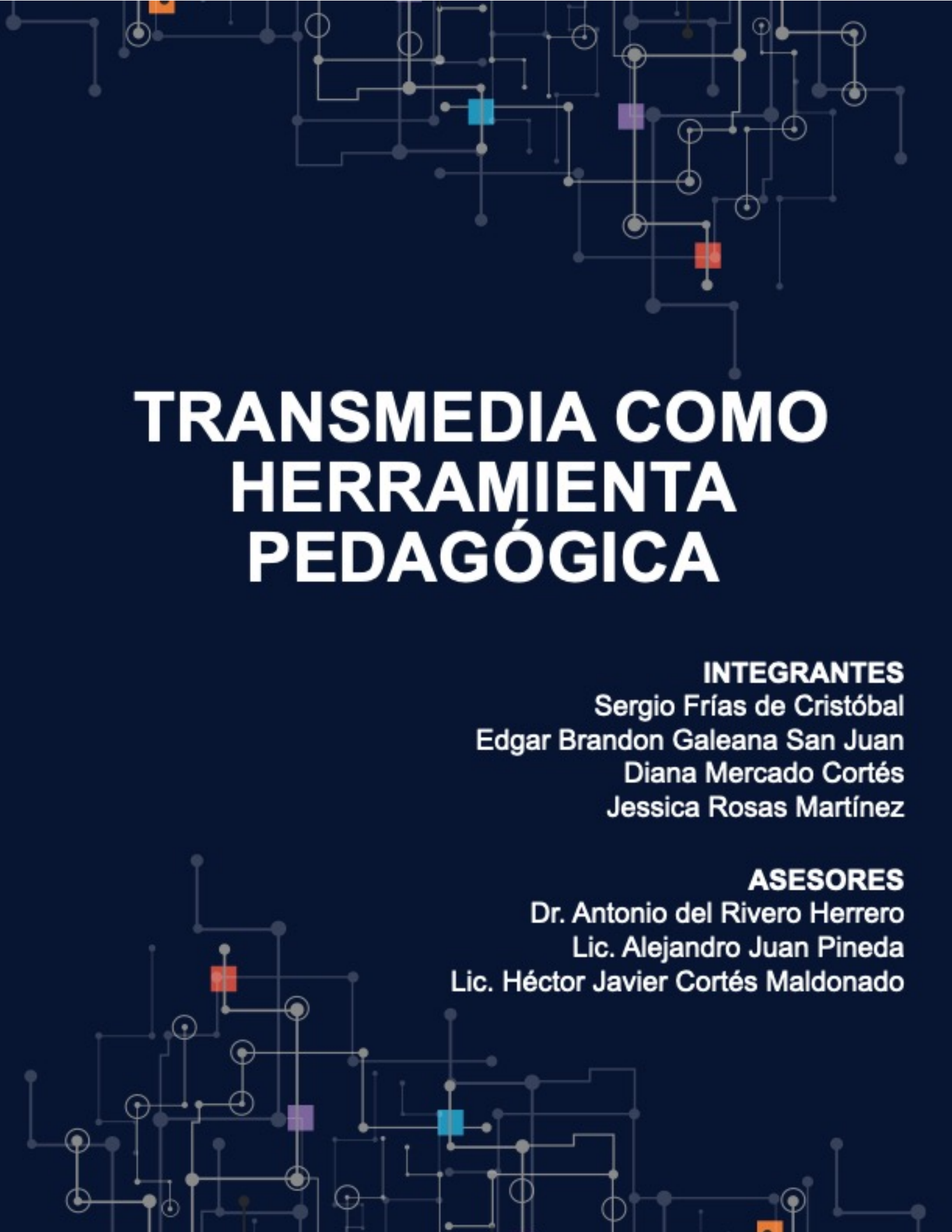




Edu-Cosmic

Autogestión Pedagógica



TRANSMEDIA COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA

INTEGRANTES

Sergio Frías de Cristóbal
Edgar Brandon Galeana San Juan
Diana Mercado Cortés
Jessica Rosas Martínez

ASESORES

Dr. Antonio del Rivero Herrero
Lic. Alejandro Juan Pineda
Lic. Héctor Javier Cortés Maldonado



Edu-Cosmic

Autogestión Pedagógica



**Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual
4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)**

“La educación es un acto de amor, por tanto, un acto de valor”.

-Paulo Freire

Este trabajo es para todos los habitantes de nuestro planeta, de cualquiera que vea en los medios digitales una manera de alzar la voz, autoproducirse, la cooperación entre comunidades; de los que puedan acercarse y usar las ideas de esta investigación como les plazca pero principalmente como una forma de ejercer la libertad en nuestra era.

El siguiente trabajo lo dedico también a mis compañeros de equipo, que durante el camino de la investigación me ayudaron a ir vislumbrando nuevas posibilidades y aplicaciones para la materia que nos habíamos estado dedicando a estudiar.

También les agradezco por actuar como motores de un ideal que trabajamos en conjunto, sobre el cual nos mantuvimos en acción para lograr nuestros objetivos principales. Les dedico mi trabajo pues sin ellos no habría existido este proyecto ni las gratas experiencias tanto personales como intelectuales que se desprendieron del mismo.

Quiero reconocer también el esfuerzo de mis profesores y mis compañeros durante la área de concentración, de igual manera a los participantes del seminario por compartir su tiempo con nosotros.

Por último, quiero dedicar este trabajo a mi familia que apoyó mi existencia durante mi carrera universitaria y a mis cachorros fieles que durmieron bajo el escritorio en cada sesión de trabajo.

Edgar Brandon Galeana San Juan

En honor a Raúl Villamil, por tu infinita paciencia y comprensión.

Gracias Lore Aresti, por confiar en el equipo de investigación y hacer posible el
Seminario Transmedia.

A Mau por el apoyo incondicional.

A mis asesores, por su dedicación y compromiso:

Dr. Antonio Del Rivero Herrera

Lic. Alejandro Juan Pineda

Lic. Héctor Javier Cortés Maldonado

Jessica Rosas Martínez

“La fe es la certeza de lo que se espera y la convicción de lo que no se ve”.

- Hebreos 11:1

En primer lugar, quiero agradecerle a mi Señor Jesucristo porque sin él nada de esto sería posible, por ser mi fundamento, mi fuerza y mi sustento, por su infinita misericordia para conmigo, y por darme a dos extraordinarios padres que me ayudan en cada etapa de mi vida.

Mami, mujer virtuosa, este logro es dedicado especialmente para ti, gracias por orar cada día por mí, por apoyarme, por no perder la esperanza en mí, por desvelarte a mi lado, por brindarme consejos y escucharme cada día, porque siempre fuiste, eres y serás mi mayor ejemplo, orgullo, inspiración y motivación, siempre creíste que lo lograría y hoy es posible, tesoro de Dios, tu estima supera cualquier piedra preciosa y su valor, te amo mami.

A mi papá, por darme el ejemplo de disciplina y constancia, gracias por tus palabras que lograron motivarme para terminar esta etapa de mi vida, hoy te dedico esta meta alcanzada, para decirte que lo logré, te amo.

A mis tíos Víctor y Juanita, por sus arduos consejos, el tiempo que me brindaron hoy está dando frutos, porque la mujer que actualmente soy no hubiera sido posible sin sus consejos, este proyecto se los dedico con todo mi corazón, tenían razón, estoy conquistando mis sueños y este es el primero.

A mi tía Gabriela, por tu ayuda y motivación, eres un gran ejemplo para mí, esto te lo dedico con mucha gratitud y amor, porque me brindaste innumerables momentos de reflexión y palabras de aliento cuando lo necesite, me ayudaste en cada situación que se me presento, espero llegar a ser una persona tan excepcional como tú.

A mi hermana Ana, por estar conmigo en mis momentos de locura a lo largo de mi carrera, generando varios de los mejores recuerdos de mi vida, este logro es también tuyo, porque has estado presente cada día, dándome ánimos y siendo mi ángel de la guarda que siempre ve por mí, eres un motor y un ejemplo del ser humano en el que me quiero convertir, te amo.

A mi hermano Iván, que me ayudó en innumerables situaciones, por hacerme reír en mis momentos de tensión a lo largo de este proyecto, este logro te lo dedico, porque eres una parte fundamental de mi familia.

A mis tíos Paco y Maribel, por las enseñanzas que me han regalado a lo largo de mi vida, por brindarme su ayuda cuando lo necesité y estar al pendiente de mi, gracias por todo, este proyecto se los dedico con mucho cariño y amor.

A mis abuelitos, ángeles que ya están en el cielo, muchas gracias por apoyarme en todos los aspectos de mi vida y siempre estar para mí, ustedes confiaron siempre en mí y me esfuerzo cada día para que desde el cielo se sientan orgullosos, este logro se los dedico con todo mi amor.

Diana Mercado Cortés

“Todos los triunfos nacen cuando nos atrevemos a comenzar”
Eugene Ware

A mi familia , que es lo mas grande e importante que tengo, que me han demostrado que juntos siempre seremos mas fuertes.

A mi madre Paula, porque es una mujer maravillosa que me ha forjado como la persona que soy con principios y valores, porque me educo contanto esfuerzo y dedicacion, con que siempre estuvo en todo momento a mi lado y que tiene unas palabras de aliento cuando mas las necesito, porque siempre esta al pendiente de mi y nunca me ha abandonado, porque es simplemente es la mujer mas grandiosa y valiente del mundo.

A mi padre Sergio, que me enseñó la fortaleza, la dedicación y el esmero, porque me mostró lo que es la responsabilidad y siempre estaba conmigo en todo momento y que siempre ha tenido un consejo.

A mi hermano Gabriel y Joaquín, ya que somos inseparables y estaban al tanto de lo que hacia, porque sin ellos mi vida seria incompleta y han sido mi claro ejemplo de lo que quiero ser y a donde quiero llegar.

A mis hermana Cristina y Susana, que siempre me tomaban de la mano en momentos dificiles, siempre me apoyaron y nunca dejaron de motivarme para salir adelante y ser mejor persona.

Muchas gracias.
Sergio Frías de Cristóbal.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	15
CAPÍTULO 1. COMUNICACIÓN Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN DESDE SU ORIGEN HASTA LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA.....	19
1.1 TRANSFORMACIÓN DE LOS PROCESOS COMUNICATIVOS DEL SIGLO XX AL XXI.....	19
1.2 ORIGEN Y DESARROLLO DE LA TRANSMEDIA.....	23
1.3 TRANSMEDIA EN LA EDUCACIÓN	25
1.4 BRECHA EDUCATIVA Y DIGITAL	27
1.5 MODELO EDUCATIVO EN MÉXICO	29
1.6 MODELO EDUCATIVO A DISTANCIA	33
1.7 DESARROLLO DEL ARTE DENTRO DE LAS INNOVACIONES TECNOLÓGICAS	34
CAPÍTULO 2 VINCULACIÓN DE LA TRANSMEDIA EN LA PEDAGOGÍA.....	45
2.1 NUEVAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA PEDAGOGÍA.....	45
2.2 LA EDUCACIÓN DESDE UNA FORMACIÓN TRANSMEDIA.....	48
2.3 DIMENSIONES ANTROPOLÓGICAS DE LAS EXPERIENCIAS TRANSMEDIA	55
CAPÍTULO 3. FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS PARA LA APLICACIÓN DEL SEMINARIO TRANSMEDIA CON PERSPECTIVAS COLABORATIVAS, DIALÓGICAS Y TRANSDISCIPLINARIAS	63
3.1 APLICACIÓN TRANSMEDIA PARA EL APRENDIZAJE	68
3.2 COMPETENCIAS TRANSMEDIA	77
3.3 FUNCIONALIDAD DEL SISTEMA DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE.....	89
CAPÍTULO 4. APLICACIÓN Y DESARROLLO DEL SEMINARIO TRANSMEDIA.....	97
4.1 INSTRUMENTOS Y FUENTES DE DATOS PARA LA INVESTIGACIÓN	97
4.2 PLAN METODOLÓGICO PARA LA APLICACIÓN DE LA TRANSMEDIA COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA.	98
4.3 SEMINARIO TRANSMEDIA: DESARROLLO DE ACTIVIDADES COMUNICATIVAS, METACOGNITIVAS Y AUTOGESTIVAS.	100
RESULTADOS GENERALES	115
CONCLUSIONES.....	125
ANEXOS	129
REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.....	147

INTRODUCCIÓN

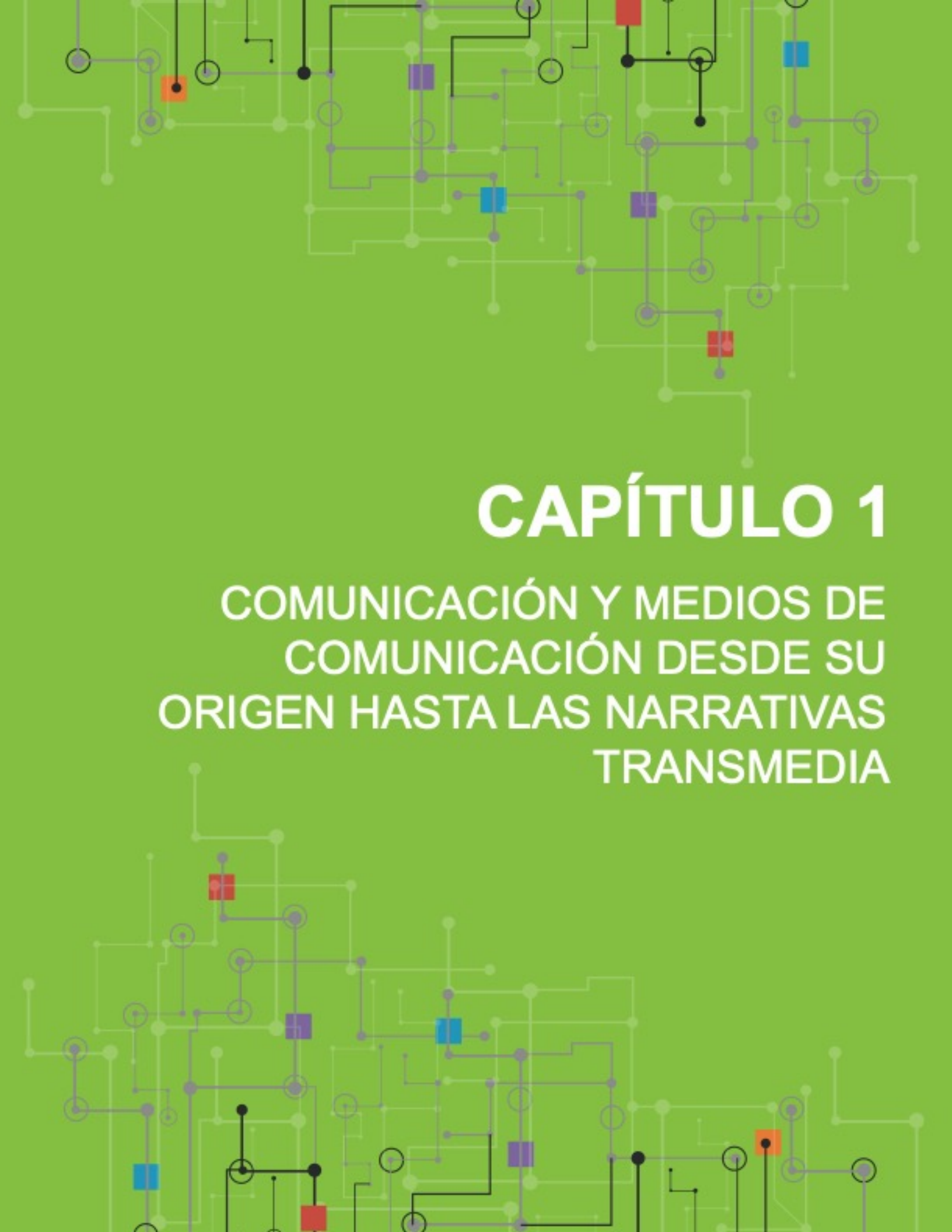
Esta investigación desarrolló e implementó una estrategia comunicativa, con aplicaciones pedagógicas, por medio de la creación de un *Seminario Transmedia*, que logró un cruce transdisciplinario con alumnos de décimo trimestre de la carrera de Psicología de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco.

En el escenario actual de la comunicación, las narrativas transmedia (Jenkins 2006) se han posicionado como un fenómeno importante. En la actualidad, el desarrollo tecnológico y los procesos de producción, distribución y consumo de contenidos han transformado los procesos comunicativos, esto genera una transformación fundamental dentro del medio mediático, y una expansión en todos los espacios de la vida cotidiana.

El proceso metodológico que se implementó en esta investigación se estructuró a partir de la alfabetización transmedia, conforme al desarrollo del seminario, la investigación que cada equipo de psicología realizaba en su área fue tomada como temática para la elaboración de los productos: ilustración, fotografía, mezcla sonora, cine.

El propósito de este proyecto se basó en la implementación de espacios dedicados a la construcción de procesos metacognitivos en los estudiantes, generando conciencia sobre los propios aspectos cognitivos y la autorregulación, una búsqueda de la autonomía, el pensamiento crítico y el pensamiento complejo.

En los espacios pedagógicos las narrativas transmedia ofrecen una posibilidad de creación y acción, un modelo de relación colaborativa con los otros, a través del uso y la apropiación de espacios mediáticos. El paso de consumidor a prosumidor, implica una serie de cambios en las prácticas en relación a los medios de comunicación, como la interpretación, la lectura crítica de los discursos, la generación de pensamiento crítico y complejo, así como la posibilidad de usar la producción comunicativa como espacios de resistencia mediática, creación de conocimiento, divulgación de ideas y expresión creativa.

An abstract graphic design featuring a green background with a complex network of thin, light green lines and dots, resembling a circuit board or a neural network. Scattered throughout the design are several small, solid-colored squares in red, blue, and purple, some of which are connected to the network lines. The overall aesthetic is modern and technological.

CAPÍTULO 1

COMUNICACIÓN Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN DESDE SU ORIGEN HASTA LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA

CAPÍTULO 1. COMUNICACIÓN Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN DESDE SU ORIGEN HASTA LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA

1.1 Transformación de los procesos comunicativos del siglo XX al XXI

La comunicación es una necesidad básica y en la actualidad es importante pensarla desde la transdisciplinariedad, mucho se ha escrito de ella como una práctica profesional, académica y personal.

Denis de Moraes define la comunicación como, *“Un poderoso activador de cambios sociales y culturales, más allá de la imagen fluida y consensual que suele dar de sí misma”*. (Moraes, 2010, p.35)

El crecimiento y desarrollo de la comunicación se ha ido incrustando e incluido en distintos y múltiples campos sociales, no se limita solo a ciertos sucesos o circunstancias:

La comunicación deja de ser tal y empieza a convertirse en un intercambio simbólico de convencionalismos variados y multiformes. Se reduce a lo que podemos compartir en común en un mundo cada vez más acotado. En ese mundo de los símbolos etéreos, suelen ser más convenientes que los significados precisos y los significados tienden a formularse con respecto a intenciones específicas y no en relación con el campo completo de la intencionalidad. (Paoli, 2002, p.72)

La historia de los medios de comunicación nos muestra la relación de los usos y consumos sociales, la producción y apropiación de tecnologías.

Existe una abundante proliferación de marcos conceptuales que centran su atención en la comunicación, y en este primer apartado se establecen los progresos y avances que se han logrado, como el surgimiento del internet, *“Todos los saltos tecnológicos han producido una aceleración en la historia de la comunicación”*. (Campo, 2005, p.29). El internet es una herramienta esencial y primordial para la humanidad.

Actualmente la lista de las nuevas tecnologías crece cada día, pero si regresamos a ver cómo estaba el panorama en la sociedad en el siglo XX, nos damos cuenta de la importante contribución y trascendencia que se dio a partir los avances tecnológicos:

Ayudadas por las nuevas tecnologías de la comunicación las relaciones e interacciones humanas se hacen también cada vez más virtuales. Por un lado, esta virtualidad facilita la interconectividad, la disposición a estar conectado en todo momento con multitud de personas; por el otro esta misma facilidad posibilita también la desconexión, especialmente de aquellas relaciones que pueden resultar más comprometedoras e incómodas, cuanto más se multiplican los contactos virtuales, más breves y frágiles resultan las relaciones que se establecen, dada la rapidez con la que se construyen y el poco coste que implica acabar con ellas. (Bauman, 2008: 88-89)

Debemos darle una consideración e importancia al cambio que se vivió con el internet, dentro de los medios de comunicación, todo el horizonte mediático y la vida misma. Podemos pensar que la información es un punto clave para el control, para la consolidación de estructuras de dominación y en ámbitos económicos y dimensiones geopolíticas, hoy en día la información se consolida como un recurso básico:

Si el conocimiento no trabaja la información críticamente, sufre una derrota, capitula delante de la información y se sacrifica como conocimiento. Se deja reducir a una cosa inexpresiva e insignificante. La información tiene una importancia muy grande mientras sirve al conocimiento. (Konder, 2001, p.6)

La información y comunicación son un paradigma transversal en la mayoría de las actividades humanas, actualmente estamos acostumbrados a todo tipo de servicios, herramientas y medios que nos faciliten la comunicación.

Hoy en día las TIC han tenido su proceso de mutación, tuvieron su tiempo y lugar en las diversas sociedades alrededor del mundo, donde se generaron procesos fundamentales, como:

1. La digitalización de (cantidades importantes de) datos y su tratamiento.
2. La condensación de señales, sobre todo para transmisión de la red.
3. La miniaturización de los componentes.
4. Y al hacer esto, el tratamiento, la visualización de los datos y su modernización, así como la ampliación de las posibilidades de interactividad. (Moraes, 2010,p.23)

Actualmente todos los medios de comunicación tienen alcance a nivel mundial con la ayuda del internet, pero esto trae consigo otras implicaciones importantes, como entender lo que significa y conlleva la virtualización, el ciberespacio y la inteligencia colectiva, todos y cada uno de estos progresos que se han ido gestando desde el nacimiento del internet:

El paso de lo actual a lo virtual, en una “elevación a la potencia” de la entidad considerada. La virtualización no es una desrealización (la transformación de una realidad en un conjunto de posibles), sino una mutación de identidad, un

desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado: en lugar de definirse principalmente por su actualidad una solución, la entidad encuentra así su consistencia esencial en un campo problemático. (Lévy, 1999, p.12)

Todo esto se refiere a los procesos de configuración que se van generando dentro de la identidad de cada ser humano, nosotros mismo somos capaces de formar, crear y desarrollar nuestra propia identidad. Al hablar de virtualización debe quedar claro que solo es capaz de evolucionar y progresar dentro de la red, lo que comúnmente se denomina el ciberespacio, por lo que es importante hablar de la alfabetización virtual, para tener una mejor apropiación de los recursos que se tienen.

Denis de Moraes define la alfabetización virtual como:

Conjunto de destrezas mentales, hábitos operacionales y latente interactivo, sin los cuales la presencia de las tecnologías entre la mayoría de la población será desaprovechada, o pervertida por el usufructo que de ella hace una minoría en su particular beneficio. (Moraes, 2010, p.158)

Estamos en un momento clave donde las sociedades deben tener una alfabetización virtual, no solo enfocada en los adultos, esta debe ser una meta y objetivo para todas las edades. *“Se trata de una alfabetización cuya principal peculiaridad reside en su interactividad, es decir, que el aprendizaje se realiza mediante el proceso mismo de uso de la tecnología”.* (Moraes, 2010, p.158)

1.2 Origen y desarrollo de la transmedia

Henry Jenkins mencionó el desarrollo que conlleva la inteligencia colectiva para que las audiencias comprendan y se apropien de este concepto, por medio de las diversas interacciones que se generan día con día, dentro de una estrecha relación con la convergencia y la cultura, para que su resultado sea llegar a un nivel de prosumidor, es decir, un generador o creador de contenidos.

Con el surgimiento y el progreso de la convergencia mediática se logró alcanzar niveles fundamentales, por la manera en la que se articula el conocimiento y por lo que se busca con el mismo.

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. Convergencia es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose. (Jenkins, 2008, p.14)

La convergencia mediática conlleva una importante evolución y desarrollo en las personas que llegan a interactuar con los medios, porque proponen nuevos métodos; como buscar, asimilar y generar diversos usos de la información obtenida, teniendo como consecuencia una participación.

Dependiendo de la interacción y el desenvolvimiento de las personas dentro de este proceso, se irá definiendo cómo se desarrolla la inteligencia colectiva, la cual trae consigo una gran responsabilidad dentro de los diversos medios; cada día crecen los prosumidores y se hace más complicado establecerlos dentro de una sola plataforma, por lo que entra en juego la aparición de las narrativas transmedia, da

una vía libre dentro de un mismo relato, pero con difusión y propagación dentro de múltiples plataformas, generando así un sinfín de posibilidades y una máxima riqueza en los contenidos, porque no se trata solo de que las audiencias adquieran los contenidos, sino que ayuden a proliferar, extender, amplificarlos o cambiar las estrategias de diversas marcas; las grandes e importantes empresas alrededor del mundo son controladas por pocos productores mediáticos:

Hoy resulta imposible producir contenidos sin tener en cuenta a los fans, de la misma manera que no se puede gestionar un mundo narrativo sin considerar la producción a cargo de los usuarios. Todo proyecto transmedia está obligado a proponer espacios de intercambio con la comunidad de fans y, llegado el caso, habilitar plataformas para que distribuyan sus contenidos. (Scolari, 2013, p.224)

Cada historia o relato inicial ofrece la oportunidad de comenzar una nueva versión, todos estamos hechos de historias, nuestra vida misma es una historia y crecimos leyendo o viendo múltiples historias, por lo cual hay una importante expansión de la participación alrededor del mundo, creando las narrativas transmedia.

1.3 Transmedia en la educación

¿Qué representa educar? Paulo Freire la define la educación como: “*La verdadera praxis, la reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo*”. (Freire, 1979, p.7)

Si la transmedia la llevamos al campo pedagógico, reconocemos que una de las ventajas más importantes que tiene, es favorecer y facilitar la conexión entre diversos medios y lenguajes que ayuden a potencializar contenidos, actividades e interacciones que posibilitan comprender y aprovechar la capacidad de cada uno y su desarrollo intelectual.

