EDARTRA (Educación Artística Transmedia). Para una Enseñanza de la Educación Artística a través de las Narrativas Transmedia

Daniela Alejandra Farfan Ramos

Carlos Felipe Manrique Rubiano

Erik Esteban Sandoval Buitrago

Nota de Autor:

Este trabajo fue realizado con apoyo de la *Beca de investigación de experiencias o procesos de las prácticas artísticas en Bogotá*
Gerencia De Artes Audiovisuales

08 de marzo de 2023, Bogotá D.C, Colombia.

Recomendaciones

El presente texto de investigación, titulado EDARTRA (EDUCACIÓN ARTÍSTICA TRANSMEDIA). PARA UNA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA A TRAVÉS DE LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA, contiene importantes hallazgos para los educadores y artistas formadores de la ciudad de Bogotá o contextos similares. Con el fin de facilitar su lectura y comprensión, se presentan a continuación las siguientes recomendaciones:

Tener en cuenta la perspectiva del autor

Aunque es un texto de carácter académico, buscamos romper aquellas barreras que se pueden presentar en algunos textos donde la gran variedad de términos solo causan confusiones en el lector y no le dejan obtener la esencia pura de la idea que allí se expresa, es por ello que gran parte de este escrito se encuentra en primera persona, lo que busca establecer una mayor cercanía con el lector. Además, se utilizan diferentes metáforas en cada capítulo para explicar cómo se puede adquirir la información de diversas formas. Cada metáfora es diferente y no tiene relación narrativa con las demás, pero a nivel de información y organización respecto a la investigación si tiene una conexión. Este enfoque permite al autor explorar diferentes formas de enseñanza y adaptarse a las necesidades de los lectores.

Utilizar los códigos QR para ampliar la información

El texto también incluye fragmentos acompañados de códigos QR que permiten ampliar la información que se describe. Estos códigos pueden ser escaneados con un teléfono móvil o una tablet para acceder a información adicional, lo que enriquece la experiencia de lectura. Así que no guardes tu celular, hazlo parte de esta experiencia.

Acceder a la herramienta didáctica final en la página web

Es importante tener en cuenta que la herramienta didáctica final solo se encontrará disponible en la página web de los autores. El documento que se presenta solo desglosa y generaliza lo que se obtuvo en la investigación, pero para poder observar el anexo completo y la funcionalidad de herramienta didáctica, es necesario visitar la página web de los creadores.

Así que te invitamos a iniciar esta gran travesía.

Índice

Recomendaciones **2**
Índice **3**
1. Introducción **5**
2. Resumen o Abstract **6**
3. EL MÉTODO DEL DETECTIVE **7**
3.1 En Búsqueda De Pruebas 11
3.1.1 Expediente N° 1 12
3.1.2 Expediente N° 2 13
3.1.3 Expediente N° 3 14
3.1.4 Expediente N° 4 15
3.1.5 Expediente N°4.1 15
4. UNA AVENTURA SIN NAUFRAGIOS **18**
4.1 Educación Artística - Las Aguas subestimadas **18**
4.1.1 Educación artística, balance conceptual. 18
4.1.2 Didáctica - Nuevas rutas de navegación 24
4.1.3 Herramienta didáctica 26
4.1.4 TIC'S en la educación artística 27
4.1.5 Creación artística - La X en el mapa 28
4.2 Narrativa transmedia: El canto de las sirenas **30**
4.2.1 ¿Qué es narrar? 30
4.2.2 Medios 32
4.2.3 Narrativa Transmedia 34
4.2.4 El relato en la narrativa transmedia. 35
4.2.5 Procesos de comunicación en la transmedia 36
4.2.6 Prosumidores 37
4.2.8 Plataformas en la transmedia. 40
5. EL DIARIO - RECOLECTANDO EXPERIENCIAS **42**
5.1 Daniela Farfan Ramos 42
5.1.1 Tallarte - Explorando las herramientas digitales. 43
5.1.2 Creación de videojuegos - Espacios Gamificados 44
5.1.3 Marketing otra forma de contar 45
5.2 Erik Sandoval Buitrago 46
5.2.1 Tecnología y Arte 47
5.2.2 La virtualidad un nuevo descubrimiento 48
5.2.3 Exploración Audiovisual 49
5.3 Felipe Marique Rubiano 50
5.3.1 Cinemateca - Bogotá Audiovisual y transmedia 51
5.3.2 Producción Audiovisual - Alfabetización audiovisual 53
5.4 DISTRACTORES 54
5.4.1 Abstinencia de creación 55
5.4.2 Relatos Distractores 55