La educación es un asunto de todos y no solamente del ministerio de Educación Nacional y de los sindicatos de docentes. Ya no se puede plantear ninguno de los problemas que se plantean tradicionalmente los sindicatos (desde la emigración hasta el mejoramiento de los salarios o de las condiciones de trabajo) sin tomar en cuenta, centralmente el papel de la educación y del sistema de enseñanza. (Bourdieu, 2011, p.74)

Las narrativas transmedia son claves para la era de la inteligencia colectiva, son una nueva evolución, un progreso que se debe enfocar en el conocimiento, la enseñanza y el aprendizaje, direccionado en aspectos y contextos formativos como herramienta para alcanzar una plena libertad de los individuos. El rol que juegan las instituciones académicas es ser vistas desde una estructura o la adquisición de capital: “*Los profesores son un filtro o una pantalla entre lo que los investigadores buscan decir y lo que los estudiantes reciben*”. (Bourdieu, 2011, p.19)

Existe un capital escolar dentro de las familias, en la educación formal, todo se da en relación de qué tan bueno sea su capital cultural y mayor sea la importancia

dentro del vínculo con su capital económico. Lo que genera que exista una monopolización de la educación.

Deberían implementarse instancias que tengan como tarea recoger, reunir y analizar las reacciones y reflexiones de los profesores encargados de la aplicación de sugerencias, críticas, acondicionamientos deseables, innovaciones propuestas. Un esfuerzo permanente de búsqueda pedagógica, metódica y práctica, que asocie a los maestros directamente comprometidos en el trabajo de la formación, podría así instaurarse. (Bourdieu, 2011, p.120)

Es necesario un progreso y cambio en el método de enseñanza tradicional, se debe generar una asimilación reflexiva de los conocimientos y no ser una repetición mecánica de conceptos o teorías:

El esfuerzo, absolutamente necesario, para repensar y rebasar las fronteras entre las "disciplinas" y las unidades pedagógicas correspondientes, no deberá hacerse en detrimento de la identidad y la especificidad de las enseñanzas fundamentales: deberá, por el contrario, hacer aparecer la coherencia y particularidad de las problemáticas y los modos de pensar característicos de cada especialidad. (Bourdieu, 2011, p.123)

La meta, el objetivo y finalidad es comprender que debe existir un método de enseñanza mejor que el que se tiene actualmente, para poder llegar a un nivel libre no solo de educación sino de comprensión dentro de la enseñanza. (Freire,1979)

1.4 Brecha educativa y digital

Se entiende como brecha educativa a la desigualdad de oportunidades en el acceso a la educación, en el contexto actual de nuestro país, esta brecha se agudizó con las clases vía remota que se han adaptado a partir de la contingencia sanitaria por Covid.19; mientras una parte de la sociedad tiene equipos de cómputo, conexión y acceso a internet, clases virtuales a través de diversas plataformas, hay otro grupo que no tiene acceso a una televisión para ver las clases que se transmiten en televisión abierta.

Sabemos que la educación además de ser un derecho es una herramienta para que los individuos puedan aspirar a realizarse con total plenitud en el entorno social, económico y cultural.

“La educación representa el mecanismo igualador por excelencia de una nación, para que los que menos tienen al nacer puedan aspirar a: tener una vida digna; ascender socialmente; tener un trabajo bien remunerado; y, contribuir a la construcción de una mejor sociedad, más sustentable, más democrática e igualitaria. En este sentido, es imperante que en cualquier país del mundo el acceso a la educación no sea afectado por circunstancias sociales, económicas y culturales tales como, la religión, el lugar de nacimiento, la etnicidad, la lengua materna, el nivel socioeconómico y la salud”. (Ling y Huebler, en UNESCO-UIS, 2018)

Van Dijk menciona: *“la distribución de recursos tecnológicos que fundamenta el concepto de brecha digital crea diversas formas de acceso desigual, a través de los mecanismos de exclusión social, explotación y control”* (Van Dijk, 2005, p.18) La brecha digital es probablemente uno de los primeros conceptos con que se inicia la reflexión alrededor del tema del impacto social de las tecnologías de información y comunicación (TIC). Se percibe que estas tecnologías van a producir diferencias en

las oportunidades de desarrollo de las poblaciones y que se establecerá una distancia entre las que tienen y las que no tienen acceso a las mismas.

Internet es más que una plataforma tecnológica para el intercambio de información: *“Consiste en una tecno estructura cultural comunicativa, que permite la resignificación de las experiencias, del conocimiento y de las prácticas de interacción humana” (Cabrera 2004, p.21).* Las nuevas formas de estructuración social a partir del conocimiento y del aprendizaje enfatizan la importancia de la generación, de la transmisión y de la transferencia del conocimiento: *“Así, el talento creativo no sólo es valorado sino promovido y perfeccionado a lo largo de la formación personal y profesional del ser humano, con el fin de que cuenten con las capacidades adecuadas para la solución de problemas”. (CASAS, 2001; CASAS y DETTMER, en prensa)*

Se han identificado tres principales niveles de brecha digital: acceso, uso y apropiación de TIC por individuos y organizaciones (públicas o privadas). Al respecto, Van Dijk (2017) señala el acceso como un proceso de apropiación de la tecnología que consta de las siguientes etapas:

- 1) El acceso motivacional: relacionado con el interés y atracción por la nueva tecnología, lo cual puede ser explicado por factores sociales, culturales, mentales y psicológicos.
- 2) El acceso físico o material: vinculado con la disponibilidad de hardware, software, aplicaciones, redes y el uso de TIC y sus aplicaciones.
- 3) El acceso a la alfabetización digital: vinculado con la educación para adquirir habilidades digitales.
- 4) El uso: referido a las oportunidades significativas de uso.

Mientras siga existiendo desigualdad económica, tecnológica y educativa, las condiciones para las nuevas formas de enseñar y aprender se ven estancadas y limitadas.

1.5 Modelo educativo en México

La educación en nuestro país se puede analizar desde momentos sociales y culturales ubicados en el tiempo. Primero, hay que hacer un acercamiento a los procesos sociales en los que se inscribe nuestro país con respecto a la política, la economía y su propia organización social. México dentro del contexto latinoamericano *“ha experimentado dos enfoques en el último siglo: el primero abarca dos décadas –desde los años cincuenta hasta los setenta– y es conocido como educación para el desarrollo”*. (Horbath y Gracia, 2014, p.62), en este planteamiento se buscaba vincular a la población con el desarrollo de la nación como miembros productivos de la sociedad. *“Con el presidente Miguel Alemán el primer presidente civil 1946 a 1952, en materia educativa tuvo como finalidad “formar buenos ciudadanos”, en ese periodo se destacan cambios en los planes de estudio en primaria, secundaria, carreras científicas y técnicas”* (Sánchez, 2013, p.1)

Dentro de los procesos socio históricos se estaba presentando un acelerado crecimiento demográfico, dejando atrás las luchas de la revolución y a cambio se consolidaba el nacionalismo. En el terreno económico, de acuerdo con Horbath y Gracia (2014):

En México se desarrolló un capitalismo dependiente y subordinado, proceso que se relaciona a la teoría de la dependencia y la sustitución de importaciones, ambas preocupaciones, por ese entonces, de los países subdesarrollados; el segundo enfoque fue denominado “educación para la transformación productiva con equidad”, orientado desde el Consejo

Económico para América Latina y el Caribe (CEPAL) a partir de la década de los ochenta, coincide con la crisis fiscal de los países de la región. (p. 62)

En el escenario político, en el sexenio de Miguel de la Madrid (1982-1988), las políticas educativas se plasmaron en el *Programa Nacional de Educación, Cultura, Recreación y Deporte 1984-1988*. De acuerdo con Martínez, (2001):

En el contexto de la grave crisis económica que estalló a principios de 1982, el Programa planteaba una revolución educativa, con seis objetivos: elevar la calidad a partir de la formación integral de docentes; racionalizar el uso de los recursos y ampliar el acceso a servicios, dando prioridad a zonas y grupos desfavorecidos; vincular educación y desarrollo; regionalizar la educación básica y normal y desconcentrar la superior; mejorar la educación física, el deporte y la recreación; y hacer de la educación un proceso participativo. (p.1)

Sin embargo, los avances de la política educativa del sexenio no reflejaron el eslogan de revolución; la crisis económica generó la reducción de los recursos para la educación y en el salario de los maestros. Otro aspecto central de la política, es la descentralización, que no mostró avances.

Para finales del siglo, la educación estaba encaminada a la modernización y estandarización del modelo educativo con el fin de mejorar las deficiencias educativas. De acuerdo con Martínez, (2001):

En las políticas del *Programa de Modernización de la Educación 1989-1994* aplicaban las ideas generales sobre modernización al terreno educativo en nueve capítulos, relativos a la educación básica, la formación de docentes, la educación de adultos, la capacitación para el trabajo, la educación media superior; la educación superior, el postgrado y la investigación; los sistemas abiertos, la evaluación, y los inmuebles educativos. (p.1)

En este proceso de reformas educativas se resalta los conceptos de calidad y evaluación. Cabe mencionar algunas experiencias ligadas a los programas compensatorios que ha vivido el país desde 1991.

De acuerdo con Horbath y Gracia, (2014):

El primero de ellos fue el Programa para Abatir el Rezago Educativo, que incluyó entre sus ítems uno denominado Contribución de la evaluación al incremento de la calidad de la educación, a cargo de la Dirección General de Evaluación (DGE), donde se abordó el tema de evaluación de las escuelas. (p.69)

Este es un momento clave para el análisis en la forma y el desarrollo en las estructuras metodológicas de la educación en México, puesto que se le ha dado un gran valor a las evaluaciones y resultados por medio de instrumentos para medir los factores de rendimiento escolar y profesional, y se ha dejado en un lugar secundario a los estudiantes, los contenidos y las diferencias socio culturales.

En el último gobierno de la década que corresponde a *“Ernesto Zedillo, el anteriormente titular de la SEP, hizo que las políticas de su gobierno (1994-2000) tuvieran un alto grado de continuidad respecto a las de Carlos Salinas”* (Martínez, 2001, p.1), modelo que se continuó hasta Vicente Fox, sin embargo este último en sus políticas educativas, seguía con el modelo de sus antecesores pero también intentaba marcar una diferencia propia del cambio del poder en el país, recordemos que con este presidente el país dejó de ser gobernado por el partido revolucionario institucional, PRI. Entonces este cambio en el poder parece una clave fundamental para analizar el discurso en que se plasman oficialmente las nuevas políticas educativas nacionales del gobierno mexicano.

En las administraciones recientes, es importante mencionar la reforma educativa presentada durante el gobierno de Enrique Peña Nieto, publicada en el año 2013,

el presidente *“Enrique Peña promulgó la reforma a la Ley General de Educación, la Ley del Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación y la Ley General del Servicio Profesional Docente”*.(“Reforma educativa en México de 2012-2013”) (2020). A Partir de estas reformas se creó el Instituto Nacional para la Evaluación con carácter de organismo público autónomo con personalidad jurídica y patrimonio propios. También se elevó a rango constitucional la facultad del Ejecutivo Federal para determinar los planes y programas de estudio de la educación básica y normal.

De acuerdo a este breve resumen histórico podemos colocar a la educación como proceso, como medio e instrumento. La educación en nuestro país se inscribió como una forma de llevar a cabo los planes nacionales dictados desde el poder ejecutivo, estos enfoques educativos corresponden a las necesidades dadas por la época y al contexto económico y social, por lo que la educación se puede entender como una vinculación al conocimiento y como una forma de inscribirse en la realidad social a partir de la formación ideológica por medio de las instituciones y el empleo de ellas por parte de otras instituciones.

1.6 Modelo educativo a distancia

En el marco del aislamiento voluntario generado por la pandemia causada por el virus SARS-CoV-2 en México, el gobierno federal puso en marcha el programa Aprende en Casa a finales del mes de abril del 2020, esto para dar continuidad a las actividades por medio de plataformas por internet, radio y televisión dependiendo del nivel educativo (preescolar, primaria, secundaria, media superior y superior); el tipo de sostenimiento (público y privado), la ubicación territorial (urbana, rural, urbano-rural), y el nivel de acceso a herramientas y tecnologías por parte de los educandos.

Dentro de las herramientas y materiales de apoyo para el aprendizaje a distancia se pusieron a disposición: el *Marco común de aprendizaje fundamentales* (MCAF), fichas y evaluaciones diagnósticas, ficha de reforzamiento, *Google Classroom* (fichas de reforzamiento), video tutorial para docentes, la página de la AEFCEM-“Aprende en Casa”, el documento de apoyo para madres y padres de familia, Materiales complementarios, materiales básicos (libros).

1.7 Desarrollo del arte dentro de las innovaciones tecnológicas

Las innovaciones Tecnológicas en el área de la Información y Comunicación (TIC) han permitido diversificar el propósito de las últimas, el salto de pulsos eléctricos codificados a transmisiones vía espectro electromagnético modificó las formas de producción, así como de consumo, los formatos, soportes y propósitos de las TIC.

El devenir de las TIC se cruza con líneas económicas, sociales, políticas y culturales de la historia por eso supone un proceso más que manifestativo pues en un punto se estructuraron a sí mismas y se fueron remodelando en un ambiente para sí y sus productos culturales abriendo un nuevo espacio en el colectivo cultural de su público. Ese proceso es similar al que describe Vigotsky cuando se refiere al arte:

“Un gran pensador dijo en cierta ocasión que el arte guarda con la vida la misma relación que el vino con la uva. Quiso decir con ello que el arte toma su material de la vida, pero a cambio ofrece algo que su material no contenía” (Vigotsky, 1924, p.228)

Vigotsky habla de un potencial educativo que tenía el arte pues la manera en que este operaba en el tejido social era más que solo expresivo o manifestativo, sino que alcanzaba un carácter performativo en la sociedad y además podría repercutir en la psique del individuo:

“Si consideramos el arte como un embellecimiento u ornamento de la vida, este punto de vista es admisible: sin embargo, contradice básicamente las leyes psicológicas del arte. La investigación psicológica pone de manifiesto que el arte es el centro supremo de los procesos individuales biológicos y sociales en la sociedad, un método para encontrar un equilibrio entre el hombre y su mundo en las etapas más críticas e importantes de su

existencia. Esta perspectiva, por supuesto, constituye un rechazo frontal del enfoque que considera al arte como un ornamento” (Vigotsky, 1924, p.242)

De la misma manera, si consideramos a las TIC como repetidoras de mensajes y asumimos su existencia sin conocer sus motivos, estaremos ignorando la mayor parte de su naturaleza, pues ya se ha advertido el papel preponderante que los media desempeñan en esta era; y aunque no se consuma arte por medio de las TIC su capacidad performativa se mantiene intacta y puede variar drásticamente si volteamos a ver la construcción de la opinión pública a partir de la prensa; la construcción de identidades a partir de las representaciones visuales no solo en productos culturales también publicitarios, hasta la expresión de ideologías repartidas en películas, televisión, literatura y música. En los medios siempre han existido categorías de “arte”, pero primero hay que entender que la existencia de la infraestructura mediática no garantiza productos o expresiones artísticas, pero si integra recursos de las distintas artes en su lenguaje como la pintura, fotografía, música y danza; se genera un nuevo código a partir de elementos familiares para llegar al receptor. En la actualidad, el arte encuentra en las TIC sus principales escenarios, ya algunos medios se consideraban arte y otros se valían de estos cánones, el atributo artístico se convierte en el tratamiento para un discurso específico. Walter Benjamín (1935) se refiere como destrucción del aura al proceso de relegar o usar el carácter artístico como un medio para que el carácter performativo de una obra cobre más valor (refiriéndose al dadaísmo): *“La obra de arte dejó de ser una visión cautivadora o un conjunto de convincentes sonidos y se convirtió en un proyectil que se impactaba en el espectador; alcanzó una cualidad táctil”* (p. 90)

Las TIC otorgaron autonomía y libertad a los usuarios por poner a su alcance herramientas y espacios que solo las grandes industrias podían disponer; muchos autores están de acuerdo en que la democratización de la media ha elevado la participación de los individuos hasta convertir a los medios en un contrapeso frente

a los demás poderes del estado. Ahora bien, con el potencial de esparcimiento que tienen las TIC y su capacidad de intrusión en la realidad social, no está de más pensar que podría valerse de ellas para propósitos más elevados como la educación o pedagogía, así mismo como Paulo Freire ya había creído en el potencial de los últimos para propósitos más “libertadores”:

La práctica educativa no es el único camino hacia la transformación social necesaria para la conquista de los derechos humanos; no obstante, creo que, sin educación, jamás habrá transformación social. La educación otorga a las personas mayor claridad para "leer el mundo", y esa claridad abre la posibilidad de intervención política. (Freire, 2017, p.44).

Aunque existen vastos ejemplos de shows infantiles o documentales que pretenden informar y dar cuenta de ciertos temas “educativos”, el aspecto pedagógico de las TIC que conciben estos productos culturales puede quedar relegado frente al beneficio económico que necesita generar una industria para mantenerse produciendo, el producto cultural terminará permeado por factores que determinen su rentabilidad antes que su calidad como material pedagógico, entonces nos limitaremos a describir a las TIC que sí tienen como propósito una impartición de la educación. El aspecto pedagógico de las TIC no es un tema nuevo pues incluso organismos como la ONU¹ ha llamado a los países del mundo a superar sus brechas para un acceso óptimo a las TIC para así beneficiarse de las herramientas digitales que pueden servir principalmente (según la ONU) para innovar, negocios, la gestión de intercambio social y cultural, así como la adaptación y proliferación de otras actividades económicas.

¹ Elmjid, F. (2017, 23 octubre). ONU llama a superar brechas en el uso de las TIC. ONU DAES | Naciones Unidas Departamento de Asuntos Económicos y Sociales.
<https://www.un.org/development/desa/es/news/administration/wsis10.html>

Para entender el estado del arte de las TIC en pedagogía es necesario conocer algunas de sus formas más básicas no solo en México; en *Las TIC en educación superior: experiencias de innovación* (Ricardo Barreto, C., & Iriarte Díazgranados, F, 2017, p.46), se categoriza los recursos educativos digitales promovidos por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) de Colombia en dos grupos, por su aspecto educativo o formatos digitales como apoyo (*Anexo1*). A su vez, el MEN promueve estos formatos en concordancia a las recomendaciones de La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), estas presentadas en su Guía básica de recursos educativos abiertos (REA)² en ella también toma en cuenta una vasta de cantidad de ejemplos de recursos educativos abiertos alrededor del mundo que no pertenecen a instituciones educativas solamente y que pueden provenir de grupos independientes; por mencionar ejemplos están los formatos digitales como las redes sociales, blogs, wikis, podcasting, aplicaciones web y software de código abierto para la educación.

Para conocer más el estado del arte de las TIC revisaremos algunos ejemplos y formatos existentes; dentro de las redes sociales existe un gran número de grupos dentro de Facebook o “hilos” de Twitter donde se discute el quehacer educativo, estas permiten también la publicación y replicación de material educativo por medio de enlaces; pero existen redes sociales dedicadas exclusivamente a la gestión del conocimiento como Brainly (*Anexo 2*) que se describe en su página principal³ como “una comunidad creada para compartir conocimientos, donde 350 millones de estudiantes colaboran codo con codo para resolver los deberes escolares más difíciles”; es gratuita y consiste básicamente en especializarse en el intercambio de ideas. El sitio es un repositorio de preguntas hechas por los usuarios y respondidas por cualquiera que esté registrado; se limita a entradas de texto, el único recurso

² Butcher, Neil; Kanwar, Asha; Uvalic-Trumbic, Stamenka. (2015, 23 octubre). Guía básica de recursos educativos abiertos (REA). ONU, UNESCO.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232986>

³ Brainly.lat - Aprendizaje efectivo en grupo. (2018, 23 Octubre). Brainly. <https://brainly.lat/>

visual son los iconos e imágenes de perfil, no tiene comunicación en tiempo real, tampoco pueden subirse archivos más que por hipervínculo si existen en la red. No es necesario ser estudiante para entrar o experto en algún tema para responder, pero si existe un sistema de jerarquización de los usuarios por los puntos obtenidos en sus respuestas votadas. Existen aplicaciones en línea que pueden apoyar a la práctica pedagógica mediante la planeación de clases, la creación de grupos, la posibilidad de subir, revisar, calificar y descargar archivos, además de funciones de videochat. Un ejemplo puede ser edmodo (*Anexo3*) que destaca por ser gratuita y con la posibilidad de integrar a padres de familia aparte de estudiantes y docentes, se describe en su página principal⁴ como *“una red educativa global que ayuda a conectar a todos los estudiantes con la gente y recursos necesarios para desarrollar todo su potencial”*.

También existen las herramientas para la gestión del aprendizaje como Moodle (*Anexo4*) o Claroline (*Anexo5*), estas herramientas son hardware de uso libre con versiones tanto en escritorio como móviles y se les han denominado sistemas de gestión de contenidos de aprendizaje, entre sus principales funciones están la creación de objetos de aprendizaje para consulta, almacenamiento de los objetos de aprendizaje, distribución y revisión de materiales, comunicación entre los miembros del grupo y la administración de las características de los usuarios para medir el desempeño; cuentan con versiones para estudiantes o para alumnos, para una mejor gestión de la clase. Estas plataformas terminan apoyándose de recursos externos desde la autoría de un docente, si bien puede calendarizar un curso completo también deberá planearse el apoyo necesario para su impartición; pueden ser recursos digitales videos, infografías, libros o una clase presencial.

Regresando a la red, hay sitios que integran cursos escolares completos que dependen de la consulta y la autogestión del conocimiento, uno avalado por el

⁴ Edmodo. (2008, 23 octubre). edmodo. <https://new.edmodo.com/>

MIT(Instituto Tecnológico de Massachusetts), conformado por algunos cursos oficiales de varias universidades adaptados a la virtualidad y totalmente gratuito es el consorcio OCW (*Open Course Ware, Anexo 6 y 7*), en su OCW 2020 Reporte de Impacto⁵ declaró contar con más de 2550 cursos completos, eso incluye materiales de apoyo como videos, libros, cursos impartidos por maestros, estudios y trabajos del tema, así como actividades de reforzamiento del aprendizaje, cuestionarios y pruebas, además de la traducción a idiomas como el Español, Chino, y más. Este tipo de TIC incentiva la participación del usuario pues el mismo es quien les da forma, ritmo y tiempo a las actividades dentro de su curso; ningún curso es de carácter obligatorio sino voluntario, por lo cual la experiencia tiene una libertad de inclinarse hacia los deseos del consumidor. El tratamiento y potencial artístico de esta TIC toma otra forma, pues a diferencia de los anteriores que podrían haber estado orientados o no por un profesional, aquí lo único determinado es el curso pero uno puede tomarlo en el orden que quiera o solo unas partes, la pedagogía existió pero el consumidor es ahora quien la mantiene viva a través del manejo de esa información y no entre docente y alumno. Lo mismo puede decirse de sitios web que funcionan como servicios escolares prepago con cursos online, como Udemy (*Anexo8*) y Doméstika (*Anexo9*) que su principal diferencia es la monetización del conocimiento, cada curso tiene su precio individual, aunque se pueden conseguir descuentos y paquetes.

Lo que puede decirse al revisar algunas de las TIC recomendadas por la UNESCO y otras más utilizadas, los contenidos siguen encasillándose en lo expuesto en el Anexo1, el sentido artístico de estos productos culturales es relegado utilizando un estilo más formal en pro de la funcionalidad y la práctica; aparte que no podemos condensar el manejo y tratamiento que se tienen de estos recursos digitales ya que pueden variar por grado, materia y hasta por instituciones. Los blogs, wikis, foros,

⁵ M.I.T. (2020, 23 octubre). OpenCourseWare. https://ocw.mit.edu/about/site-statistics/2020-19_OCW_supporters_impact_report.pdf. <https://www.ocwconsortium.org>

espacios o mundos virtuales, podcasts, reuniones virtuales y base de datos podrán mantener características pedagógicas de acuerdo a sus contenidos, pero difícilmente podrían sostener interacciones relacionadas con la gestión del conocimiento, como la retroalimentación, la relación educadora y educando, así que la incursión en estos recursos debería servir como apoyo en vez de bases de las TIC implementadas en la pedagogía.

Reconociendo lo anterior, debemos saber que existen diferentes estados del arte de las TIC y en su forma pedagógica puede fluctuar igual que todas las variantes transmedia esparcidas en la realidad, esto debido a que se necesitará más que un gestor de clases, ya sea todos los recursos digitales (libros, imágenes, videos, artículos, etcétera) necesarios para algún tema en específico y alguna otra herramienta de presentación de datos. A menudo se usará más de una TIC para poder formar una clase, se conformará un ecosistema de recursos y herramientas, la elección de cuales dependerá de exigencias propias de la clase.

Un ejemplo muy claro de lo anterior es una propuesta que existió durante el 2006-2012 en México; el programa Enciclomedia⁶ (*Anexo10*), esta aplicación era un puente entre el docente y los alumnos con los libros de texto gratuitos de nivel primaria, contenía recursos digitales y ejercicios multimedia relacionados con los diferentes temas de los libros, además estaba diseñado para usarse en pizarrones electrónicos y por último podía sincronizarse con una herramienta que ayude al diseño de objetos de aprendizaje a los docentes, física o digital. Un complemento

⁶ Secretaría de Educación Pública. (2006). Libro Blanco Programa “Enciclomedia” 2006-20012 (1.a ed.) [Libro electrónico]. SEP.
<https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/2959/4/images/LB%20Enciclomedia.pdf>

documentado⁷ fue la plataforma Explora, en la cual los docentes podían planear sus clases en un formato y editarlo como quisieran a manera de fichas (Anexo11).

El profesor planea las clases por medio del software Explora, aún pide los libros físicos a los niños porque en eso se basan los ejercicios multimedia de Enciclomedia y reproduce de manera discontinua parte de su clase en el pizarrón electrónico intercalando con su oratoria o la participación de los niños.

La relación de un conjunto de herramientas y recursos de apoyo parece intrínseca al plantear una práctica pedagógica dentro de las aulas, la forma en que las TIC se emplean deberá responder entonces (específicamente en esta área) a superar los límites materiales que un aula propone. Las TIC pueden hacer más flexible la práctica pedagógica de los profesores añadiendo nuevas herramientas de presentación y planeación, el desarrollo del aprendizaje ya no se limita al entramado textual y se vuelve multimedia. Si hablamos por ejemplo de entornos y simuladores 3D se pueden reemplazar las aulas o prácticas escolares por modelados precisos. Ejemplos hay muchísimos, principalmente que intentan replicar las prácticas profesionales en algún programa o videojuego. Las TIC tienen posibilidad de convertirse en arte cuando no solo se limitan a manifestarse en las aulas, sino cuando las crea y reinventa; cuando a partir de la realidad se transforma la información y se adapta a las TIC y si a su vez estas propician los ambientes adecuados para el desempeño de la pedagogía tienen la posibilidad de influir en el desarrollo intelectual y cultural de su auditorio, convirtiendo su materia prima en conocimiento.

⁷ Santiago Benítez, G., Caballero Álvarez, R., Gómez Mayén, D., & Domínguez Cuevas, A. (2013). El uso didáctico de las TIC en escuelas de educación básica en México. Redalyc. <https://www.redalyc.org/pdf/270/27028898004.pdf>

An abstract graphic design featuring a complex network of thin, light pink lines that resemble a circuit board or a neural network. These lines are interconnected with various geometric shapes: small circles, squares, and rectangles in shades of blue, orange, and green. The background is a solid, vibrant pink. The overall aesthetic is modern and technological.

CAPÍTULO 2

VINCULACIÓN DE LA TRANSMEDIA EN LA PEDAGOGÍA

CAPÍTULO 2 VINCULACIÓN DE LA TRANSMEDIA EN LA PEDAGOGÍA

2.1 Nuevas herramientas tecnológicas en la pedagogía

Es fundamental que las prácticas pedagógicas se relacionan con las nuevas herramientas tecnológicas, para fortalecer y mejorar los métodos de enseñanza, de asimilación, apropiación y comprensión de conocimientos, si se genera un ambiente o entorno virtual e interactivo de aprendizaje con más herramientas nuevas, se logrará tener una mejor retroalimentación, entre las personas que aprenden y las que enseñan, generando un aprendizaje metacognitivo.

Las nuevas tecnologías logran crear entornos que facilitan a las personas la posibilidad de elegir cuándo, cómo y dónde estudiar.

Cada persona direcciona su aprendizaje de diferente manera, existen las personas que toman la iniciativa de tener autonomía y de fijar sus propias metas de aprendizaje tomando la responsabilidad y el compromiso para planificar y llevar a cabo una continua búsqueda de diversos saberes que lo ayuden a construirse personal y profesionalmente.

Según Knowles, el aprendizaje autodirigido:

Describe un proceso por el cual los individuos toman la iniciativa, con o sin la ayuda de los demás, en el diagnóstico de sus necesidades de aprendizaje, la formulación de objetivos de aprendizaje, identificar los recursos humanos y materiales para el aprendizaje, la selección y aplicar las estrategias de aprendizaje y la evaluación de los resultados del aprendizaje. (Knowles, 1975, p.4)

El aprendizaje autodirigido nos permite ser más conscientes, es una virtud con la que nacemos los seres humanos, la capacidad de aprender de los demás, y también de nosotros mismos a partir de las propias experiencias.

Desde la filosofía hacemos una primera aproximación a la definición de autonomía (Kant,1978). Kant describe la Ilustración como un momento, una época y también una postura donde los individuos deben defenderse ante ciertas situaciones, él habla de una minoría de edad, como un momento que todo ser humano en lo intelectual debe vivir, pero no quedarse ahí, sino afrontar y superar.

Para Kant ser menor de edad siempre será cuando se dependa de los demás, mientras que la contraparte es ser mayor de edad, aquí se obtiene conciencia y responsabilidad sobre las decisiones y las consecuencias que se generan.

En el terreno del aprendizaje, Henri Holec (1981), define la autonomía como: *“La habilidad de hacerse cargo del aprendizaje de uno mismo”*. (p.11) Lo que nos habla acerca de una responsabilidad del propio aprendizaje, algo muy similar a la mayoría de edad planteada en la Ilustración por Kant.

Cada estrategia que se genere para poder apropiarse del conocimiento conlleva la capacidad que cada individuo tiene de acuerdo con su cognición, su memoria y su creatividad.

En el enfoque metacognitivo, es preciso comprender que los individuos prioricen en el aprendizaje el procesamiento de la información: *“Las estrategias de aprendizaje son ideas para lograr metas de aprendizaje, algo así como un tipo de plan general de ataque y el uso de estrategias y tácticas que reflejan conocimientos metacognitivos”*. (Woolfonlk, 2010, p.272)

Las técnicas, procedimientos y métodos, que se aplican en el desarrollo y procesos de la enseñanza, y del aprendizaje metacognitivo tienen como finalidad hacer que los individuos se apropien del conocimiento y logren hacer conciencia de lo aprendido.

El término de autopoiesis fue empleado originalmente por el biólogo chileno Humberto Maturana quien aborda este concepto como “biología del conocimiento”, su idea se resume en que como individuos poseemos la capacidad de poder reproducimos a nosotros mismos:

El concepto de autopoiesis identifica un tipo de organización o sistema, cuyos componentes están dinámicamente relacionados en una red continua de interacciones de tal manera que se producen en ella, establecen los límites dentro de los cuales se dan esas interacciones y en un mismo y unitario proceso, se distinguen, constituyéndose, así como unidades autónomas que especifican un dominio de existencia y a la vez son específicas de este. (Maturana y Valera, 1984, pp.24-25)

Maturana explica que las formas sociales y la conciencia de los individuos se organizan de forma autopoietica, así como lo hacen las unidades orgánicas. Se puede entender al sistema autopoietico como aquel que produce sus propios componentes.

2.2 La educación desde una formación transmedia

Los procesos sociales y culturales se han visto transformados por los avances tecnológicos y las aplicaciones de estos en los diferentes aspectos de la vida, por lo que se han correlacionado con cambios y evoluciones de todo tipo. *“Desde la economía hasta la política, desde la educación a la cultura, prácticamente todos los aspectos de la vida humana se han visto transformados por las diferentes formas de las tecnologías de la comunicación y la información”* (Benkler, 2006; Rainie y Wellman, 2012)

Dentro de la comunicación los paradigmas han ido modificando el modelo en el que se entienden los procesos de relación entre las audiencias y los medios de comunicación. Hablando específicamente de la alfabetización mediática, esta se enfoca en preparar a las audiencias con respecto a los medios, una educación mediática que proteja a las audiencias de las posibles amenazas que se engloban dentro de la “ecología mediática”. Según Buckingham y Domaille (2009, 23) *“La definición más contemporánea de alfabetismo mediático parece estar basada en ideas como conciencia crítica, participación democrática, y hasta disfrute de los medios”*. Este enfoque, también conocido como *educación mediática*.

De acuerdo con Fernando Gutiérrez (1972): La Ecología de los Medios es una meta disciplina que se encarga del estudio de un conjunto complejo de relaciones o interrelaciones entre símbolos, los medios y la cultura. La palabra ecología implica el estudio de los ambientes y sus interrelaciones: contenido, estructura, e impacto social. Un ambiente mediático es aquel que deriva de las interrelaciones entre el hombre y las distintas tecnologías de comunicación como: libros, radio televisión, internet. La ecología mediática se refiere al estudio de las técnicas, modos de información y códigos de comunicación como parte principal de un ambiente interrelacionado que

proyecta diferentes efectos en un contexto determinado (citado en Islas, 2014)

La educación mediática, visualiza a las audiencias como espectadores pasivos que consumen los medios, por lo que este enfoque se centra en los procesos de recepción. Buckingham y Domaille (2009) apunta que: *“los países con una tradición menos asentada de educación mediática «parece que sigan fundados por una clara necesidad de proteger a los jóvenes de los medios”*. Como se citó en (Scolari, 2018, p.16). Sin embargo dichos procesos de consumo y recepción de los medios de comunicación son cambiantes y no avanzan de forma lineal, puesto que los sujetos participan e interactúan con los medios de distintas maneras según sus competencias e intereses. Para explicar este proceso de comunicación, en el que el sujeto deja de ser pasivo (recibe la información) y pasa a ser un agente de producción de contenido. Henry Jenkins acuña el término de convergencia de medios, para explicar el proceso en el que nuevas formas de interacción, producción y consumo surgen. De acuerdo con Jenkins (2008):

La convergencia mediática es más que un mero cambio tecnológico. La convergencia altera la relación entre las tecnologías existentes, las industrias, los mercados, los géneros y el público. La convergencia altera la lógica con la que operan las industrias mediáticas y con la que procesan la información y el entretenimiento los consumidores de los medios (p.26).

En el marco del surgimiento de nuevas tecnologías, de las aplicaciones del internet en todos los aspectos de la vida, y del desarrollo de la multimedia y de la transmedia, se han creado nuevos espacios de convivencia y socialización, de aprendizaje y de expresión del ser, por lo tanto en este proceso se crean nuevos retos y posibilidades, en ese sentido, el “alfabetismo transmedia” es un nuevo enfoque que entiende el cambio en los procesos de comunicación y de las audiencias, puesto que a raíz del surgimiento de nuevas formas de producción,

distribución y consumo de los medios, las audiencias se han diversificado y el consumidor de medios que antes era un receptor pasivo ahora interactúa de distintas formas, tiene la posibilidad de elegir el medio para consumir los medios, en suma existen más posibilidades de buscar contenidos. Por lo tanto las audiencias también han experimentado grandes transformaciones importantes para la comunicación. Dentro del ecosistema de estas transformaciones en la comunicación, las relaciones de las audiencias con los medios de comunicación deben ser reflexionadas y conceptualizarse desde nuevos paradigmas. De acuerdo con Scolari (2018):

La alfabetización mediática ya no se puede reducir al análisis crítico del contenido de los medios o a la adquisición de las competencias dentro del sistema educativo formal. El consumidor tradicional de medios de comunicación es ahora un «prosumidor» (un concepto acuñado por Toffler en 1980) o «creador participativo» (Meyers, Erickson y Small, 2013), un sujeto activo que crea contenido nuevo y lo comparte en las redes digitales. (p.16)

Ante los cambios en las prácticas de interacción con los medios de comunicación, la alfabetización mediática que se centraba en la concepción de las audiencias como espectadores pasivos, como expone Scolari (2018):

Ya en 1993, investigadores como D. Buckingham sostuvieron la necesidad de una nueva definición de alfabetismo [...] desligada de tecnologías o prácticas particulares”, y que “nos permita mirar las competencias que se desarrollan a través de todo el espectro de la cultura y la comunicación (p.16)

Haciendo una comparativa, el alfabetismo mediático se centra en el análisis crítico de los medios, la participación democrática y la recepción de los mismos. *“El alfabetismo transmedia se podría entender como una serie de habilidades,*

prácticas, prioridades, sensibilidades, estrategias de aprendizaje y formas de compartir que se desarrollan y se aplican en el contexto de las nuevas culturas participativas” (Scolari, 2018, p.16)

Para entender las aplicaciones que puede tener el alfabetismo transmedia es necesario definir el concepto de transmedia. De acuerdo con Jenkins:

La transmedia implica el procesamiento de nuevos tipos de historias y argumentos que emergen dentro de una cultura de convergencia, expresando ideas de maneras que explotan las oportunidades y los recursos representados por el nuevo paisaje de los medios. En otras palabras, implica la capacidad de leer y escribir en todos los modos de expresión disponibles (Jenkins; 2009, p. 89)

Dentro de la ecología de medios, se desenvuelven las culturas participativas, en medio de procesos activos y multidireccionales, se lleva a cabo la vinculación con los otros a partir de las interacciones sociales y culturales. La investigación en este ámbito ha mostrado que los adolescentes y jóvenes poseen habilidades y competencias importantes que señalan cierta brecha generacional con los adultos que de algún modo están más distanciados de los cambios tecnológicos y las nuevas formas de interactuar en los medios. Perrenoud, (1995) define la competencia como: *“la habilidad para lidiar con un tipo de problema”* (como se citó en (Scolari, 2018, p.27).

Jenkins et al. (2009) identifica varias habilidades que se podrían considerar competencias básicas del alfabetismo transmedia, que resultan importantes en el escenario de la comunicación y dentro de la aplicación de enfoques educativos, trasladando las habilidades desarrolladas en la “cultura participativa” a los modelos enseñanza-aprendizaje.

Se cita a continuación la lista de habilidades señaladas por Jenkins et al. (2009):

- Juego: La capacidad de experimentar con el entorno como forma de resolución de problemas.
- Desempeño: La habilidad para adoptar identidades alternativas con el propósito de improvisar y descubrir.
- Simulación: La capacidad de interpretar y construir modelos dinámicos de procesos del mundo real.
- Apropiación: La capacidad de tomar y remezclar contenido multimedia de manera significativa.
- Multitarea: La capacidad de explorar y analizar el entorno y desplazar el foco a los detalles más sobresalientes.
- Cognición distribuida: La capacidad de interactuar de manera significativa con herramientas que amplían las capacidades mentales.
- Inteligencia colectiva: La capacidad de unir conocimiento y comparar observaciones con otras personas hacia un objetivo común.
- Juicio: La capacidad de evaluar la confiabilidad y credibilidad de diferentes fuentes de información.
- Navegación transmedia: La capacidad de seguir el flujo de historias e informaciones en múltiples modalidades.
- Redes: La capacidad de buscar, sintetizar y diseminar información.
- Negociación: La capacidad de transitar en diversas comunidades, discernir y respetar múltiples perspectivas y comprender y seguir modelos alternativos (Jenkins et al., 2009, p. 14)

En este entrecruzamiento de aprendizaje y medios de comunicación, las habilidades y “competencias transmedia” aportan un universo de posibilidades, de forma que las competencias transmedia son aplicables a otros contextos. Es importante hacer notar que estas habilidades, las han desarrollado los jóvenes de forma autodidacta

en medio de sus entornos sociales y culturales. Según Jenkins, “muchas competencias (jugar, interpretar, navegar, etc.) son adquiridas por los jóvenes a través de su participación en las comunidades de aprendizaje informal que rodean la cultura popular”. (Jenkins et al. 2009:9)

Dentro de los modelos educativos, estos han respondido a las necesidades de cada sociedad de acuerdo al espacio y el tiempo. En la vida actual es necesario proponer y explorar otras posibilidades para enfrentar los desafíos que se están presentando en nuestra sociedad.

Para la aplicación de competencias transmedia en la educación formal surgen retos metodológicos importantes de analizar. Primero tomar en cuenta que los modelos de la educación formal se basan en un tipo de educación “vertical”, donde los educadores fungen como mediadores del conocimiento, en este enfoque el docente revisa que el educando reciba el conocimiento de forma “adecuada”; sin embargo, en la actualidad estamos viviendo una creciente expansión de la tecnología en todas las actividades humanas, con implicaciones en la vida laboral, educativa, familiar, personal y social, por lo que el modelo educativo formal en ese sentido se está quedando obsoleto, al no tomar en cuenta los conocimientos que los estudiantes poseen y han adquirido en espacios informales, ejemplo de ellos *son “las habilidades y competencias básicas del alfabetismo transmedia”* Jenkins et al. (2009), que se han desarrollado a partir de prácticas colaborativas en el marco de las “culturas participativas”.

De acuerdo con (Jenkins, 2009):

La expresión cultura participativa contrasta con nociones más antiguas sobre la pasividad de los espectadores de los medios de comunicación. En lugar de hablar sobre productores y consumidores de medios como roles

separados, podemos ahora considerarlos como participantes que interactúan de acuerdo con un nuevo conjunto de reglas, que ninguno de nosotros entiende por completo (p. 30).

Para vincular “las competencias transmedia” con los procesos de enseñanza y aprendizaje deben explorarse otras metodologías educativas. Es necesario la puesta en práctica de un método en el cual los participantes interactúen y compartan conocimientos de forma dialógica, haciendo partícipes al educador y al educando, tomando en cuenta los conocimientos previos que posee el educando, así como los aprendizajes obtenidos en los espacios extraescolares, de tal forma que el proceso de aprendizaje se enriquezca de la suma de distintas experiencias. *“Cuando se vive una autenticidad en la práctica de enseñar aprender, se participa de una experiencia total, directiva, ideológica, política, gnoseológica, pedagógica, estética y ética” (Freire, 1997, p.26).*

Un aprendizaje bidireccional y participativo puede profundizar en el desarrollo de los procesos metacognitivos. De acuerdo con Glaser (1994):

La metacognición es una de las áreas de investigación que más ha contribuido a la configuración de las nuevas concepciones del aprendizaje y de la instrucción. A medida que se han ido imponiendo las concepciones constructivistas del aprendizaje, se ha ido atribuyendo un papel creciente a la conciencia que tiene el sujeto y a la regulación que ejerce sobre su propio aprendizaje.

Un modelo educativo formal o informal que se construya de forma holística debe considerar las “habilidades transmedia” y promover la articulación con otras áreas de conocimiento. La vinculación entre arte, transmedia y educación facilita el intercambio de prácticas entre educadores y educandos, a través del arte y la tecnología. La puesta en práctica de la educación por medio de las artes

potencializa la identidad cultural, el diálogo entre culturas, y los valores sociales, así como disfrutar el arte a través de la expresión artística.

Además, permite que los conocimientos propios de los espacios de virtualización, extraescolares y artísticos no se limiten a un solo contexto y se abran por medio de vínculos de aprendizaje, poniendo en práctica la autonomía por medio de los hechos creativos que desarrollen y dialoguen con una multiplicidad de aprendizajes. Ros (2002) *“el hecho creativo es el resultado de una serie de simbolizaciones, vivencias y asimilaciones de conocimiento, es una síntesis de componentes cognitivos, afectivos, sociales e imaginativos. Sin aprendizaje no hay creatividad posible”* (p.4). La integración del arte y la tecnología potencializa las experiencias de aprendizaje y enriquece los procesos socio-culturales.

2.3 Dimensiones antropológicas de las experiencias transmedia

En la actualidad, el tejido de la realidad dispone de una variedad de fuentes informativas; la manifestación, expresión y comunicación de las ideas, de la cultura y de representaciones de las sociedades habían desfilado entre las tradiciones orales o performativas, se habían documentado en innumerables textos y ahora somos testigos de sus incorporaciones a escenarios mediáticos que se han mantenido en constantes mutaciones tecnológicas, aplicativos y creativas, así abriendo posibilidades casi ilimitadas para la gestión de información de cualquier tipo. El cambio de paradigma comunicativo traía consigo una reconfiguración también en la sociedad, esta era solo una de las conclusiones de Henry Jenkins con respecto a la convergencia mediática:

“... la convergencia representa un cambio de paradigma: el paso de los contenidos específicos de un medio a los contenidos que fluyen por múltiples canales mediáticos, a la creciente interdependencia de los sistemas de comunicación, a los múltiples modos de acceder a los contenidos mediáticos,

y a relaciones cada vez más complejas entre los medios corporativos de arriba abajo y la cultura participativa de abajo arriba” (Jenkins, 2006, p.241).

En la actualidad, debemos entender a las TIC como un conjunto de herramientas y medios incrustados en varios niveles de la sociedad que operan con intereses propios y objetivos específicos bajo los que se rigen para alterar nuestras relaciones, no solo con productos culturales sino con otras experiencias aparte del entretenimiento. Existe un sinfín de experiencias transmedia con propósitos igual de variados, poco a poco se ha ido formando un “ecosistema de medios” que está en constante evolución. La existencia de este andamiaje mediático no garantiza el acceso al mismo y puede estar determinado por brechas que dificultan su disponibilidad para todo el público.

El acceso a estas experiencias ya es algo que se ha discutido antes, y el acceso a la educación se considera un derecho humano fundamental; la introducción de las TIC en la educación supone un parteaguas más que tecnológico, en México se registró por parte del IFT⁸ (Instituto Federal de Comunicaciones) en una muestra de 113 millones de habitantes que por cada 100 habían 66 inmersos en el uso del internet, en una población estimada de 124.7 millones de personas; de esa misma muestra se identificó también que solo el 45.6% hace uso del *Internet* como herramienta de capacitación o complemento para la educación. Las variantes que producen estos resultados pueden ser el ingreso económico percibido por familia, la zona demográfica, ocupación, edad y grado de estudios de los individuos.

Inicialmente debemos entender que existen dimensiones antropológicas de las experiencias transmedia que no podemos ignorar como las condiciones de accesibilidad donde estas se desarrollan, así como la posición y participación de

⁸ IFT. (2019). USO DE LAS TIC Y ACTIVIDADES POR INTERNET EN MÉXICO: IMPACTO DE LAS CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS DE LA POBLACIÓN (VERSIÓN 2019). [ift.org.mx](http://www.ift.org.mx).
http://www.ift.org.mx/sites/default/files/contenidogeneral/estadisticas/usodeinternetenmexico_0.pdf

sus actores. Y también debemos mencionar que la implementación de las TIC en la educación no garantiza la elevación de la educación a un estado siquiera más eficaz, solo supone la incorporación de nuevas herramientas a un sistema educativo que ya es intermitente entre lo análogo y digital.

Las incursiones en México para la incorporación de TIC en la educación pueden empezar discretamente con el ejemplo particular del antaño y vigente programa de telesecundarias⁹, que más que una innovación para la educación era una respuesta del gobierno contra la brecha demográfica que sufría el país, su práctica no se incluyó como estándar en el sistema educativo y fue más de resolver carencias y exigencias en zonas específicas, ahora el SETEL (Sistema Estatal de Telesecundaria) se encarga de potenciar 568 escuelas con servicios satelitales. Otro ejemplo relacionado directamente con la aplicación de las TIC en la pedagogía puesto en marcha desde 2017 es el programa educativo *@prende 2.0*¹⁰, realiza capacitaciones en varios estados de la República Mexicana que se concentran en orientar a los maestros y a los alumnos en el desarrollo de las TIC dentro de las aulas, en su modalidad *online* gestiona cursos, guías y recursos para la pedagogía transmedia (*Anexo 1 y 2*).

El primer ejemplo puso al alcance de varios grupos un ecosistema nuevo de aprendizaje, descentraliza el lugar del conocimiento y expandió su narrativa a medios visuales, debemos destacar la modelación de un nuevo paradigma pedagógico que producía nuevas experiencias transmedia a quienes se sometían a dicho modelo. El segundo ejemplo opera sobre infraestructuras bien establecidas, donde se han superado varias brechas que permiten a sus participantes poder asistir a un aula, conectarse a internet o haber estudiado una carrera profesional en pedagogía. Mientras más se indague en las dimensiones en las que puede

⁹ Gobierno de México. (s. f.). Historia. telesecundaria.gob.mx. Recuperado 16 de enero de 2021, de <https://telesecundaria.gob.mx/historia.html>

¹⁰ Secretaría de Educación Pública. (2017). Plataforma aprende 2.0. aprende.edu.mx. <http://aprende.edu.mx/>

extenderse una transmedia desde lo pedagógico se pueden descubrir debilidades y beneficios tan diversos que no terminaríamos de explicar en donde podrían parar. Reconociendo los problemas sistémicos y estructurales que puedan condicionar la operación y repercusión de una TIC, podremos saber el verdadero significado de su dimensión en la sociedad.

Estar al tanto de los desafíos que atraviesan las TIC nos ayuda a conocer los puntos que las limitan. Existe una dimensión abstracta de las TIC que nos permite ubicarlas en un espacio de producción del conocimiento o arte, que también puede ayudarnos a entender la naturaleza de su dialógica.

“... el espacio de la semiosfera tiene un carácter abstracto. Esto, sin embargo, en modo alguno significa que el concepto de espacio se emplea aquí en un sentido metafórico. Estamos tratando con una determinada esfera que posee los rasgos distintivos que se atribuyen a un espacio cerrado en sí mismo. Sólo dentro de tal espacio resultan posibles la realización de los procesos comunicativos y la producción de nueva información” (Lotman, 1996, p.11)

La introducción de este concepto es para invitar a mirar a los medios de comunicación como escenarios para la producción y tránsito de signos, que desde hace mucho tiempo hemos atestiguado, así mismo su potencial para influir sobre el colectivo cultural de las sociedades. Las fuentes de signos mediáticos alimentan con nuevo contenido la semiosfera, expande de esta los conjuntos normales de texto poniendo a disposición elementos nuevos de significado como *software*, imágenes, *emojis* y cualquier tipo de recurso que tiene el potencial de ser recodificado a través de una TIC. Es oportuno ubicar su aspecto semiótico pues también sufren como hemos visto de obstáculos o brechas que Lotman identifica en los procesos de producción de conocimiento como “fronteras semióticas” y su función:

“... se reduce a limitar la penetración de lo externo en lo interno, a filtrar y elaborarlo adaptativamente. En los diversos niveles, esta función invariante se realiza de diferente manera. En el nivel de la semiosfera, significa la separación de lo propio respecto de lo ajeno, el filtrado de los mensajes externos y la traducción de éstos al lenguaje propio, así como la conversión de los no-mensajes externos en mensajes, es decir, la semiotización de lo que entra de afuera y su conversión en información” (Lotman, 1996, p.14).

Las fronteras de Lotman vienen a colación pues para él la consecuencia y sucesión de signos son procesos que pueden darse también fuera del lenguaje. El concepto de fronteras semióticas es utilizado por Lotman para describir las resistencias construidas en semiosis previas y que resultan en significaciones internas e individuales que como vimos con las brechas, puede influir el territorio, la cultura o la posición social. Estas fronteras producen signos particulares interiorizados que chocan en semiosferas ajenas como la de las transmedia y pueden permear la disposición al interactuar con estos signos domiciliados por las TIC.



CAPÍTULO 3

FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS
PARA LA APLICACIÓN DEL
SEMINARIO TRANSMEDIA CON
PERSPECTIVAS COLABORATIVAS,
DIALÓGICAS Y TRANSDISCIPLINARIAS

CAPÍTULO 3. FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS PARA LA APLICACIÓN DEL SEMINARIO TRANSMEDIA CON PERSPECTIVAS COLABORATIVAS, DIALÓGICAS Y TRANSDISCIPLINARIAS

El seminario transmedia se construyó con el objetivo de ser un ejercicio holístico e integral, este contempló la subjetividad como una característica indispensable para la construcción del conocimiento complejo, tomando como consideración que este surge de un proceso de socialización entre pares y las interacciones con su entorno, busca incentivar las distintas estrategias cognitivas de aprendizaje y el pensamiento complejo.

Las habilidades transmedia señaladas por Henry Jenkins en “*Cultura de la convergencia*” (2009), en el contexto de esta investigación son entendidas como una serie de competencias avanzadas, relacionadas con la producción y el consumo de medios digitales interactivos (et al. 2013). Son un referente fundamental en la construcción metodológica del seminario, porque a partir de la clasificación de estas habilidades y estrategias transmedia, pudimos trazar un enfoque etnográfico y autoetnográfico, para acercarnos desde la comunicación social a las prácticas que los jóvenes usan de forma significativa para socializar, trabajar de forma colaborativa y construir conocimiento.

La planeación de la estrategia transmedia para este trabajo está fundamentada en el Mapa de competencias transmedia de Scolari (2018). Dentro de la conceptualización del seminario, implementamos de forma integral la puesta en práctica de *habilidades transmedia* en relación al trabajo de investigación por equipo “*tesina*” de los participantes que están en área de concentración, en la carrera de psicología social. Esta estrategia comunicativa tiene como objetivos primarios la

comunicación dialógica, el trabajo transdisciplinario y la metacognición, a partir de la bitácora auto etnográfica, en un contexto educativo y de construcción de conocimientos de forma autogestiva.

En la estructura general de este seminario tomamos en cuenta las necesidades específicas del grupo, que estará participando en este ejercicio de autogestión de aprendizaje, de tal forma, que este sea accesible en un sentido teórico y práctico, que integre conocimientos de la educación formal y conocimientos extraescolares (informal), que se incentiven las motivaciones de los individuos y del grupo en la construcción de conocimientos, que tome en cuenta el contexto socio cultural de los participantes.