5.5 OTRAS EXPERIENCIAS 57
6. TORRE DE BABEL TRANSMEDIA-El momento de resultados. 65
6.1 La Puerta Roja-Primera conexión 66
6.2 La puerta Amarilla- Segunda conexión 79
6.3 La puerta verde-Tercera conexión 80
6.4 La puerta Azul- Cuarta conexión 83
6.5 La puerta Negra- Última conexión 86
7. EL EFECTO MARIPOSA-Conclusiones 90
Referencia y Anexos 93

1. Introducción

La educación artística es un campo que ha demostrado ser fundamental para el desarrollo integral de las personas y la sociedad. A través de ella, se fomenta la creatividad, la expresión y la valoración del arte en todas sus formas, lo que no solo contribuye a la formación individual de los estudiantes, sino también al desarrollo cultural y social de la comunidad en general.

Sin embargo, a pesar de la importancia de la educación artística, esta área se encuentra a menudo limitada por la falta de recursos y herramientas adecuadas. Es aquí donde surge la necesidad de explorar nuevas formas de enseñanza y herramientas didácticas que permitan a los estudiantes desarrollar habilidades y destrezas en el campo artístico.

En este sentido, el proyecto EDARTRA (Educación Artística Transmedia) busca abordar la pregunta de cómo se pueden articular las herramientas digitales en la creación y los procesos de enseñanza en la educación artística. Para ello, se propone vincular las diversas formas de expresión audiovisual y las narrativas transmedia de manera transdisciplinaria en entornos formativos de las artes.

El proyecto tiene como objetivo específico explorar las posibilidades de las audiovisuales y las narrativas transmedia en la enseñanza de la educación artística, indagar y documentar las experiencias de artistas formadores de la ciudad de Bogotá en relación a estos medios, establecer una herramienta didáctica que permita crear y enseñar de manera articulada con las audiovisuales y las narrativas transmedia, y realizar una estrategia de divulgación utilizando las nuevas tecnologías de la información.

Para lograr estos objetivos, el proyecto se realizará en cuatro fases. La primera fase se centra en el análisis documental de la información a través del software Atlas TI, lo que permitirá establecer

la base argumental y teórica necesaria para la investigación. La segunda fase está destinada al contraste de la información obtenida para su posterior implementación en un piloto de herramienta didáctica, expresada en laboratorios de creación. La tercera fase incluirá una serie de entrevistas semi estructuradas que permitirán expandir el panorama de información necesario para el desarrollo de la herramienta didáctica. Por último, la cuarta fase se centrará en el diseño, creación y montaje de la página web donde estará almacenada la herramienta didáctica para la enseñanza de la educación artística en articulación con las narrativas transmedia y las audiovisuales, así como la información obtenida durante la ejecución de la investigación.

Se espera que el proyecto EDARTRA pueda contribuir significativamente al desarrollo de la educación artística a través de la integración de herramientas audiovisuales, digitales y narrativas transmedia. Asimismo, se espera que esta investigación pueda servir como base para el diseño de nuevas herramientas y estrategias didácticas que enriquezcan la formación de los estudiantes y la labor de los artistas formadores en la ciudad de Bogotá y en otros lugares del mundo. En resumen, el proyecto EDARTRA busca fomentar la creatividad y la expresión artística a través de la tecnología y el trabajo colaborativo, contribuyendo así al desarrollo cultural y social de la comunidad.

2. Resumen o Abstract

La investigación EDARTRA (Educación Artística Transmedia) surge del interés de implementar nuevas estrategias de enseñanza para las artes que vinculen los medios digitales en los procesos de creación artística. El objetivo es crear una herramienta didáctica que fomente la exploración de las audiovisuales y las narrativas transmedia en la educación artística de manera transdisciplinar. Para lograrlo, se ejecutaron cinco fases que permitieron diseñar una herramienta didáctica almacenada en una página web interactiva. Los resultados indican que es posible articular estos elementos, pero es importante considerar factores como el contexto, tiempo, presupuesto y grupos etarios para que las estrategias de enseñanza sean efectivas.