El seminario se gestionó a partir de un plan de trabajo y una carta descriptiva de actividades (*Anexo 13 y 14*), para explicar los objetivos del seminario, la metodología y el formato de aplicación. Con la finalidad de plantear de forma clara y concisa el proceso de aplicación del seminario, se contempló también posibles reestructuras y adecuaciones que surgieran de parte del grupo y a partir de la puesta en práctica del ejercicio transdisciplinario.

Para la aplicación del seminario se tuvo la participación de cuatro equipos que se encontraban cursando el décimo trimestre de la carrera de Psicología Social, dentro del seminario de “*Sexualidad, erotismo y amor*” con la profesora Lore Aresti de la Torre¹¹. Para el equipo de investigación fue necesaria la participación en el seminario, con el fin de tener un acercamiento autoetnográfico y etnográfico, fundamentada en la observación y la intervención para generar espacios de reflexión y análisis.

¹¹ Lore Aresti de la Torre Fundadora de la UAM Xochimilco. Profesora Investigadora del proceso salud/enfermedad. Psiconeuroinmunología. Acompañante de pacientes terminales.

Como primer acercamiento en campo se aplicó una prueba diagnóstica *Acceso y apropiación de la tecnología* (Anexo 15) necesaria para la planificación y aplicación del seminario. La encuesta recolectó información de los participantes y su relación con los medios digitales interactivos, incluyendo aspectos de acceso, uso, y apropiación, con relación a los procesos de aprendizaje.

Para trabajar de forma asincrónica empleamos la comunicación por redes sociales, específicamente por medio de un grupo en Facebook y un grupo de Whatsapp. Compartimos nuestros productos realizados en el seminario, a través de Instagram, Facebook y Tiktok, a partir de las cualidades de estas redes sociales se aprovechó su formato y características de comunicación para poner en práctica la narrativa transmedia. Como repositorio, utilizamos una página web que contiene la descripción del seminario, los productos comunicativos resultantes de cada semana de trabajo, y las bitácoras de cada integrante, las cuales dan información del proceso de este ejercicio; por último, la página web contiene los enlaces a las redes sociales del proyecto.¹²

El seminario se llevó a cabo durante cinco semanas, la primera semana fue empleada para tener un acercamiento con los equipos, mostrar el cronograma de actividades, explicar los fundamentos teóricos para el seminario y resolver dudas. Las siguientes cuatro semanas se organizaron para la realización de cuatro actividades comunicativas, de tal modo, que cada semana se trabajó con una actividad: ilustración, fotografía, mezcla sonora y cine. Los conocimientos y habilidades adquiridas durante cada semana, se sumaron de forma progresiva y para cada actividad se requirió de los conocimientos de la actividad previa. Estas actividades fueron usadas como un recurso pedagógico para la expresión del pensamiento complejo, artístico e intencional, los productos resultantes son

¹² Página web EDUCOSMIC <https://artcosmicuam.wixsite.com/my-site-1>

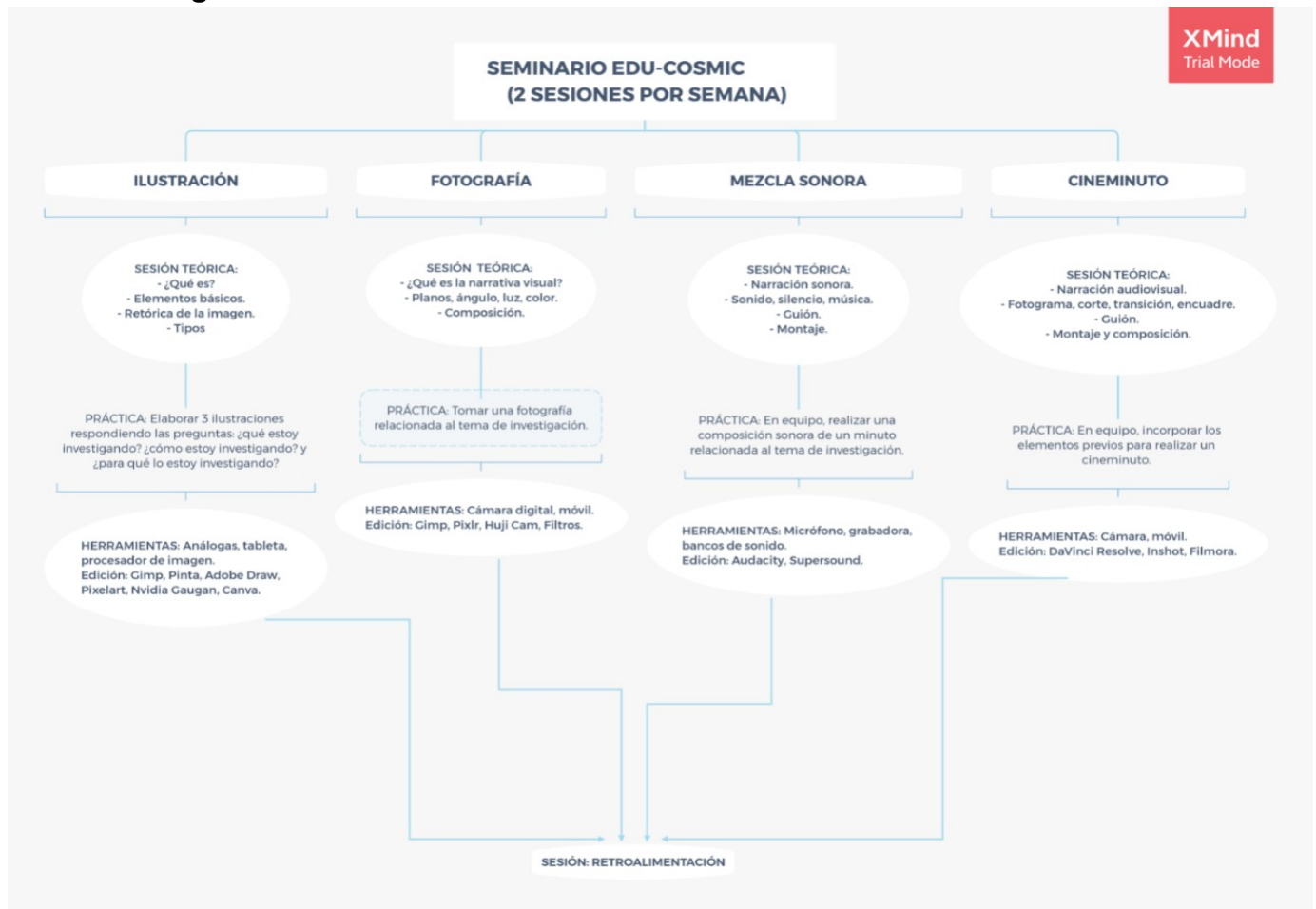
construcciones narrativas de las investigaciones de cada equipo que participó en el seminario.

La semana dos se trabajó con el tema de ilustración, la primera sesión estuvo dedicada a las cuestiones teóricas que definen los elementos y características de la ilustración, así como sus usos y aplicaciones. Estas sesiones teóricas estuvieron acompañadas de videotutoriales, que sirvieron de orientación para el uso de herramientas y uso de *software* libre.

La actividad planteada para la sesión práctica fue realizar una ilustración de forma individual, que diera respuesta a las siguientes preguntas: ¿Qué estoy investigando?, ¿Cómo lo estoy investigando? y ¿Para qué lo estoy investigando? preguntas referentes a la investigación que cada equipo estaba llevando paralelamente en psicología y el equipo de investigación en comunicación.

Dentro de la autogestión del aprendizaje, en las actividades del seminario el trabajo colaborativo y dialógico buscó espacios para compartir, describir y explicar las interacciones en medios interactivos. Como eje temático de aplicación fue importante generar interés y reflexión dentro del grupo, hacer uso del pensamiento rizomático para acercarnos a los nodos y conexiones en las estrategias para la construcción de conocimiento.

Cronograma de actividades



Mapa del cronograma de actividades

Semana 1: acercamiento con el grupo de psicología de décimo trimestre de UAM-X, platicaremos de sus temas de investigación y de las estrategias que implementarán.

Semana 2: ilustración, se planea la creación de ilustraciones, que muestran las siguientes cuestiones: ¿Qué estoy investigando?, ¿Cómo lo estoy investigando? y ¿Para qué lo estoy investigando?

Semana 3: Fotografía, se planea realizar una fotografía que muestre el tema que estoy investigando en mi contexto social y cultural.

Semana 4: Mezcla Sonora, se planteó realizar una reunión por equipo en la cual se compartan las ilustraciones hechas en la semana 2 y pensar en ¿cómo sonaría lo que estamos investigando? Por medio de este ejercicio se busca el análisis por parte del equipo y generar una idea sonora donde puedan coexistir conceptualmente todas las ilustraciones del equipo.

Semana 5: Cineminuto, incorporamos elementos de los ejercicios anteriores para la construcción de una narrativa a través del cineminuto. Establecer un proceso de construcción y deconstrucción de ideas que intervengan en el tema (tema de investigación que lleva cada equipo) a partir de la selección de elementos narrativos que integren el cineminuto.

Las sesiones se desarrollaron en torno a la instrucción de cuatro actividades y la posterior aplicación de las mismas por el grupo. Las sesiones expositivas, se llevaron a cabo en aulas virtuales (plataforma de *zoom* y *google meet*), la retroalimentación de los productos comunicativos se desarrolló en cada una de las semanas del seminario.

3.1 Aplicación transmedia para el aprendizaje

Se reconoce el papel que está tomando la transmedia en la época actual, el dinamismo, potencial y las posibilidades que abre en espacios comerciales, públicos y sociales.

Aunque ya nos hemos detenido a describir algunas brechas que pueden intervenir en la democratización y acceso a los medios, no podemos negar el poder que

confiere solamente una conexión a Internet, permitiéndonos consumir y producir información en cualquier momento y de manera personalizada, es decir, se nos da la oportunidad de buscar nuestros intereses, la capacidad de gestionar colectivamente sitios de algún interés específico y la libre navegación.

La red de Internet está planteada principalmente para el intercambio masivo de información, pero los receptores ya no solo reproducen información, toman un papel más activo como *prosumidores*. Algunos ejemplos pueden ser las redes sociales, que funcionan como escenario horizontal para el intercambio de ideas:

Al igual que el término social, conceptos como participación y colaboración adquieren un novedoso y peculiar sentido en el contexto de los medios sociales. En ellos, los usuarios de contenido son colaboradores que desarrollan productos creativos, enriqueciendo así diferentes comunidades. Distintas nociones de pensamiento comunitario y grupal proliferan en la retórica de las plataformas, y lo hicieron sobre todo entre 2004 y 2007. De hecho, muchas plataformas, como *YouTube* y *Flickr*, comenzaron como iniciativas comunitarias: fueron impulsadas por grupos de aficionados al video y la fotografía, respectivamente, interesados en compartir sus productos creativos en la red. (Van Dijck, 2016, p.18)

En el 2021 contamos con una infinidad de redes sociales y aplicaciones que nos ayudan a conectarnos virtualmente y compartir nuestros intereses, la creación de espacios gestionados en comunidad y para la comunidad, era parte de un concepto que Pierre Levy había planteado como una *inteligencia colectiva* (1997):

El proyecto de la inteligencia colectiva es, en general, el de los primeros protectores y defensores del ciberespacio. Es la aspiración más profunda del movimiento de la cibercultura, y en cierto sentido, este proyecto se prolonga, y sobrepasa, el de la filosofía de las luces. No se trata en absoluto de una

«utopía tecnológica», sino de la profundización de un ideal antiguo de emancipación y de exaltación de lo humano que se apoya en las disponibilidades técnicas de hoy. (Levy, 1997, p.183)

La Inteligencia Colectiva también supone la colaboración y participación; como ejemplo está Twitter, una red social donde principalmente circula contenido creado por los usuarios, o también los *hashtags* donde se trata de conseguir mayor visibilidad de algún tema compartiendolos masivamente.

La *inteligencia colectiva* también es un proceso y el concepto es más bien una cartografía que explica y reconoce la participación de usuarios consumiendo, produciendo y transmitiendo información. La “inteligencia” en dicho concepto no garantiza la producción de datos significativos, relevancia social, información que nos interese o incluso puede ser falsa; en la práctica son procesos sociales y colaborativos. *La inteligencia colectiva* distingue como una fuente de información a los integrantes de un grupo, las redes otorgan la posibilidad de dar un tratamiento personalizado a la información con texto, imagen o audiovisual. Es importante recordar la relación que dicho proceso guarda con el Internet, pues el ciberespacio es el escenario principal de redes sociales, grupos y demás redes virtuales, como refiere Plerre Levy: “*El ciberespacio como soporte de inteligencia colectiva es una de las principales condiciones de su propio desarrollo. [...] En un principio, el crecimiento del ciberespacio no determina automáticamente el desarrollo de la inteligencia colectiva, solamente le facilita un entorno propicio*”. (Levy, 1997, p14)

La aplicación de una estrategia transmedia para la educación así como las dinámicas de una red social, deben mantener los principios de la inteligencia colectiva que supone la colaboración y participación en un proceso de intercambio de la información.

Planteamos una estrategia transmedia con el fin de desarrollar procesos metacognitivos, para aplicar el conocimiento fuera de una concepción bancaria descrita por Freire: *“En la visión bancaria de la educación, el saber, el conocimiento, es una donación de aquellos que se juzgan sabios a los que juzgan ignorantes.”* (Freire, 2005, p.62), donde la gestión del conocimiento sea social, participativa y colaborativa, contraria a un sistema jerárquico que discrimina e imparte conocimiento de una manera determinada a los estudiantes.

La inteligencia colectiva puede existir validando la participación de otros, en los procesos de aprendizaje se hace mediante la acción dialógica expuesta por Freire, como una manera en que los individuos experimentamos el mundo y lo abstracto: *“El sujeto que se abre al mundo y a los otros inaugura con su gesto la relación dialógica en que se confirma como inquietud y curiosidad, como inconclusión en permanente movimiento en la historia”.* (Freire, 2013, p11).

La acción dialógica que sugiere Freire, es una de las bases sobre la cual cimentamos nuestra estrategia transmedia para el desarrollo de la metacognición, decidimos integrar a nuestro proyecto como una vía para la producción e intercambio del conocimiento. En primera instancia para promover un conocimiento horizontal, abierto a la posibilidad de promover información desde todas sus partes, reconociendo la importancia de todos los actores como productores capacitados del conocimiento, Freire reconoce la importancia que tiene la experiencia individual, no como un beneficio único de quien recibe conocimiento, sino el valor agregado que cada individuo puede aportar desde una posición determinada sin desestimar sus experiencias y haciéndola relevante en el proceso de aprendizaje.

Son experiencias distintas y, como tales, es preciso vivirlas distintamente. Y, como son diferentes, unas pueden enseñar a otras. Y unas pueden aprender de otras. Y nosotros sólo aprendemos si aceptamos que lo diferente está en el otro; de lo contrario, no hay diálogo. El diálogo sólo existe cuando

aceptamos que el otro es diferente y puede decirnos algo que no sabemos.
(Freire, 2013, p.57).

Es importante contemplar una perspectiva dialógica para aplicar una estrategia transmedia para la educación, porque permite las posibilidades de una participación activa de los integrantes sin jerarquizar o concentrar el conocimiento en alguna parte.

La base del diálogo es compartir la curiosidad de diferentes perspectivas y tener la disposición para compartir las nuestras, la forma de saciar la curiosidad es por la respuesta de preguntas que nos formulamos o se responden cuando se ponen sobre la mesa:

Sin embargo, insisto en que el meollo de la cuestión no radica en hacer un juego intelectual con la pregunta ¿qué es preguntar?, sino en vivir la pregunta, vivir la indagación, vivir la curiosidad y demostrárselo a los estudiantes. El problema que se le plantea al profesor es ir creando en ellos, y en la práctica, el hábito de preguntar, de admirarse.

Para el educador que adopta esa posición no existen ni preguntas tontas ni respuestas definitivas. El educador que no castra la curiosidad del educando, que se adentra en el acto de conocer, jamás le falta el respeto a ninguna pregunta. Porque, aun cuando pueda parecer ingenua o mal formulada, no siempre lo es para quien la formula. (Freire, 2013, p72)

Es importante concebir un ambiente que propicie la proliferación de espacios dialógicos, pueden ser verbales, escritos o discursos representativos. Nuestra estrategia transmedia para la metacognición plantea gestionar un ecosistema para la óptima producción de espacios dialógicos dentro de las redes sociales (Instagram, TikTok, Grupos de Facebook y de WhatsApp), conectivas como Zoom, mensajería instantánea y Facebook; por último con la invitación a producir contenido

transmedia vinculado a su trabajo en clase (realización de una tesis sobre temas de relevancia/urgencia social), el contenido transmedia producido en las cuatro fases estuvieron cargadas discursivamente en consonancia a la postura que tomen en sus temas de investigación, propiciando la gestión colectiva.

La perspectiva dialógica dentro de nuestra estrategia transmedia es más que una base, también es una estrategia que puede ser aplicada para el desarrollo del conocimiento y aprendizaje en varias direcciones, empezando por buscar tangentes de la información ya preestablecida mediante el diálogo, es importante recalcar el distanciamiento de figuras de autoridad que gestionen el conocimiento unilateralmente, sino de forma horizontal donde todas las partes tienen la misma relevancia y autonomía.

No solo la dialógica forma parte esencial de nuestra estrategia, también debemos aclarar que siguiendo con la creencia de una estrategia horizontal, planteamos nuestro papel como investigadores y miembros del proceso transmedia para la educación. Para lograr este objetivo nos apoyamos en herramientas que puedan dar cuenta tanto del ecosistema que se planteó, así como su contexto, los actores involucrados y la documentación de las experiencias resultantes de la puesta en marcha de la estrategia transmedia para desarrollar procesos metacognitivos.

Elegimos la investigación-acción para definir el objeto de estudio, durante el transcurso de la investigación se buscaron respuestas y soluciones que aportan contenido a la producción de procesos metacognitivos a través de la transmedia, buscando que la investigación se desarrollara de forma proactiva. Porque reconocemos la relevancia de los temas de *tesina* de los grupos de psicología y como equipo de investigación hemos comentando la urgencia de generar espacios transmedia para la educación.

La necesidad de influir en los procesos sociales o de modificar diversos aspectos de la problemática que se estudia, ha llevado a varios investigadores comprometidos con las causas populares a desarrollar métodos para involucrar, en forma más directa, a las ciencias sociales en la solución de los problemas. A esto se le ha denominado método de Investigación-Acción. (Rojas, 2013, p.27)

La estrategia transmedia que aplicamos es un sistema de gestión para el aprendizaje, este aparato fue impartido con una estructura de desarrollo para la metacognición y acompañamiento para los involucrados en el proceso. Al ser una tarea de experimentación e investigación, además de buscar la aprehensión de prácticas comunicativas para la vida diaria, esta investigación contó con el despliegue de acciones para nuevos procesos metacognitivos.

Es importante detenernos en la pertinencia que representa la estrategia transmedia, pues más que un experimento o investigación, es una prueba que deberá seguir siendo ajustada en aras de fomentar competencias transmedia y metacognitivas. En esta investigación buscamos implementar un acercamiento desde la subjetividad y usar como herramienta metodológica la etnografía:

La etnografía nos permite describir a un grupo humano en su contexto, a partir de la vida cotidiana, en el entorno natural en el que tienen lugar las diferentes interacciones sociales, reguladas por instituciones, sistemas de creencias y valores, normas y patrones de comportamiento incorporados por cada uno de los miembros que configuran esa colectividad a través de un proceso de enculturación. (Guerrero, 2014, p.237)

La etnografía ya supone un proceso dialógico entre un investigador y su campo de investigación, en este esquema las acciones dialógicas están determinadas por posiciones de poder donde el investigador y su grupo están separados por un sesgo

metodológico, que en busca de la objetividad toma distancia del problema y no forma parte de ella ni pretende una solución más que una visibilización o un insidioso análisis.

Para solucionar la forma de estudiar la estrategia transmedia, usamos la auto-etnografía que puede ser definida como:

La auto-etnografía es una estrategia de investigación que incorpora por una parte las tradicionales referencias a la actividad etnográfica, y por otra parte, la propia biografía del investigador. [...] La auto-etnografía es una modalidad de investigación etnográfica que utiliza los materiales autobiográficos del investigador como datos primarios.[...] enfatiza el análisis cultural y la interpretación de los comportamientos de los investigadores, de sus pensamientos y experiencias, habitualmente a partir del trabajo de campo, en relación con los otros y con la sociedad que estudia. (Guerrero, 2014, p.237)

La auto-etnografía fue clave porque así como la perspectiva dialógica nos abre oportunidad a perspectivas colectivas, colaborativas y comunitarias; la autoetnografía opera bajo la premisa de que la experiencia individual es igual de válida para comunicar un contexto específico, implícitamente cuenta con un principio dialógico que reconoce nuestra experiencia:

La autoetnografía se basa, entre otras plataformas, en la perspectiva epistemológica que sostiene que una vida individual puede dar cuenta de los contextos en los que vive la persona en cuestión, así como de las épocas históricas que recorre a lo largo de su existencia. (Blanco, 2012 , p.170)

La auto-etnografía resulta un complemento para la perspectiva dialógica pues ayuda a reforzar la importancia del conocimiento individual, y se puso en práctica a

través de bitácoras personales escritas y bitácoras en video por grupo (grabaciones de Zoom) donde se documentó el proceso de aplicación de la estrategia transmedia.

Otro atributo importante de esta estrategia es la transdisciplinariedad, al aplicarse en un grupo de Psicología y propuesta por el equipo de investigación perteneciente al área de comunicación, nos interesa aportar herramientas en otras disciplinas donde no pudieran figurar de una manera curricular, de acuerdo con Nicolescu:

“La transdisciplinariedad comprende, como el prefijo “trans” lo indica, lo que está, a la vez, entre las disciplinas, a través de las diferentes disciplinas y más allá de toda disciplina. Su finalidad es la comprensión del mundo presente, y uno de sus imperativos es la unidad del conocimiento”.
(Nicolescu, 1996, p.37)

Un objetivo de la estrategia transmedia es gestionar el conocimiento en más de una sola dirección, compartiendo saberes de una manera comunitaria donde las disciplinas no seccionan el conocimiento, sino donde los relacionen produciendo uno nuevo.

3.2 Competencias transmedia

Aplicación de las habilidades transmedia en el seminario. Para la implementación de habilidades transmedia en el seminario, esta investigación tomó como referencia la clasificación de *competencias transmedia* de Scolari (2013): competencias de producción, competencias de gestión, competencias performativas y competencias con los medios y la tecnología.

GESTIÓN SOCIAL

Esta habilidad fue implementada durante todo el seminario (cuatro semanas) a través de la gestión dentro del grupo de Facebook y de Whatsapp. En el primero se gestionó el intercambio de información referente a los ejercicios comunicativos, que incluye compartir los trabajos, compartir los videotutoriales y otros contenidos que se generaron, también incluyó el escribir comentarios, los cuales fueron útiles para la retroalimentación que sirvió en el proceso de autogestión de conocimientos.

El grupo en Whatsapp fue para hablar de forma más personal entre compañeros y compartir por este medio los enlaces de zoom para las sesiones.

Participar en las redes sociales

La participación en el grupo de Facebook se incentivó a partir de compartir los avances de las investigaciones, que cada equipo está realizando en su área de concentración y que sirvió para abrir la conversación a los temas de interés entre los participantes del seminario.

Colaborar

El trabajo colaborativo se llevó a cabo en cada actividad, con la cual, cada equipo se organizó en horarios y actividades de acuerdo a las necesidades específicas de cada equipo, y tomando en cuenta las motivaciones y habilidades del grupo.

Coordinar y liderar

Cada equipo se organizó para distribuir tareas en las actividades tres y cuatro del cronograma de actividades del seminario (anexo 15) , la actividad tres corresponde a la realización de una producción sonora y la cuatro a una producción audiovisual. Estas dos sirvieron para poner en práctica la gestión al coordinar las distintas tareas que requirió el proyecto (roles de producción), y necesitó del liderazgo al realizar los trabajos de producción.

Enseñar

Durante cada sesión se planteó trabajar a partir de los temas de investigación, por medio de las actividades comunicativas utilizadas en este seminario (ilustración, fotografía, composición sonora y cine) e ir sumando los saberes en otras áreas de conocimiento, (ejemplo de esto son las inteligencias individuales que hemos obtenido de forma experimental y vivencial en nuestro contexto social y cultural, y las habilidades adquiridas y desarrolladas de forma empírica en espacios extraescolares). A partir de estos ejes propusimos abrir la posibilidad de generar nuevos conocimientos de forma autogestiva.

GESTIÓN INDIVIDUAL

El seminario puso en práctica la gestión individual en cada semana de trabajo.

GESTIONAR LOS RECURSOS

Cada integrante del equipo tuvo que establecer cuáles fueron los horarios con los que contaban para trabajar, cuáles fueron las herramientas (aplicaciones, software) que tenían, y los materiales (celular, cámara, computadora, grabadora de voz), recursos humanos (ejemplo: mi hermano puede ser el actor de mi vídeo) y los espacios físicos que podían usar (mi recamara, el patio, la azotea etc.).

GESTIONAR EL TIEMPO

Para esta habilidad tomamos en cuenta las reconfiguraciones de organización en las familias para el acceso a la comunicación mediática. Debido a que México enfrenta brechas económicas y sociales que dificultan el acceso a internet y al uso de un celular o una computadora y que con la pandemia causada por el virus SARS COV-2, las dificultades en jóvenes estudiantes de nivel superior se han incrementado, como resultado las familias que cuentan con un solo dispositivo con acceso a internet tienen que gestionar el tiempo del uso entre sus familiares.

A partir de los ejercicios comunicativos, los integrantes tuvieron que contemplar las actividades necesarias, así como el tiempo y los recursos para ejecutarlo.

Gestionar la propia identidad

Buscamos que los miembros de los equipos expresaran sus motivaciones e inquietudes personales por medio de los ejercicios comunicativos con la finalidad de problematizar los discursos generados en las sesiones de discusión, y generar nuevos conocimientos de forma paralela en el que reflexionamos sobre la construcción de nuestra identidad (la construcción social respecto al género, educación, crianza, preferencias culturales, interacciones mediáticas etc.)

Poner en práctica la creación de narrativas a través de las actividades comunicativas que propiciamos reflexión de los equipos en torno a la posición como individuo en un sistema social, político y cultural, en el cual nos vemos inscritos.

Gestionar los sentimientos y las propias emociones

Dedicamos espacios de reflexión que nos permitieron escuchar distintas posturas discursivas y que propiciaron un ambiente de respeto y colaboración que permitió hacer una deconstrucción de la relación del consumo de los medios de

comunicación y las emociones / sentimientos con los que experimentamos el consumo mediático.

GESTIÓN DE CONTENIDOS

De acuerdo con las actividades comunicativas correspondientes a cada semana del seminario, cada equipo gestionó el contenido dentro de sus trabajos.

Buscar, seleccionar y descargar

El seminario planteó que los integrantes complementaran sus conocimientos y habilidades de forma asincrónica, por lo tanto se incentivó la búsqueda de contenidos que mejor se adaptaran a la necesidad de cada integrante, el siguiente punto corresponde a la discriminación de los contenidos, y por último la gestión de descarga, esta se planteó como una habilidad que se fue desarrollando al implementar búsquedas de material (música, imágenes de stock, libros, poemas, vídeos, etc) necesario para las actividades del seminario.

Gestionar archivos de contenido

Durante el seminario trabajamos de forma individual y por equipo, se hizo gestión de archivos para trabajar vía zoom con los compañeros de equipo y de grupo. (ejemplo: alguien graba voz desde su celular y después otro integrante del equipo realiza la postproducción con los archivos de sus compañeros)

Gestionar la difusión del contenido y compartirlo

Cada equipo usó el grupo de facebook para compartir los avances de su investigación de área de concentración (tesina), la cual sirvió como eje temático en los ejercicios comunicativos. Los integrantes del seminario publicaron sus ilustraciones y fotografías con nombre y título en el grupo de facebook, compartieron enlaces de noticias, blogs o vídeos, que sumaron conocimiento a las sesiones en las cuales nos conectamos vía zoom. Usamos el grupo de Whatsapp como una

forma de comunicación más directa y personalizada, en este grupo se usó compartir memes, audios, fotografías, vídeos, documentos etc.

MEDIOS Y TECNOLOGÍA

Buscamos tener un acercamiento a la relación de los equipos participantes con los medios y la tecnología (cómo son percibidos, cómo son usados y aplicados en la educación).

Reconocer y describir

Para los ejercicios comunicativos contamos con materiales de apoyo (video tutoriales) que describen características de programas y apps que fueron útiles para desarrollar la actividad semanal. Usamos algunos ejemplos de la cultura popular para ejemplificar las cuestiones teóricas, con el fin de que los integrantes del seminario también puedan ir reconociendo las características y elementos comunicativos.

Comparar

Se dedicó un espacio en las sesiones teóricas para hacer recomendaciones de parte de todos los integrantes del seminario sobre qué software y hardware conocen y/o utilizan. Compartimos los conocimientos que teníamos sobre las características de alguna aplicación particular, un aparato, juego o software. (ejemplos: Premiere o Final Cut; Afterlight vs. Mextures; marcas de discos duros, de teléfonos móviles, etc.).

Evaluar y reflexionar

En las sesiones de retroalimentación se dió un espacio dedicado a que cada equipo explicó cuáles fueron las herramientas que usaron (hardware y software) así como las cualidades y desventajas de estos. También buscamos compartir las experiencias obtenidas en el ejercicio (dificultades en el proceso y resolución de problemas).

Aplicar

En los espacios de retroalimentación y reflexión, abrimos el diálogo sobre las distintas experiencias de cómo elegimos y validamos a los medios que consumimos; cuales son las cualidades y valores que tomamos en cuenta para elegir una red social, cómo elegimos un software y un hardware. A partir de compartir con los otros nuestra experiencia, obtuvimos más información que sea útil para formarnos un criterio.

NARRATIVA Y ESTÉTICA

Interpretar

Construimos narraciones para la actividad comunicativa tres composición sonora y cuatro cineminuto.

Usamos guión y escaleta para la producción de las actividades tres y cuatro.

Tomamos ejemplos de las narraciones transmedia para ejemplificar la construcción de historias y la narrativa transmedia.

Reconocer y describir.

Comparar, evaluar y reflexionar sobre un contenido en relación a valores narrativos y estéticos.

Esta habilidad se puso en práctica cuando revisamos primero en la teoría y después en la práctica los elementos de composición y hablemos de los valores estéticos y las funciones narrativas. En las sesiones de reflexión retomamos el tema de narrativa y estética.

Evaluar y reflexionar

En cada sesión de retroalimentación los participantes compartimos nuestra opinión y observaciones a los trabajos presentados. Tomamos en cuenta hablar sobre estética, caracterización, ritmo narrativo, escenarios, originalidad etc.

Aplicar

Al finalizar cada semana (teoría y práctica) los integrantes obtuvieron un mayor número de habilidades y conocimientos que los llevaron a poder tomar decisiones narrativas y estéticas sobre los productos narrativos que construyeron, así como hacer reflexiones sobre el consumo de los medios y actuar de acuerdo a las conclusiones a las que lleguen.

PERFORMANCE

Las actividades del seminario tuvieron libertad creativa, en la actividad tres composición sonora y cuatro cineminuto, se puso en práctica la habilidad de trazar estrategias de gestión; para crear narrativa, construir personajes, buscar soluciones para hacer la representación y/o actuación en sus historias y desarrollar el montaje de los productos comunicativos.

PRODUCCIÓN

La producción se implementó durante cada actividad, buscamos tener una referencia y bases para cada ejercicio y que cada equipo y miembros del equipo apliquen sus conocimientos y que se permitiera experimentar en la creación de cada producto.

Crear y modificar producciones escritas

Concebir: Inspirarse en las creaciones de otros para crear nuevo contenido por escrito. Para desarrollar esta habilidad se planteó que en las sesiones de teoría compartiéramos nuestros referentes del tema y habláramos de los distintos puntos de vista que tenemos, de igual forma las sesiones teóricas tuvieron ejemplos y referencias de aplicación para la actividad semanal.

Planificar: Planificar y organizar la estructura, el argumento, etc. de un texto.

Pusimos en práctica esta habilidad por medio del uso de bitácoras, escaletas y guión literario y técnico para el proceso creativo y la producción de las actividades comunicativas.

Escribir: Escribir novelas, poemas, cuentos, trabajos para el colegio, entradas de blog, agregar textos a otros formatos, canciones, etc.

Uno de los ejes principales del seminario fue poner en práctica la autoetnografía, para poder hacer un análisis personal del proceso autogestivo y de comunicación dialógica, por lo que cada integrante construyó una bitácora personal por escrito que contienen su autorreflexión de los temas que se revisaron en la sesión, su usabilidad y aplicaciones, y de los conceptos nuevos que aprendió o sumó a sus pares, también describe las emociones que le generó el seminario.

Revisar: Revisar las creaciones propias y las de terceros y sugerir mejoras o cambios.

En las sesiones de retroalimentación cada integrante expresó sus comentarios, observaciones, sugirió mejoras y compartió temas referentes a la sesión que fue útil para aprender en grupo.

Modificar: Apropiarse de un texto ajeno y hacerle cambios.

El seminario buscó promover la apropiación del conocimiento, para aprovechar de mejor manera las herramientas que tenemos a nuestro alcance, esto incluye hacer mejoras en los trabajos de alguien más y/o de nuestros propios trabajos.

Usar *software* y aplicaciones de escritura

Usar procesadores Word.

Usar *blogs* y presentaciones y otras plataformas de escritura y aplicaciones.

Las bitácoras auto etnográficas se desarrollaron en alguna aplicación de escritura, que le dió la posibilidad a los creadores de poder compartir lo que escribieron.

Crear y modificar producciones de audio.

Usar grabaciones de audio y herramientas de edición: Saber usar las herramientas de audio. La actividad comunicativa tres del seminario corresponde a la composición sonora.

El ejercicio propuso realizar una reunión por equipo en la cual se compartió las ilustraciones hechas en la semana uno y pensar en ¿cómo sonaría lo que estamos investigando?. Por medio de este ejercicio se buscó el análisis por parte del equipo y generó una idea sonora donde puedan coexistir conceptualmente todas las ilustraciones del equipo. Esta actividad permitió acercarse teóricamente al concepto de mezcla sonora, elaboración de una narración sonora, identificar y usar los elementos (sonido, silencio, música, voz) y aprender las habilidades básicas para la edición.

Crear y modificar dibujos y diseños.

Usar herramientas para dibujar y diseñar.

En la actividad uno de ilustración se propuso la realización de una ilustración tradicional o digital, la elección del contenido y el formato y técnica será libre.

Crear y modificar producciones fotográficas.

Usar herramientas fotográficas y de edición.

La actividad dos de fotografía consistió en realizar una fotografía que mostró el tema de investigación dentro del contexto social y cultural. Las fotografías también también podían ser editadas

Crear y modificar producciones audiovisuales.

Usar herramientas para filmar y editar.

La actividad cuatro de cine puso en práctica la creación de guión literario y técnico, el uso de escaleta para gestión de la producción, la grabación de vídeos y la edición del material audiovisual.

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE INFORMAL

Cada actividad comunicativa tuvo una sesión de teoría para acercarnos a los temas (ilustración, fotografía, composición sonora y cine), después cada equipo identificó de qué manera abordaría su tema de investigación, mediante cada actividad semanal y posteriormente investigaron, pusieron en práctica, ejecutaron y experimentaron con los conocimientos adquiridos.

1. Aprender Haciendo

Cada integrante del seminario tuvo que practicar las actividades para poder construir su actividad comunicativa (ilustración, fotografía, composición sonora y cineminuto) requerida para la sesión de retroalimentación. Estas actividades también necesitaron de la puesta en práctica de la gestión de tiempo, espacio, relaciones sociales y roles de trabajo.

2. Resolución De Problemas

Uno de los ejes principales del seminario es la autogestión del conocimiento por lo que el resolver problemas fue algo necesario para todas las actividades comunicativas planteadas, cuando se presentó una dificultad, se puso en práctica otras habilidades que llegaron a la resolución del problema.

3. Imitación /Simulación

Durante las sesiones teóricas y en los apoyos audiovisuales dimos ejemplos de técnicas y de las clasificaciones y tipologías en (ilustración, fotografía, composición sonora y cineminuto) esta fue una forma de acercarnos a la experimentación a partir primero de observar, imitando a otros, y de la motivación a través del entorno al que pertenece, en actividades con los otros y de motivaciones personales.

4. Juego

Buscamos que las actividades del seminario tuvieran una estructura en cuanto a tiempo y formato, pero que los elementos utilizados así como la narrativa fue decisión de los participantes, y que su realización fuera libre y autogestionada. Se trabajó desde la experimentación y se utilizaron dinámicas del juego, como son: Aprender jugando con otros, interés personal e interés situacional.

5. Evaluación

Durante las sesiones dedicadas a la retroalimentación de los trabajos, buscamos abrir el diálogo para que todos los participantes incluyendo al autor del trabajo, den a conocer sus opiniones, y revisamos el contenido y la técnica, de forma que todos escucháramos las observaciones de los otros participantes y se toman en cuenta para mejorar.

6. Enseñanza

Individual: Aprender de forma autodidacta.

Durante cada sesión se motivó a los participantes a expresar sus conocimientos extraescolares y escolares para que pudieran sumarlos durante el seminario. También nos interesó que los participantes reconocieran estas habilidades transmedia y su potencial para la autogestión de conocimientos.

Participativo: Aprender enseñando a otros.

El seminario incentivó el trabajo autogestivo de conocimientos, por lo tanto se motivó a los integrantes a experimentar con elementos de aprendizaje que eran nuevos para ellos, se les dió opciones de software para utilizar en las actividades comunicativas y los integrantes del seminario tuvieron que practicar y experimentar para la construcción de su propio conocimiento.

Interés situacional: El individuo realiza una actividad motivado por su entorno o pares.

Las sesiones estuvieron programadas para trabajar en equipo y que la teoría y la práctica se nutriera del compartir con los otros, que las observaciones de los otros, la experiencia y errores de los compañeros se hablaron durante las sesiones para que el conocimiento pudiera ser compartido y creciera de forma rizomática.

Interés personal: El aprendiz realiza una actividad motivado por un interés personal especial.

Uno de los ejes necesarios para la puesta en marcha del seminario fue que las motivaciones para la realización de las actividades fueran a partir de los intereses personales y de equipo, para apropiarse de las habilidades y herramientas con las que interactúan, de tal modo que ponga en práctica la cognición distribuida (Jenkins 2009) la cual se define como: *“Habilidad para interactuar de forma significativa con herramientas que expanden las capacidades mentales.”*

3.3 Funcionalidad del sistema de gestión de aprendizaje.

Una de las características principales de la creación del seminario es su versatilidad, permite la inclusión y cruce de disciplinas, combinando recursos y saberes que estimulan la creación artística de los compañeros de Psicología, vinculados con los conocimientos transmedia, que el equipo de investigación propone como herramienta metodológica.

El seminario fue diseñado para desarrollar la participación individual y colectiva del grupo, que todos y cada uno de los mecanismos aplicados, se configuraron como una transformación importante de la relación tradicional entre las instituciones educativas; nuestros principios se basan en la libertad de expresión y creación, eliminando así cualquier forma de condicionamiento, limitación y censura.

Los estudiantes tienen un aprendizaje más significativo, con ayuda de las redes sociales, videos en youtube, videojuegos o cualquier otro medio, fuera de la institución educativa, esto quiere decir que se construye un aprendizaje informal.

Se utilizaron las habilidades y competencias mencionadas por Scolari, durante el seminario, ejemplificando y demostrando la relevancia e importancia de la transmedia implementada en la educación, lo cual significa que proponemos la innovación en metodologías pedagógicas, los diversos temas y lo que aprenderemos en colectivo.

Las instituciones escolares se han encargado de moldear pensamientos, ideologías y conductas, a través de la organización y transmisión del saber, de métodos de enseñanza, así como de reglamentos para orientar conductas y modos de ser.

La enseñanza que ofrece la institución escolar, debería tener como principio fundamental la optimización y el aprovechamiento de las capacidades mentales de

sus estudiantes. Sin embargo, la realidad es que la enseñanza en la mayoría de las instituciones educativas está más orientada a llenar la cabeza del estudiante con datos y teorías, en memorizar y aplicar lo que se aprende, rara vez, los sistemas y prácticas en las instituciones, siguen una forma de enseñanza en la que sus programas hagan una apuesta por potencializar y desarrollar las inteligencias del estudiante.

Foucault (1991) menciona que la persona que educa, dentro de las instituciones es una figura de control, de “encauzamiento”, de restricción de la libertad y la creatividad en aras de una normalización de los estudiantes puestos bajo su tutela.

Ahora bien, la cuestión por el poder y la cuestión del sujeto, lo conducen a preguntarse entre poder y saber; por el modo en que estos se relacionan, el modo en que se *“implican directamente el uno al otro; que no existe relación de poder sin constitución correlativa de un campo de saber, ni de saber que no suponga y no constituya al mismo tiempo relaciones de poder”*. (Foucault, 2009, p.37).

También es fundamental comprender que la cognición distribuida plantea que, la cognición se genera contextualmente en un entorno de interacciones entre seres humanos y artefactos. A su vez, éstos poseen como marco una determinada actividad socio cultural, lo cual propone un nuevo enfoque a partir de esta interacción que se va generando, una red de relaciones, y que el contenido y el proceso del pensamiento están distribuidos entre los diferentes agentes que configuran la red. El conocimiento es entendido como un proceso dinámico, complejo e interactivo, que se construye a partir de esta red de relaciones.

Para Roy Pea (2001), la cognición distribuida, son aquellos saberes que están presentes en diferentes personas y que, al compartirse, pasan a ser apropiados por los compañeros del grupo.

Con relación a la dimensión cognitiva, Gerardo Hernández (1998), afirma que el alumno no solo debe aprender significativamente los contenidos sino también adquirir y desarrollar habilidades y estrategias autorreguladoras que le faciliten resolver problemas y, en general, “aprender a aprender” y “aprender a pensar”.

También es importante analizar los diferentes niveles de procesamiento de información que se activan en el sujeto, la tarea o el tipo de información. Este análisis permitirá confeccionar y organizar con certeza experiencias didácticas que promuevan e induzcan la formación de un estudiante crítico, independiente, autónomo y creativo, que pueda ser exitoso, no sólo en su vida académica sino en su vida cotidiana. Sobre la dimensión sociocultural, sostiene que la escuela y las demás organizaciones educativas, son espacios institucionales en los que, a través de una serie de prácticas socioculturales específicas, el alumno logra acceso a medios de mediación cultural: saberes, herramientas, artefactos y signos. Para que estos espacios se formen, es necesario un contexto de prácticas, experiencias, relaciones y el traspaso de saber sociocultural en los procesos de apropiación de los alumnos.

La socialización es una forma de aprender, por eso es importante dentro de la estructura y desarrollo de nuestro seminario las dinámicas de socialización, ya que son técnicas que pueden usarse dentro de las instituciones, promueven la creación de un ambiente divertido y lúdico, lo que anima a las personas a participar y socializar, además de asumir un papel activo. El desarrollo de las conductas sociales se realiza mediante el proceso de descubrimiento de vinculación y aceptación.

El seminario es un espacio enfocado en difundir e incentivar habilidades relacionadas con herramientas tecnológicas y artísticas, para fortalecer y mejorar los métodos de enseñanza, asimilación y apropiación del conocimiento.

Todas las prácticas, experiencias y actividades que implementamos, establecieron un proceso metacognitivo, porque el resultado del seminario fue compartir conocimientos, y emerger en una educación holística, no se tuvo una transferencia de conocimientos de forma mecánica.

Al diseñar el cronograma y la carta descriptiva para el seminario transmedia, tuvimos claras las experiencias que buscamos promover en los compañeros de Psicología, dejando de lado la figura del oyente pasivo, por el contrario todos crearon de forma personal y colectiva una representación comunicativa, poética y referencial de sus investigaciones, teniendo un cruce entre la perspectiva transdisciplinar y los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera y de su vida, expandiendo diversos enfoques dentro de las múltiples plataformas, ejerciendo así un rol activo a lo largo del seminario.

La alfabetización mediática permite nuevas estrategias comunicativas en la educación creadas e implementadas. En este proyecto lograron construir entornos que facilitaron a los que aprenden y enseñan, de forma que se pueda modificar el espacio y tiempo dónde se encuentren, buscando generar la posibilidad de elegir cuándo, cómo y dónde estudiar.

Al gestar un entorno o ambiente virtual interactivo de aprendizaje, con mecanismos nuevos que se vinculen y se relacionan entre sí, se forma una mayor retroalimentación y entendimiento entre las personas que enseñan y aprenden, además de que coexisten de forma simultánea, por un lado quien enseña, aprende, porque identifica y registra el conocimiento ya adquirido, mientras que en el sentido de enseñar se puede percibir y contemplar cómo emerge la curiosidad del que aprende, llenos de dudas y preguntas, y esto ayudará en el proceso de metacognición. (Freire, 2010)

Es vital, que la escuela, las instituciones y los educadores vayan transformándose en un espacio favorable, acogedor y de proliferación de ciertos gustos libres y democráticos, así como desarrollar e implementar la tolerancia.

Karl Mannheim menciona *“En la medida en que los procesos de democratización se hacen generales, se hace también cada vez más difícil dejar que las masas permanezcan en su estado de ignorancia”*. (1997, p.50), Mannheim no se limita al analfabetismo, sino que incluye la no participación crítica que es una forma de sabiduría, cuanto más se desarrolle esto, más se comprenderá y aceptaran ideas y comportamientos de otros, esto es fundamental porque para alfabetizar de la mejor manera y que no sea simplemente mecánica y memorizada, promovemos que tomen conciencia de lo que enseñamos, lo que ellos puedan crear y de la repercusión que se genere, todo esto para que logren su alfabetización y el proceso de su conocimiento autogestivo para la construcción de trabajos y proyectos de forma transdisciplinaria.

Uno de los problemas claves de la educación actual, radica en la necesidad de superar la lucha existente entre los que enseñan y los que aprenden, Maria Montessori (1920) parte de la psicología positivista basando su método en la actividad sensorial y las impresiones, su sistema es de desarrollo más que de adaptación, que la educación solo se logra mediante la actividad de la persona que se educa, mediante la disciplina, debe estar en un ambiente adecuado que genere una actividad libre, coordinada con los mutuos intereses.

An abstract graphic design featuring a complex network of thin, light-colored lines and dots, resembling a circuit board or a digital network. The pattern is composed of various geometric shapes, including circles, squares, and rectangles, in shades of blue, purple, and red. The background is a solid, warm orange color. The pattern is dense and intricate, with lines connecting various points across the entire page.

CAPÍTULO 4

APLICACIÓN Y DESARROLLO DEL SEMINARIO TRANSMEDIA

CAPÍTULO 4. APLICACIÓN Y DESARROLLO DEL SEMINARIO TRANSMEDIA

4.1 Instrumentos y fuentes de datos para la investigación

Para analizar el proceso del *seminario transmedia* usamos el método etnográfico y autoetnográfico y se implementó las siguientes técnicas para la recolección de datos:

- 1.- Creación de narrativas transmedia a partir de la investigación o “tesina” desarrollada por equipo. Las producciones audiovisuales elaboradas durante el seminario están relacionadas con el tema de investigación, con la finalidad de poner en juego *habilidades transmedia* y la transferencia de aprendizajes al ámbito personal, educativo y social.
- 2.- Observación de las sesiones: revisión de la dinámica de trabajo y los procesos de socialización en cada sesión con los participantes, tanto en las sesiones teóricas como en el proceso de presentación y retroalimentación de las narrativas transmedia.
- 3.- Comentarios y recomendaciones realizadas en el trabajo grupal: se integraron todos los comentarios de los chats de las sesiones, y las bitácoras por escrito de cada participante.
- 4.- Grabaciones en video: las grabaciones de las sesiones en la que se desarrollaron los intercambios teóricos y prácticos de conocimiento. También se tienen grabadas bitácoras del equipo de investigación.

4.2 Plan metodológico para la aplicación de la transmedia como herramienta pedagógica.

El plan metodológico para realizar el seminario se presenta en 4 fases o momentos del *seminario transmedia*.

PLAN METODOLÓGICO



Socialización

En la primera fase los participantes del seminario compartieron sus experiencias mediáticas a través de la inteligencia colectiva (por equipos de investigación).

Creación / apropiación

En la segunda fase, a partir de la semana de trabajo (ilustración, fotografía, mezcla sonora, cineminuto) se creó un producto comunicativo pensado como parte de una narrativa transmedia, con el tema de investigación que cada equipo está desarrollando en psicología.

Interacción dialógica

En la tercera fase se produce un proceso de intercambio dialógico sobre los principios teóricos y prácticos aplicados en los productos comunicativos (ilustración, fotografía, mezcla sonora, cineminuto), en los que se entremezclan los conocimientos en ámbitos culturales y sociales de cada participante.

Retroalimentación

Al finalizar las sesiones teóricas y de presentación de los productos comunicativos, se implementó una ronda de diálogo entre los compañeros para dedicar un espacio al análisis colectivo.

4.3 Seminario Transmedia: desarrollo de actividades comunicativas, metacognitivas y autogestivas.

SEMANA (CERO) DE CONTACTO

En la primera semana se llevó a cabo la vinculación con los compañeros de psicología, ellos se mostraron interesados y pudimos identificar algunas necesidades en las que podíamos ir trabajando de forma conjunta. Tuvimos un acercamiento al contexto mediático y de apropiación tecnológica de los compañeros del seminario, a través de una encuesta.

Para dar a conocer el seminario y sus objetivos, explicamos los conceptos de: transmedia, cultura participativa, metacognición, educación bancaria y pensamiento rizomático.

Durante la primera sesión sin la profesora Lore Aresti¹³, hubo poca disposición al pedirles que encendieran las cámaras durante la sesión en zoom.

SEMANA 1 DE SOCIALIZACIÓN

En la primera semana del seminario la interacción vía zoom seguía siendo pasiva y sin interacción. Pocos prendían la cámara en zoom, se comunicaban entre compañeros vía Whatsapp, este comportamiento nos llamó la atención, y para entrar en una ronda de análisis el equipo de investigación por medio de la bitácora en vídeo, expuso las ideas sobre las diferentes razones que causaban la poca participación en el grupo, dentro de las cosas que se comentó fue: algunos compañeros están en horario laboral y estudiantil al mismo tiempo, el espacio donde toman la clase no es adecuado y no cuentan con privacidad, falta de compañerismo y motivación y por último una personalidad introvertida.

¹³ Lore Aresti de la Torre Fundadora de la UAM Xochimilco. Profesora Investigadora del proceso salud/enfermedad. Psiconeuroinmunología. Acompañante de pacientes terminales.

Dentro de la observación del equipo de investigación en el grupo del seminario se incluyó la interacción de éste y su profesora en horario de clase. Fue necesario el acercamiento en las dinámicas entre compañeros y maestro, así como el desarrollo en las actividades académicas del grupo para que el seminario recogiera parte de estas experiencias y así poder desarrollar y adaptar la parte metodológica y estructural del seminario.

En estos procesos de trabajo académico en el grupo de psicología, observamos las dificultades que expresaron los compañeros al no sentirse productivos en el trimestre, esta problemática la asociamos a la aplicación del modelo tradicional de enseñanza donde los estudiantes escuchan la clase, toman notas, hacen resúmenes, entregan trabajos y realizan exámenes; exponemos que el modelo de enseñanza “vertical” se replica y refuerza en cada nivel académico, cuando existe la posibilidad de trabajar con otra metodología, en el cual se construye el conocimiento de forma dialógica, desde alumnos y maestros, se perciben desorientados y abandonados los alumnos. Para el modelo tradicional son muy importante las calificaciones y no los aprendizajes, esas prácticas se tienen que desaprender para trabajar en un ambiente de colaboración y gestación del conocimiento entre pares.

Dentro de la semana dedicada a la socialización, tuvimos un acercamiento con cada uno de los equipos que trabajaron en el seminario. El equipo del seminario con mayor interacción durante la semana uno, investiga el tema de la deconstrucción del género como constructo social, específicamente del término *Queer*.

Presentamos a continuación la aplicación de una estrategia metacognitiva implementada durante la semana uno por parte del compañero Isaac, que como un método de aprendizaje y autorregulación se dió a la tarea de buscar y organizar las

definiciones de las actividades que propusimos realizar (ilustración, fotografía, mezcla sonora, cineminuto).



Isaac Hernández, 22 años.
México, UAM-X.

Los temas que vimos tenían que ver con el mismo cronograma de actividades, en el cual se van a abordar técnicas que en el momento no supe que eran, pero después de la sesión investigué un poco más acerca de estas.



Tanya Martínez, 22 años.
México, UAM-X.

Hoy fue la primera sesión de transmedia para platicar un poco sobre nuestros temas, aún no tengo muchas ideas, puedo decir que me da un poco de curiosidad conocer más los motivos de su interés.

SEMANA 2 (INICIO) TEMA: ILUSTRACIÓN

En los acercamientos que tuvimos en la semana dos del seminario, hubo entusiasmo por parte de los compañeros para aprender a crear narrativas visuales, nos expresaron su interés para aplicar los conocimientos del seminario en la presentación de su tesina.

Dentro de las necesidades que observamos en la primera semana fue incentivar la participación fuera de las sesiones por zoom, promover la autogestión de conocimientos y sumar saberes de todos llegando a nuevas conclusiones durante la sesiones, para compartir distintas perspectivas que nos ayudarán a generar nuevos conocimientos.

Durante las bitácoras en vídeo, el equipo de investigación expuso las reflexiones sobre las dinámicas del grupo y su profesora, las cuales observamos durante la semana de acercamiento: hablamos de la pertinencia de nuestro proyecto ante un malestar por parte de los alumnos y de parte del profesorado a nivel superior, la ausencia del espacio físico (universidad) y la interacción entre la comunidad estudiantil, la dificultad para hacer vínculos sociales ante el confinamiento, las dinámicas individualistas en clase, el desánimo y la apatía como resultado de la socialización no presencial. El equipo de investigación observó que los profesores no están familiarizados con la tecnología y no poseen una alfabetización y apropiación tecno-mediática.

En lo referente a la aplicación del seminario, se compartieron las ilustraciones elaboradas por todos los participantes, hubo una gran participación de todos y sólo se mostraron algunos trabajos. Durante el ejercicio del equipo de Tanya Martínez, el compañero Elihu Rojas, nos explicó el significado de la palabra “CIS” y la importancia de este concepto dentro de su investigación, nos explicaron, que un hombre o mujer CIS, son personas que estan de acuerdo con el sexo que tuvieron al nacer y se sienten atraídos por personas del sexo opuesto, este concepto es la

contraposición de “transexual”, al finalizar la explicación, Tanya mencionó que en su trabajo no planeó de forma conciente usar la palabra “CIS” y sin embargo, el compañero Elihu Rojas lo retomó de su mensaje; fue significativo para ampliar nuestras reflexiones en el tema, nos recalcó lo importante de la subjetividad, porque las diferentes visiones aportan perspectivas distintas y esto genera que se amplien los significados y el conocimiento.

Cuando Isaac Hernandez del equipo uno, con tema: *La sexualidad de las poblaciones Queer/No binarias durante la pandemia, como forma de resistencia heteronormativa*, mandó por correo su bitácora, escribió que se sintió muy desanimado, porque no vimos su trabajo, nos compartió la emoción que tuvo al pensar y crear su ilustración, porque se esmero en poder proyectar su idea lo mejor posible, y que notó un poco de desorganización dentro del equipo de trabajo, pero él comprendía que estábamos implementando una forma de enseñar y aprender distinta, enfocada en una retroalimentación mutua, donde todos desarrollamos procesos metacognitivos de forma lúdica, pero nos recomendó elaborar una carta descriptiva donde se estableciera de manera más detallada el tiempo dedicado a cada actividad dentro de las sesiones, nos mandó un ejemplo de la carta para que pudiéramos guiarnos un poco.

Ese mismo día el equipo de investigación hizo una reunión para hablar de la sugerencia que nos hizo el compañero Isaac. Se hizo la carta descriptiva y la mandamos al grupo de Whatsapp que tenemos con los compañeros de Psicología, para presentar la reorganización de los horarios y las actividades del seminario. A continuación mostramos fragmentos de bitácoras de los compañeros que integraron el seminario, las cuales fueron escritas durante la primera semana dedicada a la socialización, en la cual se trabajó el tema de ilustración.



Montserrat Granados, 22 años.

México, UAM-X.

Se habló desde los orígenes de esta en pinturas rupestres hasta sus múltiples usos que se le puede dar para transmitir mensajes. Esto para entender la fuerza subjetiva de trasmisión que tienen, no sólo a nivel social como representantes de una cultura, sino a nivel personal, donde estas pueden hablar de la historia personal.

Elihu Rojas, 23 años.

México, UAM-X.

Algunos de los conceptos ocupados durante la primera sesión contemplan la dimensión política y social que implica este proyecto, desde tomar en cuenta los discursos implicados a nivel político hasta reconocer las repercusiones sociales que plantean dichos discursos en diversos organismos conformados por el Estado. Una de las formas específicas que conciernen a este proyecto son las formas binarias y categóricas ya existentes que reconocen a hombres y mujeres ante la legitimidad de cualquier forma del estado, como su participación a nivel político, su unión amorosa por la vía legal, e incluso su educación sexual con la finalidad de hacer más seguro y transitable el camino de la heterosexualidad.

Tanya Martínez, 22 años.
México, UAM-X

Es muy interesante cómo convergen los temas, la subjetividad colectiva y la fuerza de aquello que se encuentra en los medios masivos de comunicación. Empezamos con una explicación sobre la ilustración, algunas cosas básicas que para la mirada (tal vez inconsciente) puede tener mucho peso, como el lugar, la composición, los colores.

Tal vez al principio fue difícil encontrar una forma de explicar cómo es que la imagen tiene tanta fuerza y a veces no lo percibimos en una primera mirada, me gusta mucho poder conocer más los aspectos que rigen ciertos ámbitos del cine y la ilustraciones.

Es importante repensar los planteamientos que existen en los medios, pues marcan y dan cierto sentido al devenir de los sujetos.

Pamela Gónzales, 21 años.
México, UAM-X

Yo creo que el uso de la palabra ilustración dentro de las ciencias de la comunicación se conjuga con el sentido Kantiano del proceso de liberación de sus propias ideas, y es justo lo que creo vamos a hacer partiendo de una acción que parece ser simple, pero así cómo Kant menciona “Esta incapacidad es culpable porque su causa no reside en la falta de inteligencia sino de decisión y valor para servirse por sí mismo de ella sin la tutela de otro.



Amairany Coca, 22 años.
México, UAM-X

La proporción de una imagen es importante ya que esta nos ayudará a que el impacto que se espera de la ilustración no se pierda, y que una cosa no opaque a los elementos plasmados restantes. Si una imagen importante es más pequeña que otra entonces esta podría pasar desapercibida cambiando el sentido o el enfoque de lo que se quiere transmitir.



Isaac Hernández, 22 años.
México, UAM-X

Al principio me emocionó la actividad porque estaba entusiasmado de compartir un dibujo en el cual había invertido dos horas, pero se fue tornando tedioso en la medida en la que fue avanzando la clase ya que de las 27 imágenes que había para revisar, sólo llevábamos 5 en una hora. A mí me gusta mucho el orden porque me da a entender profesionalidad y armonía, pero no he notado mucho orden en las participaciones, en el tiempo, en las tareas y en las sesiones en general, lo cual me hace sentir muy perdido y desmotivado.

SEMANA 3 FOTOGRAFÍA

Cuando nos reunimos para ver las fotografías tomadas por cada uno de los participantes, Amairany Coca y Lizbeth Gisela con el tema: *¿Cómo viven los niños el confinamiento?*, nos comentaron la emoción que se generó en ellas por reflejar lo aprendido en la sesión teórica, ambas pidieron ayuda a personas externas para tomar la fotografía, Amairany a su sobrino que vive con ella, con el que tiene mucha cercanía y que es una de las razones del por qué ella escoge ese tema, por otro lado, Lizbeth tuvo la ayuda de su hermana, para poder reflejar cómo llevan ellas el encierro como estudiantes investigadoras.

Al final de la sesión Isaac nos agradeció que tomamos en consideración la sugerencia que nos hizo y notó una gran diferencia en la distribución del tiempo.



Tanya Martínez, 22 años.
México, UAM-X

Hoy tuvimos clase sobre fotografía, disfruto mucho conocer más el poder que poseen, la fuerza creativa que se desarrolla al profundizar en el uso de ángulos, luz, color, temperatura (ahora que lo pienso hubiera estado genial esta clase en presencial, habríamos tenido mejor acercamiento a lo que se pone en juego al usar las herramientas en la cámara).



Elihu Rojas, 23 años.
México, UAM-X

El uso de elementos visuales aplicados en la Psicología tienen distintos campos de aplicación y apreciación; por ejemplo, mediante pruebas proyectivas, para analizar la composición y estructura de trazos o imágenes, para contemplar en qué momento del tiempo están ubicados los trazos o imágenes, para percibir la fuerza o intensidad de alguna expresión sujeta a análisis, e incluso para analizar los colores implicados en dicha expresión.

Pamela G3nzales, 21 a3os.
M3xico, UAM-X



El d3a de hoy siento que la sesi3n fue un poquito m3s tensa (no s3 si de una manera “buena” o “mala”), porque por lo menos de mi parte intent3 estar m3s callada para no consumir tanto tiempo y darle m3s espacio a mis compa3eros de hablar, y creo que de parte del equipo de CS intentaron “apurarse” m3s en el tema de hoy. Y no s3, solo me sent3 un poquito extra3a porque tal vez cuando nos ped3an preguntar y nadie dec3a nada nos parec3amos a los otros equipos que no participan jsjs y no s3 si eso los hace sentir bajoneados. Pero en general, la sesi3n si fue m3s r3pida y directa al punto solo sent3 como esa diferencia de parte de ambos.

SEMANA 4 MEZCLA SONORA

Durante la semana cuatro abordamos el tema de mezcla sonora, dentro de las sesiones te3ricas observamos que para los compa3eros fue m3s f3cil identificar las funciones del sonido y lo ubicaron r3pidamente de forma funcional en el 3mbito del cine. Pamela G3nzales puso un ejemplo de un v3deo que vi3 en *tik tok* sobre c3mo se crean los sonidos para el cine, tambi3n pudo relacionar el ambiente sonoro con Harry Potter; por su parte Isacc se sinti3 m3s identificado con el tema porque ha participado en obras de teatro.

Cuando est3bamos hablando de productos sonoros, Isaac Hernandez nos coment3 que desde hace un tiempo 3l ten3a ganas de grabar unos poemas y compartirlos, pero no sab3a c3mo hacerlo y con cu3les plataformas. Todos le recomendamos programas de edici3n de audio y v3deo c3mo: Audacity, Free Audio Editor, WavePad Audio, iMovie y Davinci resolve, tambi3n intercambiamos recomendaciones de podcast y plataformas para compartir productos sonoros.

El audio que gener3 m3s intervenciones fue el de la compa3era Tanya Mu3oz, con el tema: *Masculinidades*, ella visibiliz3 una historia que representa parte de su tema

de investigación, al final de esa reunión nos hizo saber que el seminario le ayudaría a difundir aspectos importantes dentro y fuera de su trabajo de investigación.



Elihu Rojas, 23 años.
México, UAM-X

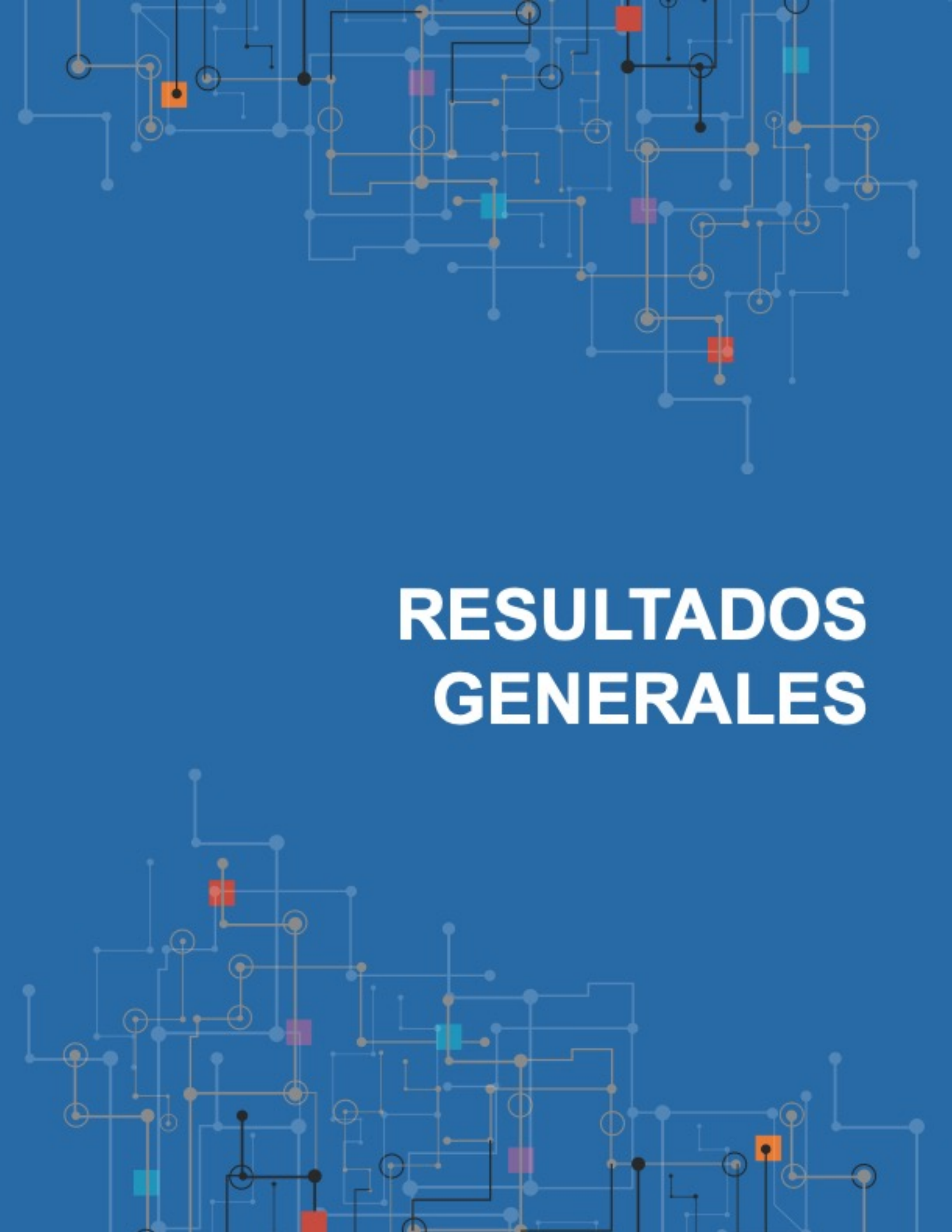
Algunos de los elementos abordados durante esta sesión se remiten hacia las prácticas proyectivas mediante las cuales se expresan rasgos conscientes e inconscientes de la subjetividad de cada sujeto, la proyección de estos elementos a nivel visual también conforman una configuración espacial de la que es imposible despegarse, ya que este tipo de representación o proyección siempre se organizan en torno al pasado, presente y futuro.

SEMANA 5 CINE

En esta semana trabajamos con aspectos de creación cinematográfica, específicamente usamos el cineminuto como forma de expresión y elaboración de narrativas que pueden ser aplicadas en las ciencias sociales. En la sesión de presentación de los cineminutos observamos que el equipo cuatro, *Relaciones de poder en la educación*, mostró un ejercicio poco trabajado, hubo una baja aplicación de las herramientas recomendadas y observamos una dificultad de apropiación del cineminuto en su tema de tesina.

El audiovisual presentado por Elihu Rojas del equipo: *La sexualidad de las poblaciones Queer/No binarias durante la pandemia, como forma de resistencia heteronormativa*, generó muchos comentarios, principalmente con respecto a cómo estamos sobrellevando el confinamiento, los drásticos cambios que se tuvieron en la vida, para adultos, jóvenes y niños.

Al finalizar el seminario, todos los equipos expresaron su agradecimiento con nosotros por haber realizado e implementado el Seminario transmedia, para algunos, los hizo sentir “la vieja normalidad”, porque expresaron sentirse en una dinámica de interacción y participación de todos los compañeros. También nos comentaron que les interesa crear contenido desde su área de investigación y sumar experiencias, emociones y conocimientos en el proceso. Por último les dimos nuestro agradecimiento por colaborar en el seminario y dejamos los canales de comunicación abiertos, para futuras colaboraciones transdisciplinarias y transmediáticas.

An abstract graphic of a circuit board pattern in white and gold lines on a blue background, featuring various colored squares (red, orange, purple, teal) and circles connected by lines.

RESULTADOS GENERALES

RESULTADOS GENERALES

Actualmente el uso de las herramientas tecnológicas son imprescindibles y gracias a estas fue posible generar el contacto, el desarrollo y vínculo con los compañeros de Psicología, en todo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Durante el seminario, todos los participantes compartimos experiencias, conocimientos y vivencias personales, primero en un sentido de socialización y después en un sentido creativo, observamos como cada producto comunicativo expresa el enfoque personal del creador, dando elementos importantes de su contexto social, cultural e ideológico.

El propósito de las actividades implementadas en el seminario, fue analizar y observar las características generales y particulares de cada producto comunicativo (ilustración, fotografía, mezcla sonora y audiovisual).

Un eje sustancial en cada sesión fue la interpretación de cada participante, a partir de las similitudes y diferencias de perspectivas, pudimos abrir el diálogo y enriquecer nuestras miradas individuales.

A continuación presentamos los puntos más relevantes encontrados como resultados de esta investigación y de la aplicación del Seminario Transmedia.

Habilidades tecno-mediáticas en los jóvenes universitarios

Empleamos un cuestionario diagnóstico para ver con qué habilidades contaban los integrantes del seminario en el uso de las tecnologías transmediales, nos dimos cuenta que todos los participantes estaban familiarizados con el uso de computadoras y dispositivos móviles, solo un integrante cuenta con cámara fotográfica; igualmente cuentan con conexión a internet donde todos usan redes

sociales, la mayoría aplicaciones de educación, consulta y descarga de datos. Estaban poco familiarizados con el uso de software para la producción mediática, en cuanto a las estrategias metacognitivas pudimos notar que aunque expanden el conocimiento de sus clases en varias formas como investigaciones por su cuenta, desarrollo de textos, consulta en apoyos digitales como páginas web, videos, foros y bases de datos, el conocimiento seguía restringido a una expresión comunicativa (textual) sin llegar a plasmarse en alguna otra forma de creación comunicativa. Observamos alfabetización mediática básica y empleaban sus habilidades de producción en la edición de fotografías y video, en el contexto académico la aplicación de estas habilidades no eran aplicadas o estaban muy limitadas.

Consumo masivo de productos comunicativos (las referencias culturales con las que cuentan los jóvenes universitarios)

Al ser consumidores tecnológicos, observamos la interacción que tuvieron los integrantes del seminario con los medios de comunicación, los utilizaron como un vehículo de socialización, al interactuar con redes sociales, internet, series y películas, ya que con frecuencia nos daban referencias y ejemplos con situaciones que sucedían en alguna serie o película, o de algo que habían visto en Tik-Tok o facebook, nos damos cuenta de que son personas multitask, ejemplo de esto fue la comunicación con nosotros por diferentes canales (whatsapp, facebook, zoom).

La alfabetización mediática contempla el acceso a la creación y producción en los distintos medios y a través de distintos lenguajes, sin embargo la inclusión a estos espacios no significa una postura crítica, el análisis de los mismos, ni la puesta en práctica del pensamiento complejo entre jóvenes universitarios.

El enfoque metodológico dentro del seminario incentivó el uso de la transmedia como herramienta de investigación y aumentó el alcance que esta tiene, queda claro que este conjunto de capacidades y competencias en los que hoy en día se encuentran inmersos puede ayudar a ver desde diferentes perspectivas cualquier tema y así consolidarlo en un ambiente académico y medio profesional.

Expansión de la narrativa de los proyectos de investigación en el área de psicología en contenidos transmedia

Conforme al desarrollo del seminario, la investigación que cada equipo de psicología realizaba fue tomada como temática para la elaboración de los productos multimedia (ilustración, fotografía, mezcla sonora, audiovisual) de cada semana. Se pensó la puesta en práctica de competencias transmedia durante el seminario, de esta manera la investigación de cada equipo se convertiría en una narrativa transmedia que se difunde a través de varias plataformas y formatos (redes de Edu-Cosmic). Alentar la aprehensión de las competencias transmedia entre los estudiantes fue objetivo clave del seminario, un ejemplo y resultado es el proyecto de investigación del equipo 1 (Isaac, Pamela y Elihú), que semanas después de concluir el seminario mantuvieron el interés de realizar una narrativa transmedia de su investigación; durante el comienzo externaron el interés de realizar un producto que pudiera trascender su trabajo y a los participantes, primero planeaban una miniserie documental que diera visibilidad a la problemática que investigan y dar voz a los testimonios de la comunidad *Queer*. Si bien esta idea fue desechada por el equipo, con base en los conocimientos adquiridos durante el seminario, acordaron que una serie de podcasts podría resultar más práctica para lo que ellos quieren dar cuenta.

El seminario transmedia, decodificando los aprendizajes extraescolares dentro de un uso académico creando prosumidores

El seminario se estructuró a partir de la apropiación de los medios, desde el campo personal, académico y profesional; inició con una alfabetización y finalizó con la transformación a prosumidores de los compañeros de Psicología.

Los integrantes del seminario atravesaron un proceso, en el cual dejaron de lado un consumo pasivo dentro de su formación, lo cual produce beneficios sociales, porque buscan la difusión correcta en los medios especializados como: plataformas de vídeo y audio, blogs, redes sociales, entre otros que potencializan y expanden el

proceso de enseñanza a partir de la metacognición y aprendizaje de su tema de investigación, ellos buscan que tenga una trascendencia social.

Se logró un cruce transdisciplinario y un pensamiento rizomático gracias al entorno virtual y educativo que tuvimos, favoreciendo la libertad de pensamiento y creatividad en cada integrante de forma horizontal.

Metodología educativa pensada desde la comunicación a través de la transmedia y la transdisciplina

El seminario en sí mismo es una metodología pedagógica resultante de una investigación teórica, dentro de dicha investigación se fue determinando la estructura de una estrategia que pudiera desplegarse de manera óptima, esto para la instrucción de la transmedia bajo el contexto de un trabajo transdisciplinario. Se acordaron ciertas prácticas para conseguir una alfabetización transmedia, que impulsará potenciales prosumidores y así tomar un papel más activo en el consumo de medios, entre estas prácticas, están la aplicación de procesos abiertos y participativos para la gestión del conocimiento como el desarrollo de actividades y una sesión de retroalimentación, también se implementó una orientación horizontal y dialógica entre los participantes.

Aplicación de habilidades transmedia (producción, gestión, performativas y competencias con los medios y la tecnología)

Durante el Seminario Transmedia trabajamos a partir de una metodología que se aplicó a través de la autogestión pedagógica y la producción comunicativa aplicada en el contexto de la investigación social, específicamente en el área de psicología social y comunicación social. Durante las cinco semanas que duró el seminario y a partir de las cuatro Actividades Comunicativas pusimos en práctica las habilidades transmedia (Scolari 2013).

Cada equipo aplicó el tema de su investigación a distintos lenguajes y formatos, comunicativos dependiendo de la semana de trabajo para construir un discurso narrativo y aplicarlo en un producto comunicativo.

Dentro de cada semana se desarrolló una tarea de creación individual o por equipo, por lo cual los integrantes del seminario pusimos en práctica habilidades transmedia.

A continuación presentamos las principales competencias transmedia aplicadas en el Seminario.

° Procesos mecánicos de “aprendizajes” tradicionales en los estudiantes

A lo largo de la implementación del seminario notamos una constante preocupación en los compañeros de Psicología, desde el inicio y durante el acercamiento que tuvimos al ingresar a sus clases con la profesora Lore Aresti¹⁴ escuchamos varios comentarios respecto a la necesidad que tenían de que la profesora observará sus trabajos, porque si no lo hacía, para ellos era como si tuvieran carencia de valor sus actividades.

Dentro del sistema de educación formal tradicional se tiene una concepción de transmisión mecánica y repetitiva de los conocimientos, lo importante son las calificaciones y los reconocimientos que se adquieren, el alumno no tiene la libertad de decisión en cuanto a la gestión de su propio aprendizaje.

Mientras que dentro de la metodología que implementamos y desarrollamos en el seminario, tenemos una concepción holística, lo importante para nosotros dentro

¹⁴ Lore Aresti de la Torre Fundadora de la UAM Xochimilco. Profesora Investigadora del proceso salud/enfermedad. Psiconeuroinmunología. Acompañante de pacientes terminales.

del proceso de enseñanza y aprendizaje es el desarrollo de sus características individuales, atendiendo a las diferentes estructuras cognitivas, las vivencias personales, el marco experimental de cada uno, los intereses, capacidades particulares, a partir del desarrollo integral, para potencializar su conocimiento y aplicarlo en el ámbito personal, académico y profesional.

° Aplicación de la estrategia transmedia en ambientes transdisciplinarios y extraescolares

La aplicación de una estrategia transmedia para la educación nos permitió confirmar la posibilidad de realizar un cruce transdisciplinario de la comunicación con la disciplina de psicología, pero fue pensado para una expansión fuera de lo escolar y para practicarse de manera libre en cualquier entorno, más allá de la transdisciplina y las escuelas. Afirmamos la adaptabilidad del seminario hacia entornos extraescolares en primera instancia por la cotidianización de los medios de comunicación en la actualidad, también por la manera en que pudo combinarse con participantes ajenos a los medios y su disciplina. Ejemplo de lo último es la conformación de conocimiento a partir de una acción dialógica, donde sin importar las diferentes disciplinas se llevó a cabo una producción de conocimiento, es importante recordar que la producción transmedia fue el medio de enseñanza y que iba acompañada de estrategias metacognitivas, la materia psicológica estaba presente era el precedente académico de algunos estudiantes. Existieron procesos metacognitivos, se estableció como temática principal los temas de investigación de cada equipo en los productos multimedia de cada semana, el conocimiento previo de dichos temas fluctuó y tomaba forma diferente cada semana produciendo una experiencia comunicativa.

Los medios digitales y de comunicación permiten el cruce de lenguajes, de teorías y sistemas para la producción de conocimiento como la enseñanza, la consulta y exposición de saberes en formatos diferentes o incluso apoyados en el texto. La

implementación de una estrategia transmedia nos permitió gestar conocimiento de una manera diferente a la concepción habitual, nos permitió prescindir de salones físicos y apoyos didácticos impresos usando *software* libre y *hardware*, para la comunicación a distancia. Pudimos confirmar la flexibilidad de las herramientas tecnológicas para codificar procesos sociales como la enseñanza, además de la posibilidad de llevar el conocimiento sobre los medios fuera de las aulas.

° La transmedia para la construcción de espacios en resistencia mediática

La transmedia es una herramienta metodológica en los ámbitos académicos interesados en construir de forma transdisciplinaria y dialógica un capital social, cultural y político en contraposición o en resistencia de las industrias culturales y la homogeneización de la cultura.

Las narrativas transmedia ofrecen la posibilidad de crear entornos de trabajo colaborativo; dentro de los entornos académicos incentiva la puesta en práctica de pensamiento complejo entre los jóvenes, promueven la participación entre pares, se abre el diálogo y el debate, se reconocen las distintas perspectivas y los intereses de los otros.

El trabajo transdisciplinario permite la colaboración con otras áreas de conocimiento que ayudan a crear espacios que promueven la autogestión y la búsqueda de entornos participativos.

Durante el seminario, trabajamos desde dos áreas de conocimiento Psicología y Comunicación Social y desde distintas disciplinas como la Sociología, la Pedagogía y la Antropología, para sumar distintos conocimientos mediante un proceso de creación comunicativa, valiéndonos de una metodología transmedia.

Los participantes del seminario observamos que al sumar distintas perspectivas generamos debate, reflexiones y creamos conocimiento de forma colaborativa, también ubicamos la posibilidad de usar la transmedia como herramienta de investigación y divulgación científica. Un equipo del seminario transmedia está desarrollando un podcast para la difusión del tema: *La sexualidad de las poblaciones Queer/No binarias durante la pandemia*, en el área de psicología social y como herramienta metodológica en el proceso de investigación.

The background of the slide is a solid purple color. It is decorated with a complex, abstract pattern of white lines and dots, resembling a circuit board or a network diagram. The pattern is denser in the top and bottom corners, with some colored squares (orange, blue, and grey) interspersed among the white lines and dots. The word "CONCLUSIONES" is centered in the middle of the slide in a large, white, bold, sans-serif font.

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

Es necesario repensar las metodologías pedagógicas, debemos generar nuevas propuestas y ambientes que propicien una educación holística y dialógica, en la cual los alumnos tengan injerencia en la construcción de su conocimiento, que los saberes individuales, sociales y culturales coexistan y dialoguen para la construcción de conocimientos, que la educación integre las herramientas digitales necesarias para generar espacios interactivos, lúdicos y didácticos que ayuden a fortalecer y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Los resultados obtenidos aquí, sostienen una experiencia de investigación y acción, llevada a la práctica transdisciplinaria, el enfoque de una sola disciplina conlleva una sola especialización y eso llegaría a frustrar la comprensión global de la realidad en el sentido explicativo y operativo del proyecto, es por eso que tomamos la transdisciplina como eje central y moderador, donde nos basamos en la comunicación, libertad, confianza, compromiso y responsabilidad en la creación del *Seminario transmedia*. La transdisciplinariedad es para nosotros, un objetivo y un medio de acción pedagógico entre disciplinas, propusimos un modelo didáctico con una serie de actividades, que lograron poner en práctica acciones artísticas y creadoras entre los participantes para una aplicación desde su área de conocimiento en la Psicología Social.

La implementación de espacios dedicados a la construcción de procesos de autogestión pedagógica y procesos metacognitivos en los estudiantes, genera conciencia sobre los propios aspectos cognitivos y busca la autorregulación, una búsqueda de la autonomía, el pensamiento crítico y el pensamiento complejo.

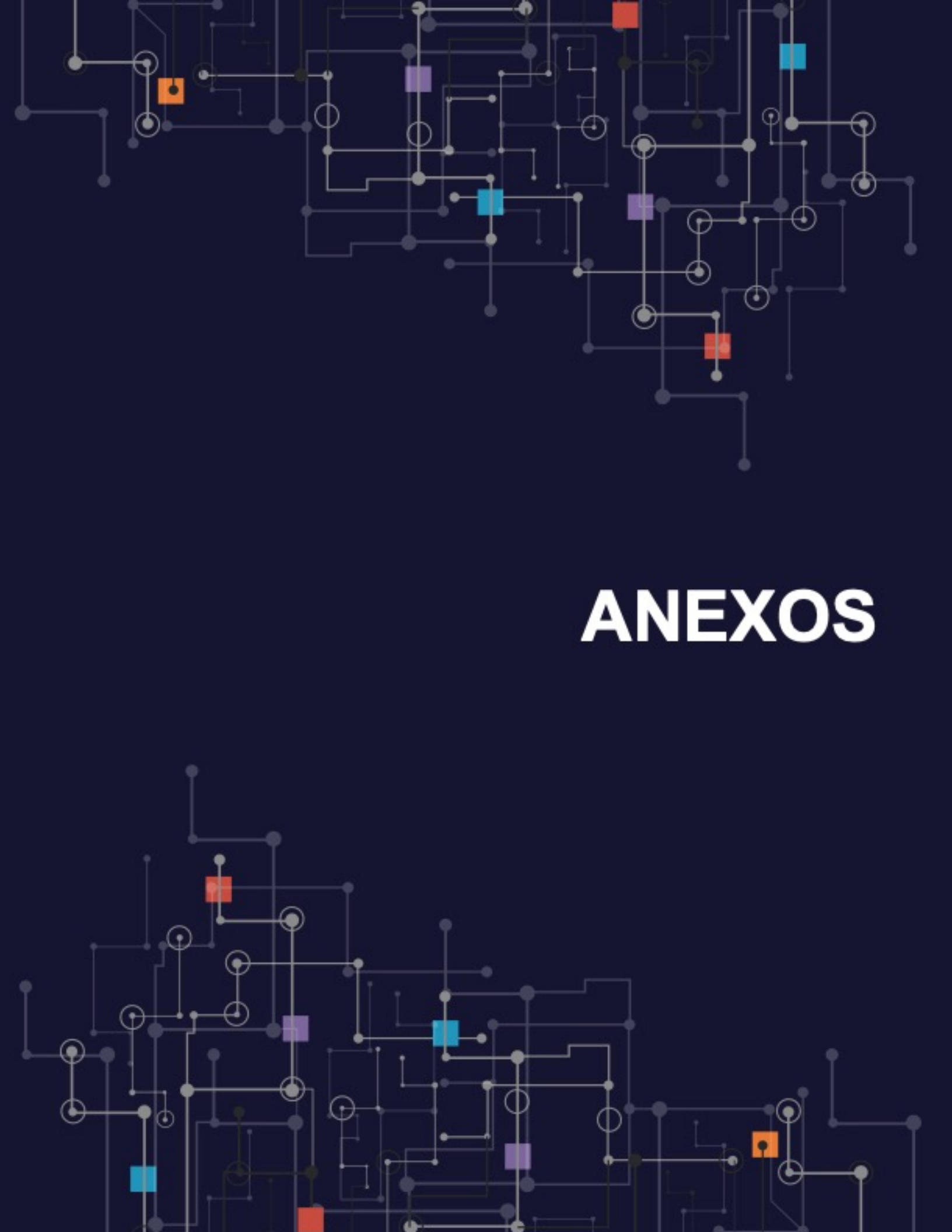
Esta investigación surgió en la búsqueda de nuevas estrategias comunicativas dentro de la educación, como forma de resistencia ante un sistema tradicional de enseñanza y ante los profundos cambios que está viviendo la sociedad, observamos

la pertinencia académica actual en ámbitos de la alfabetización mediática en adultos, jóvenes y niños, para lograr una apropiación de las herramientas digitales, porque resulta preocupante no tener una formación sobre las diversas herramientas existentes.

Se han transformado diversos ámbitos y aspectos de la vida personal, profesional y académica, donde la inclusión de computadoras, tabletas y teléfonos móviles como medio y herramientas en el desarrollo óptimo de la educación, genera profundos e importantes cambios, como las formas de acceder a cualquier información, esto quiere decir que es necesario considerar el uso integral de elementos actuales, herramientas digitales y una completa alfabetización transmedia.

Es necesario seguir estudiando, renovando y actualizando los métodos de enseñanza; las herramientas tecnológicas juegan un papel fundamental y cada vez más preponderante para cualquier sistema educativo. Existe un deterioro en la calidad dentro del método de enseñanza porque se sigue ejerciendo un enfoque tradicionalista, por lo cual debe surgir un cambio con respecto a la educación.

Esperamos que este trabajo de pauta a futuras investigaciones, que busquen innovar e introducir nuevas herramientas tecnológicas y generar modelos educativos colaborativos y abiertos a la implementación de conocimiento de distintas áreas de aprendizaje.

An abstract graphic design featuring a dark blue background with a complex, white circuit-like pattern. The pattern consists of numerous small circles (nodes) connected by thin, white lines (wires). Several larger, colored squares (orange, purple, blue, and red) are interspersed within the circuit, acting as focal points or components. The overall aesthetic is technical and futuristic.

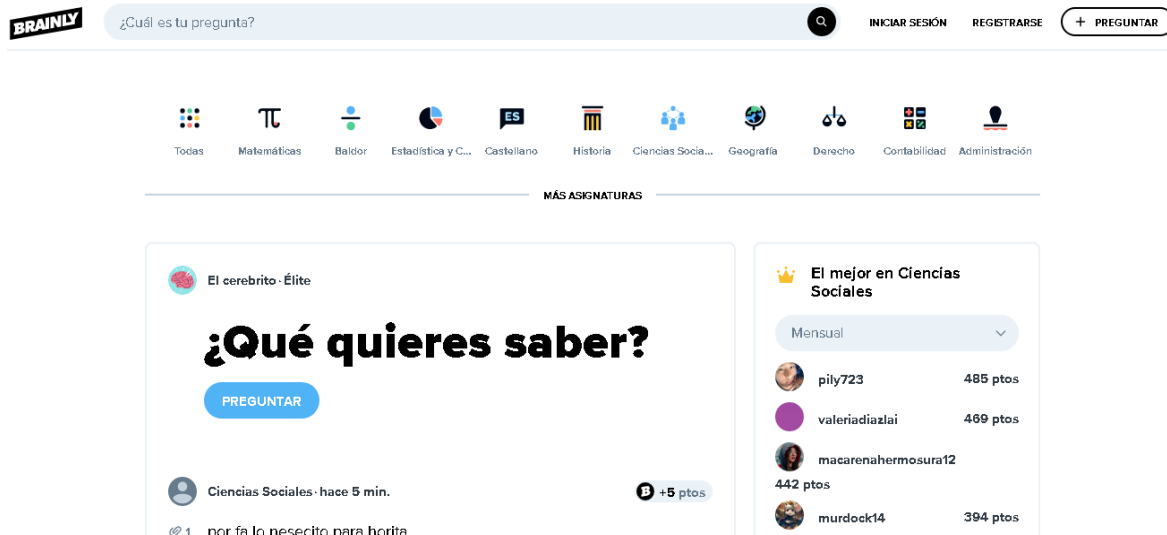
ANEXOS

ANEXOS

ANEXO 1.

Desde lo educativo	Desde los formatos de información digital
Cursos virtuales. Un curso es una experiencia educativa que se realiza a través de un recorrido, en el que los participantes del proceso, también llamados “estudiantes”, interactúan con información, conocimientos y actividades con las que se busca que desarrollen capacidades, competencias y adquieran conocimientos que permitan alcanzar los objetivos formativos propuestos.	Textuales. Información representada en un sistema de escritura por medio de caracteres, que puede apoyarse en otro tipo de representaciones visuales: esquemas, diagramas, gráficos y tablas, entre otros, y cuyo uso se desarrolla a través de la lectura.
Aplicaciones para educación. Son programas o piezas de software diseñados y producidos para apoyar el desarrollo y el cumplimiento de un objetivo, proceso, actividad o situación que implica una intencionalidad o fin educativo; se caracterizan por brindar a los usuarios una gran funcionalidad debido a su versatilidad, nivel de interacción, portabilidad y usabilidad.	Sonoros. Elementos o secuencias de información acústica, cuya oscilación y vibración puede ser percibida mayormente por el sentido del oído.
Objetos de aprendizaje. Una entidad digital con un propósito educativo, constituida por, al menos, contenidos y actividades, que se dispone para ser usada y/o reutilizada.	Visuales. Elementos y/o secuencias de información representada en mayor porcentaje e importancia a través de imágenes, fotografías, gráficas, ilustraciones, capturas ópticas, entre otras, y cuyas oscilaciones y vibraciones pueden ser captadas mayormente por el sentido de la vista.
	Audiovisuales. Elementos de información secuenciados sincrónicamente en los que convergen, articulan y se integra lo sonoro, lo textual y lo visual, y cuyas oscilaciones y vibraciones pueden ser captadas simultáneamente por los sentidos de la vista y el oído.
	Multimediales. Elementos de información secuenciados sincrónicamente en los que convergen, se articulan y se integra lo sonoro, lo textual y lo visual, y cuyas oscilaciones y vibraciones pueden ser captadas simultáneamente por los sentidos de la vista y el oído.

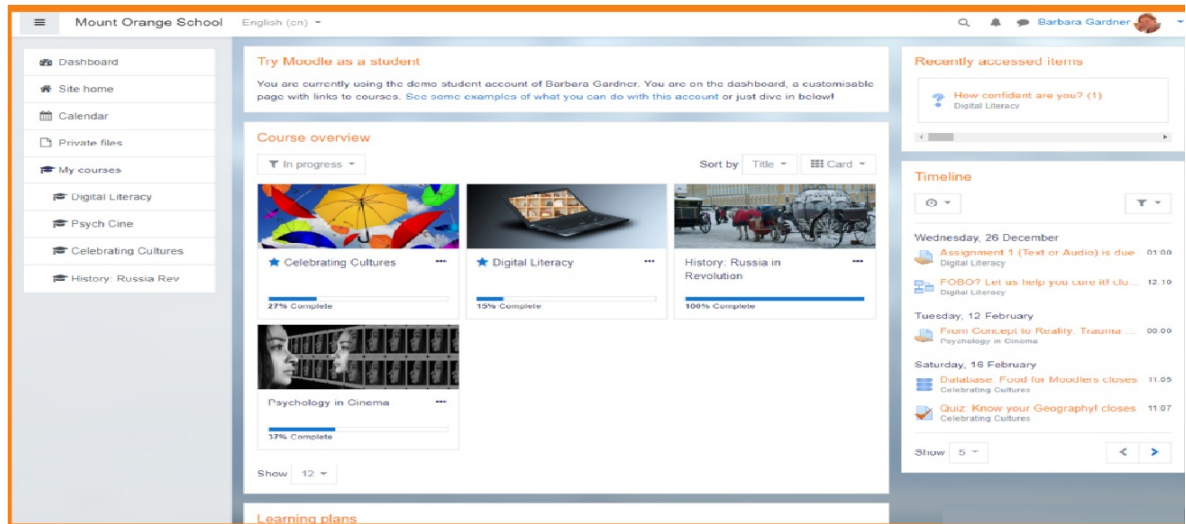
ANEXO 2.



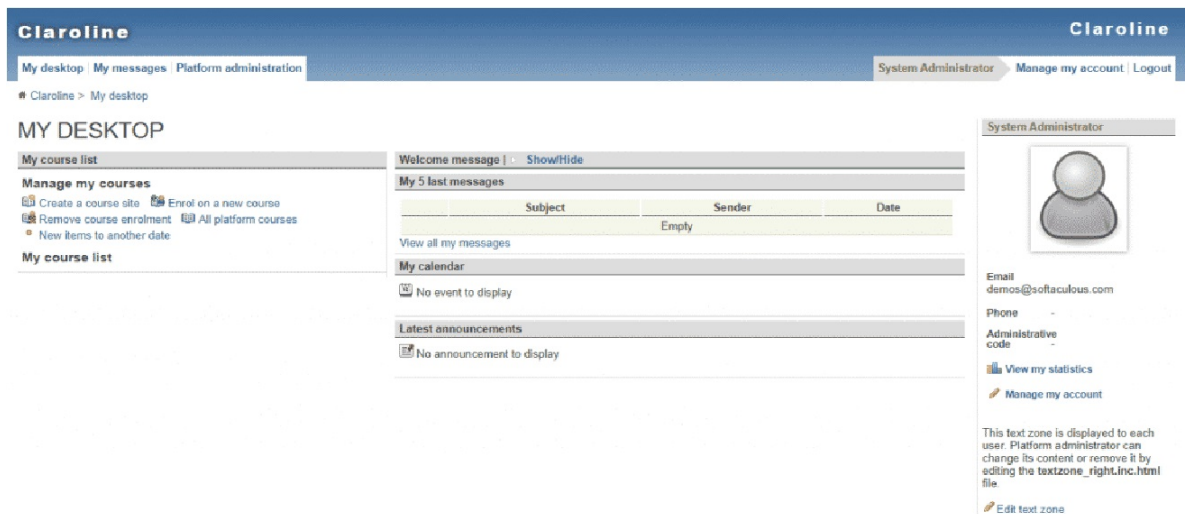
ANEXO 3.



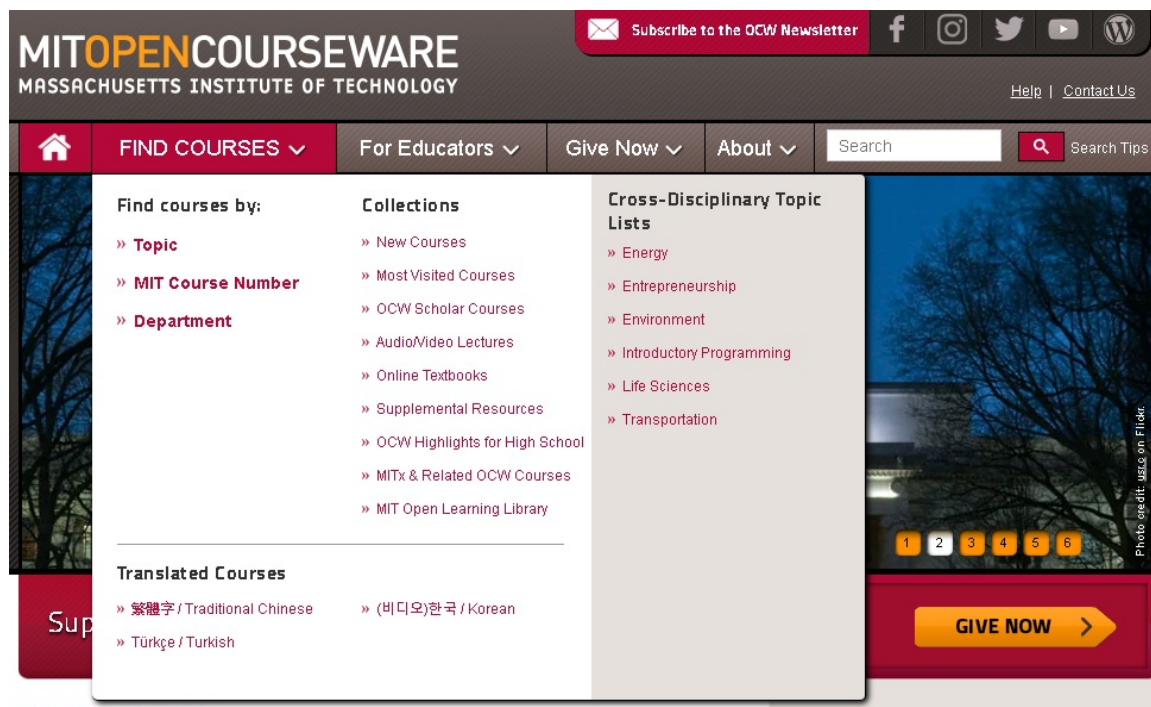
ANEXO 4.



ANEXO 5.



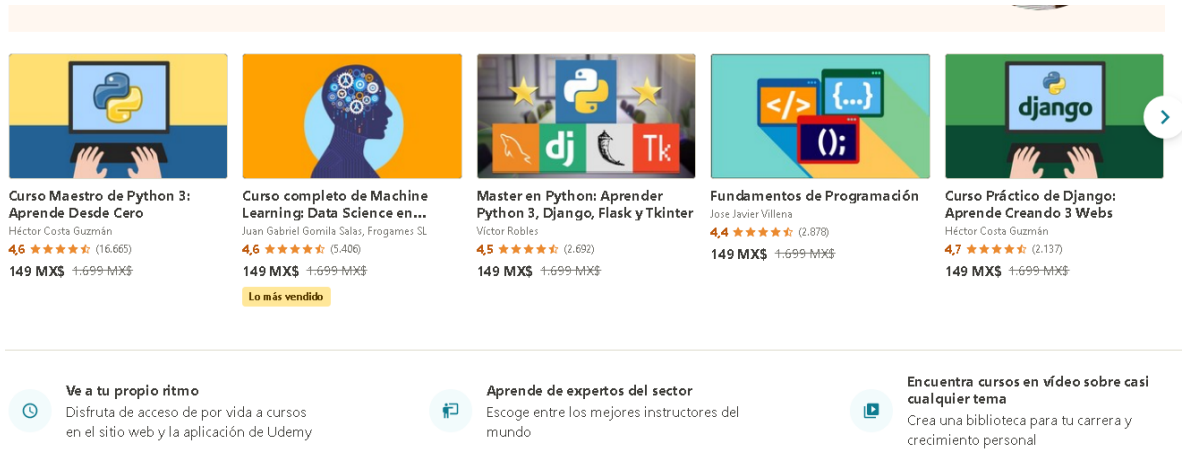
ANEXO 6.



ANEXO 7.



ANEXO 8.



The screenshot displays a selection of programming courses on the Udemy platform. Each course card includes a thumbnail image, the course title, the instructor's name, a star rating with the number of reviews, and the current price with a crossed-out original price. A 'Lo más vendido' (Best Seller) badge is visible under the second course.

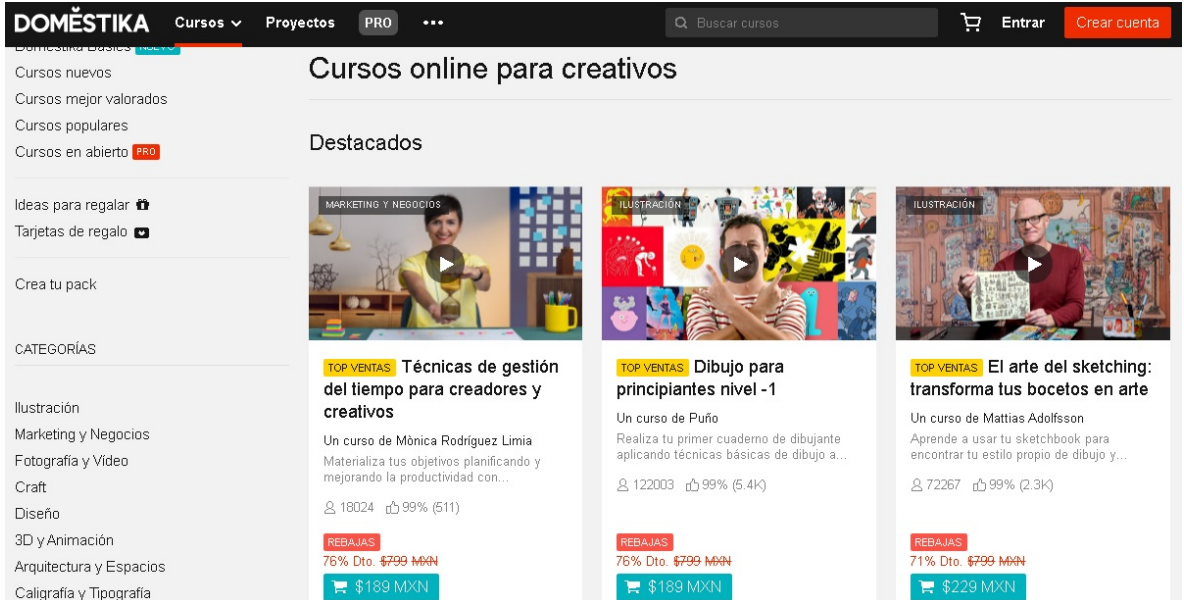
Curso	Instructor	Calificación	Revisiones	Precio
Curso Maestro de Python 3: Aprende Desde Cero	Héctor Costa Guzmán	4,5	16.665	149 MX\$
Curso completo de Machine Learning: Data Science en...	Juan Gabriel Gomila Salas, Frogames SL	4,6	5.406	149 MX\$
Master en Python: Aprender Python 3, Django, Flask y Tkinter	Victor Robles	4,5	2.692	149 MX\$
Fundamentos de Programación	Jose Javier Villena	4,4	2.876	149 MX\$
Curso Práctico de Django: Aprende Creando 3 Webs	Héctor Costa Guzmán	4,7	2.137	149 MX\$

Below the course list, three key benefits are highlighted with icons:

- Ve a tu propio ritmo**: Disfruta de acceso de por vida a cursos en el sitio web y la aplicación de Udemy.
- Aprende de expertos del sector**: Escoge entre los mejores instructores del mundo.
- Encuentra cursos en video sobre casi cualquier tema**: Crea una biblioteca para tu carrera y crecimiento personal.

Los estudiantes están viendo

ANEXO 9.



The screenshot shows the Domestika website interface, featuring a navigation menu on the left and a main content area titled 'Cursos online para creativos'. The 'Destacados' (Featured) section displays three creative courses with video thumbnails, titles, descriptions, and pricing.

Curso	Instructor	Calificación	Revisiones	Precio
Técnicas de gestión del tiempo para creadores y creativos	Mónica Rodríguez Limia	99%	511	\$189 MXN
Dibujo para principiantes nivel -1	Puño	99%	5.4K	\$189 MXN
El arte del sketching: transforma tus bocetos en arte	Mattias Adolfsson	99%	2.3K	\$229 MXN

ANEXO 10.



ANEXO 11.

Caso	Veracruz
Grado	Quinto
Asignatura	Matemáticas
Tema	Fracciones
Aprendizajes esperados	• Resuelve problemas que implican expresar la fracción como reparto y razón. • Aplica fracciones equivalentes y compara con fracciones de distinto denominador. • Reconoce fracciones propias, y localiza números mixtos en la recta numérica a partir de distintas informaciones.
Recursos	• Pizarrón digital • Proyector • Plataforma Explora: sección MED • Objeto de Aprendizaje: Interactivo "Fracciones propias"
Tipos de uso	Realizar ejercicios y actividades
Descripción del uso	La docente, después de explicar el tema de fracciones propias e impropias, y los números mixtos, realizó un ejercicio a través de un interactivo para evaluar lo aprendido. La maestra pidió a sus alumnos que resolvieran en equipos los ejercicios del interactivo, y pasó a un alumno al frente para que ubicara en la recta numérica representada en el interactivo la fracción correspondiente. El docente puede solicitar a los alumnos realizar las actividades que contiene determinado ODA: • después de la explicación de un contenido para verificar la comprensión del mismo, • a manera de cierre del tratamiento de un subtema, • para observar procesos y resultados.
Possibilidades de uso	

ANEXO 12

Desarrollo profesional en TIC



ANEXO 13

Inicio / Recursos educativos digitales / Categorías

Recursos educativos digitales Mostrando 16 de 3654 resultados

Buscar por:

¿Qué estás buscando?

Buscar...

+ Más filtros...

+ Más filtros...

Tipo de recurso

#ElDinocuoTeExplica cómo tener un huerto en casa. Con este video descubrirás como hacer un huerto en casa... Video	'CONviviR'-Receta para ser feliz en la escuela Video con la enumeración de elementos que ayudan a la sana convivencia en la escuela. Representa los Video	100 cosas de México para el mundo Nuestro país ocupa uno de los primeros sitios a nivel internacional por su diversidad de animales y Documento	13 ideas de dibujo para niños Video en que se muestra como dibujar personajes de cuento usando las manos como plantilla. En una forma Video
MUSEOS			

ANEXO 14 y 15

Acceso y apropiación de la tecnología.

*Obligatorio

Nombre

Tu respuesta

Edad *

Tu respuesta

¿Cuentas con conexión a internet? *

- ☐ Sí
- ☐ No

Marca el equipo que tienes disponible. *

- ☐ Computadora de escritorio/Laptop
- ☐ Teléfono inteligente
- ☐ Tablet
- ☐ Grabadora de audio
- ☐ Cámara fotográfica
- ☐ Camara de video

¿Qué tipo de aplicaciones/software usas? *

- ☐ Juegos
- ☐ Redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram)
- ☐ Educativas (Classroom, Duolingo)
- ☐ Creación y edición multimedia (Audacity, Gimp, DaVinci Resolve)
- ☐ Consulta y descarga multimedia (Spotify, Youtube)
- ☐ Compras (Amazon, MercadoLibre)
- ☐ Otros: _____

¿Qué recursos utiliza tu profesor para dar clases?

- ☐ Catedra.
- ☐ Pizarrón/Documentos físicos/Modelos
- ☐ Apoyos digitales (documentos, imágenes, videos, páginas web)
- ☐ Otros: _____

Marca los recursos que utilizas para complementar tus clases.

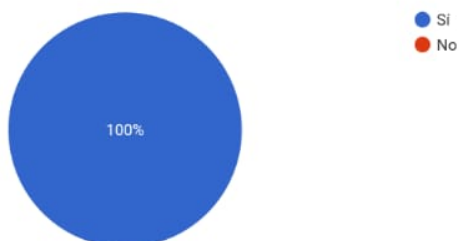
- ☐ Investigación
- ☐ Desarrollo de textos
- ☐ Consulta
- ☐ Apoyos digitales (páginas web, apps, videos, fotos, bases de datos)
- ☐ Otros: _____

Marca si practicas algunas de las siguientes expresiones comunicativas.

- ☐ Oratoria
- ☐ Escritura/Literatura
- ☐ Teatro
- ☐ Pintura
- ☐ Escultura
- ☐ Música
- ☐ Danza
- ☐ Fotografía
- ☐ Cine
- ☐ Otros: _____

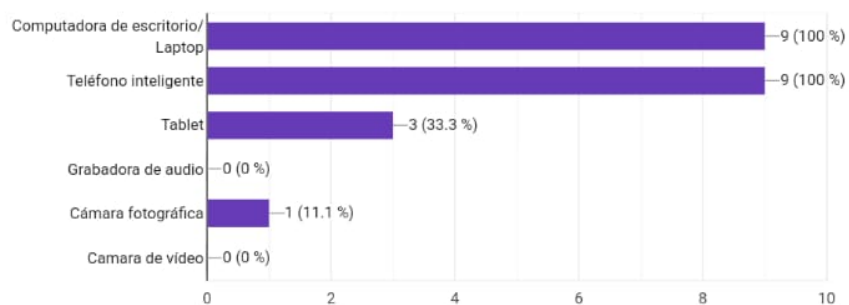
¿Cuentas con conexión a internet?

9 respuestas



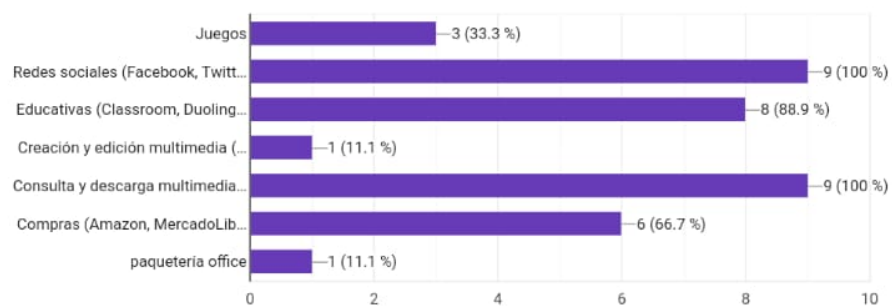
Marca el equipo que tienes disponible.

9 respuestas



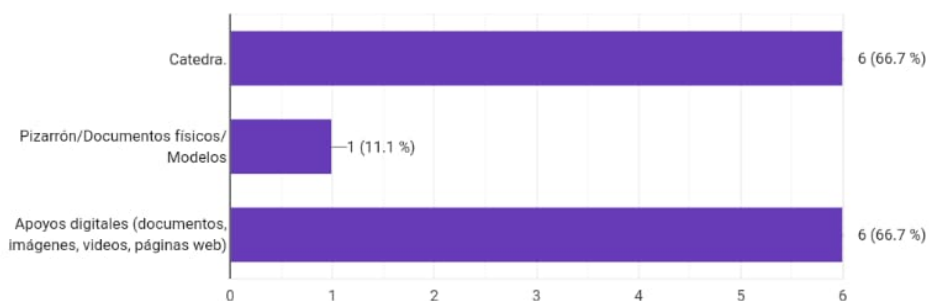
¿Qué tipo de aplicaciones/software usas?

9 respuestas



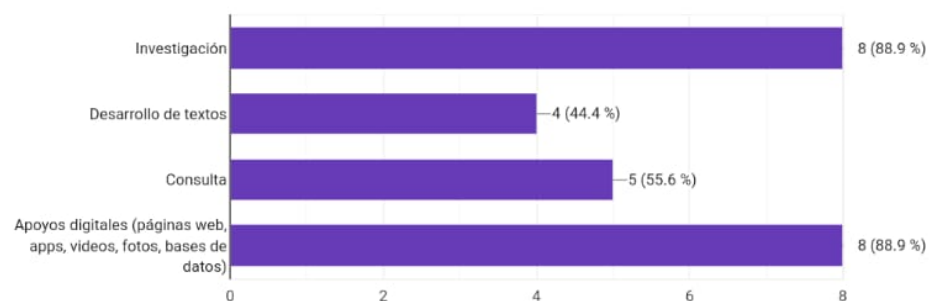
¿Qué recursos utiliza tu profesor para dar clases?

9 respuestas



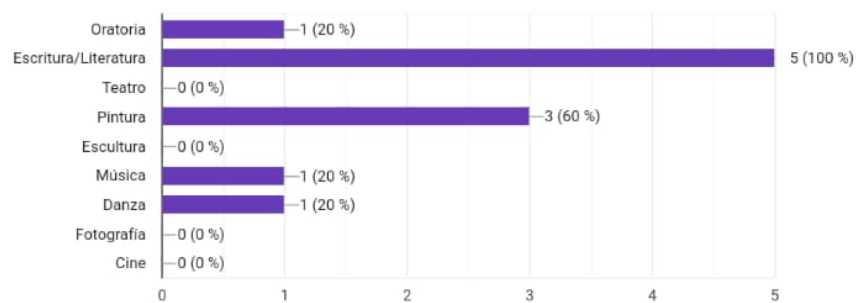
Marca los recursos que utilizas para complementar tus clases.

9 respuestas



Marca si practicas algunas de las siguientes expresiones comunicativas.

5 respuestas



ANEXO 16

CARTA DESCRIPTIVA

CARTA DESCRIPTIVA							
Nombre del curso: Transmedia como herramienta en la educación					Fechas: semana 8,9 y 10 del trimestre décimo y semana 1 del trimestre onceavo.		
Dirigido a: Alumnos de psicología que cursan el seminario “Sexualidad, erotismo y amor” correspondiente al trimestre 10 y el seminario “Vivir consciente morir consciente” correspondiente al trimestre 11, y alumnos de comunicación social en área terminal “Estrategias para la realización de proyectos audiovisuales transmedia”.							
Numero de sesiones totales: 8				Nombre del facilitador: Alumnos del área de concentración: “Estrategias para la realización de proyectos audiovisuales transmedia” de la carrera de Comunicación social. (Sergio Frías, Edgar Galeana, Diana Mercado y Jessica Rosas)			
Objetivo general: Generar procesos metacognitivos mediados por la transmedia enfocados a la enseñanza y el aprendizaje.						Número de participantes/asistentes: Sesiones por equipos, asistentes entre 5 y 8 participantes.	
Objetivos específicos: ● Involucrar activamente al grupo en un proceso de metacognición a través de conocer y poner en práctica la ilustración, la fotografía, la composición sonora y el cine minuto, con relación a las investigaciones que están llevando a cabo los equipos. ● Usar la bitácora auto etnográfica para registrar el proceso del taller; para registrar los conocimientos aprendidos y el cruce de estos en otros entornos y en otras áreas de conocimiento. ● Fomentar un aprendizaje significativo, que tome en cuenta necesidades específicas (intereses, habilidades previas, conocimientos extraescolares, contexto socio cultural). ● Usar medios de comunicación (ilustración, fotografía, composición sonora, cine minuto) dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje para facilitar la expresión creativa en los alumnos. ● Promover la autogestión pedagógica por medio de canales de comunicación alternativos a las sesiones de zoom, (grupo de Facebook, grupo de WhatsApp.						Tiempo total de horas: 12 hrs	
● Programar sesiones dedicadas a la retroalimentación de los trabajos, con el fin de generar reflexiones dentro del grupo, relacionados con la apropiación de conocimientos obtenidos durante las clases.							
Semana 1							
*Contenido temático o temas.	Subtemas.	Objetivos particulares.	*Desarrollo de los temas o técnicas.	Nº de sesión.	Tiempo.	Materiales.	Evaluación.
SESIÓN 1	1.1 Explicación: Apoyo visual que acompaña o complementa un texto. - ¿Qué es? Reconstrucción o símbolo de la realidad.	Que los participantes conozcan qué es una ilustración y se comente la implementación de está dentro de su área de concentración.	Dinámica de bienvenida (comentar sobre el tema de investigación por equipo). Lluvia de ideas en relación al tema de ilustración. Exposición del tema.	1	15 min	Presentaciones.	Participación activa.
	1.2 Elementos básicos: Composición. Punto y Línea en movimiento. Color, luz, tono, saturación.	Que los participantes conozcan los elementos básicos de la ilustración y su función narrativa.	Exposición del tema.	1	5 min	Ilustraciones.	Participación activa.
	1.3 Retórica de la imagen: Roland Barthes	Que los participantes reconozcan las diferencias entre Imagen connotada, imagen denotada y mensaje lingüístico.	Exposición del tema.	1	10min	Imágenes.	Participación activa.
	1.4 Tipos: Editorial, libros infantiles,	Que los participantes logren	Exposición del tema.	1	5min	Imágenes.	Participación activa.

	comics, satírica, ciencia ficción, científica.	conocer los diferentes tipos de ilustración.					
	1.5 Ejemplos	Que los participantes conozcan los distintos formatos, técnicas y herramientas para hacer una ilustración.	Exposición del tema.	1	15 min	Presentaciones. Computadora Internet.	Participación activa.
	1.6 Explicación del ejercicio práctico para la segunda sesión.	Que cada participante elabore 3 ilustraciones con los elementos básicos de composición y sea capaz de comunicar ¿qué está investigando?, ¿cómo lo está investigando? Y ¿para qué lo está investigando?	Participación Retroalimentación.	1	10 min	Presentaciones	Participación activa.
SESIÓN 2 Presentación de las ilustraciones	1.1 Ubicar los elementos básicos de una ilustración en términos de composición y narrativa.	Los participantes mostrarán sus ilustraciones y los otros participantes comentarán sus observaciones en función a la narrativa y los	Presentación de las ilustraciones	1	90 min.	ilustraciones	Lluvia de ideas. Participación activa. Revisión de ejercicio práctico (Dudas y comentarios).

		elementos prácticos que identifiquen.					
Herramientas	PC- Gimp, Pinta, Formas de Word MÓVIL- Adobre Draw o Sketch, Pixelart. ONLINE: Nvidia Gaugan (http://nvidia-research-mingyuliu.com/gaugan/) Canva (https://www.canva.com/es_mx/crear/imagenes-redes-sociales/con-texto/) Tutorial 1 "gaugan NVidia" Tutorial 2 "Pixel art"						
OBSERVACIONES.	Durante la sesión 1 y 2 "Elementos básicos de la ilustración y función narrativa", dada la dinámica del grupo y el tiempo estimado de las sesiones se propuso establecer los tiempos de las sesiones y respetarlos para obtener mejores resultados de las actividades.						
BIBLIOGRAFÍA /REFERENCIAS.	• Teoría del color https://www.youtube.com/watch?v=bfQoxlIS7II • La composición de la imagen https://blog.edicionesbabylon.es/2017/03/tutorial-de-dibujo-composicion.html • https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/ • "ILUSTRACIÓN, COMUNICACIÓN, APRENDIZAJE" TERESA DURÁN ARMENGOL.						

Semana 2							
*Contenido temático o temas.	Subtemas.	Objetivos particulares.	*Desarrollo de los temas o técnicas.	Nº de sesión.	Tiempo.	Materiales.	Evaluación.
SESIÓN 3	1.1 Definición: La fotografía se basa en capturar imágenes empleando para ello la luz, proyectándola y fijándola en forma	Que los participantes conozcan los principales elementos de la fotografía y se comenten durante la sesión, los usos de la fotografía en su área de concentración.	Lluvia de ideas con respecto al uso de la fotografía en la psicología. Exposición del tema.	1	5 min	Presentaciones.	Participación activa.

Fotografía	de imágenes sobre un medio sensible (físico o digital).						
	1.2 Características de la fotografía. Elementos básicos: Planos, ángulo, luz, color.	Que los participantes conozcan los elementos que intervienen en hacer fotografías.	Exposición del tema.	1	5 min	presentación	Participación activa.
	1.3 Géneros fotográficos.	Que los participantes reconozcan las diferencias entre los tipos de fotografía	Exposición del tema.	1	5 min	presentación	Participación activa.
	• 1.4 Funciones comunicativas de la fotografía.	Que los participantes logren reconocer las diferentes intenciones comunicativas.	Exposición del tema.	1	10 min	vídeo	Participación activa.
	1.5 Ejemplos	Que los participantes conozcan los distintos tipos, funciones y herramientas para hacer una fotografía.	Exposición del tema.	1	5 min	Fotografías	Participación activa.
	1.6 Explicación del ejercicio práctico para la segunda sesión.	Que cada participante tome una fotografía con una intención comunicativa "Que muestre el tema que estoy investigando en mi	Participación Retroalimentación.	1	5 min	Presentaciones	Participación activa.

		contexto social y cultural".					
SESIÓN 4	Presentación de las fotografías	1.1 Ubicar los elementos básicos en fotografía, en términos de composición (Planos, ángulo, luz, color) y narrativa.	Los participantes mostrarán sus fotografías y los otros participantes harán sus observaciones en cuanto a la función narrativa y los elementos prácticos que identifiquen.	Presentación de las fotografías	1	90 min.	fotografías
							Lluvia de ideas. Participación activa. Revisión de ejercicio práctico (Dudas y comentarios)
OBSERVACIONES.							
Herramientas							
Tutoriales PC- Cámara Web. Edición: Gimp, Pixlr. MÓVIL- Cámara. Huji Cam. Edición: Filtros (Instagram, etc), VSCO, Lightroom. ONLINE: Befunky (https://www.befunky.com/es/crear/editor-de-fotos/)							
BIBLIOGRAFÍA /REFERENCIAS.							
- Teoría del color https://www.youtube.com/watch?v=bfQoxllS7II - La composición de la imagen https://blog.edicionesbabylon.es/2017/03/tutorial-de-dibujo-composicion.html https://www.aulafacil.com/cursos/dibujo-lineal-secundaria/educacion-plastica-y-visual-4-eso/generos-fotograficos-115683 https://photo-museum.org/es/historia-fotografia/ https://conceptodefinicion.de/fotografia/ https://www.theimagen.com/los-3-elementos-clave-toda-fotografia/ https://youtu.be/41-TJMxVNHA https://youtu.be/b0W2hXzTfWg							

Semana 3							
*Contenido temático o temas.	Subtemas.	Objetivos particulares.	*Desarrollo de los temas o técnicas.	Nº de sesión.	Tiempo.	Materiales.	Evaluación.
SESIÓN 5	1.1 Explicación: Conjunto de sonidos y silencios deliberadamente ordenados. - ¿Qué es? Narración sonora.	Que los participantes conozcan los principales elementos para crear una mezcla sonora.	Lluvia de ideas con respecto al uso de la mezcla sonora en su tema de investigación Exposición del tema.	1	5 min	Presentaciones.	Participación activa.
	1.2 Elementos: Sonido y silencio.	Que los participantes conozcan los elementos de la mezcla sonora.	Exposición del tema.	1	5 min	presentación	Participación activa.
	1.3 Edición.	Que los participantes adquieran las habilidades básicas para editar sonidos.	Exposición del tema.	1	5 min	presentación	Participación activa.
	• 1.4 Montaje.	Que los participantes puedan conocer las funciones del montaje y su uso.	Exposición del tema.	1	10 min	vídeo	Participación activa.
Mezcla sonora	1.5 Ejemplos.	Revisar las diferentes mezclas de sonoras: ambientes sonoros, "traducciones sonoras" de problemas o situaciones.	Exposición del tema.	1	5 min	Ambientes sonoros Mezclas sonoras	Participación activa.
	1.6 Explicación del ejercicio práctico para la segunda sesión.	Realizar una reunión por equipo en la cual se compartan las ilustraciones hechas en la semana 1 y pensar	Participación Retroalimentación.	1	5 min	Presentaciones	Participación activa.

		en ¿cómo sonaría lo que estamos investigando? Por medio de este ejercicio se busca el análisis por parte del equipo y generar una idea sonora donde puedan coexistir conceptualmente todas las ilustraciones del equipo.					
SESIÓN 6							
Presentación de las mezclas sonoras	1.1 Ubicar la función narrativa dentro de los trabajos, así como los elementos técnicos que los componen.	Los participantes compartirán sus mezclas sonoras y los otros participantes harán sus observaciones en cuanto a la función narrativa y los elementos prácticos que identifiquen.	Presentación de mezclas sonoras	1	90 min.	Mezcla sonora	Lluvia de ideas. Participación activa. Revisión de ejercicio práctico (Dudas y comentarios)
OBSERVACIONES.							
Herramientas	Tutoriales						
	Herramientas: PC- Micrófono integrado. Edición: Audacity. MÓVIL- Grabadora integrada. Edición: SuperSound (Playstore) ONLINE: Stocks de audios libre de derechos.						
Bibliografía:							

Semana 4							
*Contenido temático o temas.	Subtemas.	Objetivos particulares.	*Desarrollo de los temas o técnicas.	N° de sesión.	Tiempo.	Materiales.	Evaluación.
SESIÓN 7 Cine Minuto	1.1 Definición: Cortometraje de 60 segundos. - ¿Qué es? Narración audiovisual.	Que los participantes conozcan los principales elementos para la construcción de un cine minuto y se comenten durante la sesión los usos de él en su área de concentración	Lluvia de ideas con respecto al uso del cine minuto aplicado a su trabajo de investigación Exposición del tema.	1	5 min	Presentaciones.	Participación activa.
	1.2 - Elementos: Fotograma, Escena, Secuencia y Acto.	Que los participantes conozcan los elementos.	Exposición del tema.	1	5 min	presentación	Participación activa.
	1.3 Guion	Que los participantes puedan conocer la estructura de un guion y su aplicación práctica.	Exposición del tema.	1	5 min	presentación	Participación activa.
	1.4 Tiempo, ritmo. Encuadre, composición setting.	Que los participantes logren reconocer el uso de estos elementos y su aplicación comunicativa.	Exposición del tema.	1	10 min	video	Participación activa.
	1.5 Edición.	Los participantes reconozcan los	Exposición del tema.	1	5 min	presentación	Participación activa.
	Montaje. Ejemplos	elementos gramaticales básicos del montaje visual y sonoro como un punto de partida sólido para el desarrollo de narrativa a través de este medio.					
	1.6 Explicación del ejercicio práctico para la segunda sesión.	Ejercicio: Incorporar elementos de los ejercicios anteriores para la construcción de una narrativa a través del cine minuto.	Participación Retroalimentación.	1	5 min	Presentaciones	Participación activa.
SESIÓN 8 Presentación del cine minutos	1.1 Ubicar los elementos básicos en el cine minutos: en términos de composición (Planos, ángulo, luz, color) y narrativa.	Establecer un proceso de construcción y deconstrucción de ideas que intervengan en el tema (tema de investigación) a partir de la selección de elementos narrativos que integren el cine minuto.	Presentación del cine minutos.	1	90 min.	Cine minutos.	Lluvia de ideas. Participación activa. Revisión de ejercicio práctico (Dudas y comentarios)
OBSERVACIONES.							
Herramientas							
Tutoriales							
Herramientas: PC- Cámara. Grabadora de pantalla. Edición: kdenlive (https://kdenlive.org/es/) DaVinci Resolve MÓVIL- Cámara integrada. Grabadora de pantalla. Edición: YouCut. ONLINE: Stocks de videos libre de derechos.							
Bibliografía:							

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

Blanco, M. (2012) ¿Autobiografía o autoetnografía?. *Desacatos* (38) 169-178.

Brainly.lat - Aprendizaje efectivo en grupo. (2018). Brainly. <https://brainly.lat/>

Butcher, Neil; Kanwar, Asha; Uvalic-Trumbic, Stamenka. (2015). *Guía básica de recursos educativos abiertos (REA)*. ONU, UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232986>.

Carolyn, Ellis (2004) *The Ethnographic I. A Methodological Novel About Autoethnography*, Altamira Press, California.

Concepción, Sainz-Amor, "La libertad en la educación", *Revista de pedagogía*, 173. Madrid, 1936.

Edmodo. (2008). edmodo. <https://new.edmodo.com/>

Elmjid, F. (2017, 23 octubre). *ONU llama a superar brechas en el uso de las TIC*. ONU DAES | Naciones Unidas Departamento de Asuntos Económicos y Sociales. <https://www.un.org/development/desa/es/news/administration/wsis10.html>

EA, Roy (2001): "Prácticas de inteligencia distribuida y diseños para la educación", en: SALOMÓN, Gavriel (Comp.): *Cogniciones distribuidas*. Buenos Aires: Norma.

Freire, Paulo (2010) *Cartas a quien pretende enseñar*. Siglo XXI. México.

Freire, Paulo (1979) *La educación como práctica de la libertad*. Siglo XXI. México.

Freire, Paulo (2005) *Pedagogía del oprimido*. Siglo veintiuno Editores. México. p62

Freire, Paulo (2013) Por una pedagogía de la pregunta: crítica a una educación basada en respuestas a preguntas inexistentes. Siglo veintiuno Editores. Buenos Aires. p11, 57,72.

Foucault, M. (1991). El juego de Michel Foucault. En Saber y verdad. (Trad. Á. Gabilondo). Barcelona: Paidós.

Foucault, M. (2010). Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas. 2a edición (Trad. E. Frost). México: Siglo XXI.

Foucault, M. (2009). Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión. 2a edición revisada (Trad. A. Garzón del Camino). México: Siglo XXI.

Gobierno de México. (s. f.). Historia. telesecundaria.gob.mx. Recuperado 16 de enero de 2021, de <https://telesecundaria.gob.mx/historia.html>

Guerrero, J. (2014) El valor de la auto-etnografía como fuente para la investigación social del método a la narrativa. Revista internacional de trabajo social y bienestar. (3) 237-242

Hernández, Gerardo (1998): "Descripción del paradigma cognitivo y sus aplicaciones e implicaciones educativas", en: Paradigmas de la psicología de la educación. México: Paidós.

Huxley, Aldous (1960) El fin y los medio. Hermes. México.

Ift. (2019). Uso de las tic y actividades por internet en México: Impacto de las características sociodemográficas de la población (versión 2019). ift.org.mx. http://www.ift.org.mx/sites/default/files/contenidogeneral/estadisticas/usodeinternet_enmexico_0.pdf

Jaramillo, L. & Simbaña, V. (2014). La metacognición y su aplicación en herramientas virtuales desde la práctica docente. *Sophia: colección de filosofía de la educación*, 16 (1), pp. 299-313.

Levy, Pierre (1997) *Cibercultura: la cultura de la sociedad cultural*. Anthropos Editorial. México. p183

Mannheim, Karl (1969) *Diagnóstico de nuestro tiempo*, Fondo de Cultura Económica. México.

Mannheim, Karl (1997) *Libertad y planificación*. Universidad de Malaga. España.

Marie France, D, & de la Garza, María Teresa, & Slade, Christina, & Lafortune, Louise, & Pallascio, Richard, & Mongeau, Pierre (2003). ¿Qué es el pensamientodialógico crítico?. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13210203>

M.I.T. (Instituto Tecnológico de Massachusetts) (2020). OpenCourseWare. https://ocw.mit.edu/about/site-statistics/2020-19_OCW_supporters_impact_report.pdf. <https://www.ocwconsortium.org>

Montessori, s.a. (1920) El hecho fundamental en que se basa su método es una descripción precisamente de ese estado de concentración.

Nicolescu, B. (1996) *Transdisciplinariedad*. Multiversidad Mundo Real Edgar Morín, A.C. México.

Reforma educativa en México de 2012-2013. (2020, 2 de diciembre). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 21:54, abril 30, 2021
https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Reforma_educativa_en_M%C3%A9xico_de_2012-2013&oldid=131387481.

Rojas, R. (2013) Guía para realizar investigaciones sociales. Plaza y Valdés, S. A. de C.V. México.

Santiago Benítez, G., Caballero Álvarez, R., Gómez Mayén, D., & Domínguez Cuevas, A. (2013). El uso didáctico de las TIC en escuelas de educación básica en México. Redalyc. <https://www.redalyc.org/pdf/270/27028898004.pdf>

Secretaría de Educación Pública. (2006). Libro Blanco Programa “Enciclomedia” 2006-20012 (1.a ed.) [Libro electrónico]. SEP. <https://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/2959/4/images/LB%20Enciclomedia.pdf>

Secretaría de Educación Pública. (2017). Plataforma aprende 2.0. aprende.edu.mx. <http://aprende.edu.mx/>

Van Dijk, J. (2016) La cultura de la conectividad: Una historia de las redes sociales. Siglo veintiuno Editores. Buenos Aires.

Vygotsky, Lev 1995 Pensamiento y Lenguaje. Barcelona: Fausto.

Winocur, R. Gutierrez, G. Barreneche, C. (2018) Habilidades transmedia de adolescentes y desafíos pedagógicos.