The EDARTRA (Transmedia Artistic Education) research arises from the need to incorporate new teaching strategies in the arts that involve digital media in the artistic creation processes. The main objective is to create a didactic tool that promotes the exploration of audiovisual languages and transmedia narratives in art education, linking different disciplines. To achieve this, five phases were executed that allowed obtaining the necessary information to design a didactic tool that will be stored on an interactive web page. Based on the results, it can be concluded that there is an effective way

to articulate these elements through a didactic tool, but important factors such as context, time, budget, and age groups must be considered for teaching strategies to be effective.

3. EL MÉTODO DEL DETECTIVE

La duda es un factor que siempre ha estado presente en el ser humano, explorar e indagar nuevas cosas, caminar hacia lo desconocido y proponer aventuras; esto le da un sentido a la existencia en este planeta. Todos tenemos un interés por lo insólito, la adrenalina que genera explorar un nuevo campo y la sensación de la piel erizada con un leve escalofrío recorriendo por la espalda, no tiene comparación, ni se puede suplir con algo tangible. Este capítulo hace un recorrido a toda la metodología que se busca implementar durante el proyecto, partiendo de la descripción de los tipos de investigación que se van a contemplar, además de los enfoques metodológicos que se tendrán en cuenta, para finalmente formular las cuatro fases a ejecutar, las cuales están resumidas en expedientes que describen en qué consistirá cada una. Dicho apartado lo llamaremos ***EL MÉTODO DEL DETECTIVE***, alista la silla, cafetera y lupa, vamos a organizar este escritorio para saber cómo abordar esta investigación.

Es importante tener en cuenta que el presente apartado dará como resultado los distintos capítulos que se alojan en el documento, el primero llamado, ***Las aguas subestimadas****,* conocido también como *marco conceptual*, constará de aquellos conceptos que permitirán generar una base teórica para la investigación dentro de estos se incluirán las categorías principales y subcategorías. El segundo, marco contextual o para esta investigación ***El diario, recolectando experiencias****,* dentro de este apartado se introducirá, nuestra experiencia propia ya que a través de estos relatos determinaremos los puntos fuertes en los cuales se pretende profundizar durante el desarrollo de esta investigación, además que serán la narrativa base que se buscará ampliar a través de las experiencias de otros, para ello se tendrá en cuenta parte del material recolectado y seleccionado y las entrevistas a realizar, esto con el fin de comprender que han realizado otros y cómo dichas experiencias pueden aportar a la construcción del resultado final, la herramienta didáctica. Por último, se podrá encontrar la torre de Babel, aquel capítulo que recolecta los resultados que se obtendrán basados en la pregunta problema que nos acoge en este documento.

En síntesis, este capítulo recoge la metodología a implementar con el fin de identificar y determinar los puntos estratégicos que guiarán a cumplir el objetivo de la investigación, lo que permitirá comprender de qué forma se hará la ejecución del proyecto desde la recolección del material hasta la elaboración de la herramienta didáctica y su posterior circulación.

-Suenan dos golpes en la puerta

-El detective se levanta de su silla y se dispone a observar quien lo interrumpe en su investigación.

-Nota por la mirilla de su puerta que una persona está allí y se pregunta que lo ha traído a su oficina.

-Abre la puerta y le pide que pase, diciendo.

¡No olvides cerrar la puerta cuando entres, no queremos que nada se nos escape!

En este momento te encuentras en nuestra oficina, tal vez la curiosidad por obtener nueva información te trajo hasta nuestra puerta, pero es necesario que tengas en cuenta las reglas de este recinto y el por qué lo manejamos de esta manera. Por ello, a continuación, encontrarás el tipo de investigación que determinara nuestro diseño metodológico por el cual, se hizo la ejecución de este proyecto enfocado en el diseño de una herramienta didáctica para la enseñanza de la educación artística, articulando audiovisuales y narrativas transmedia.

Para este estudio partimos de la **investigación en educación,** la cual juega un papel fundamental en el desarrollo y mejora de sistemas educativos y prácticas pedagógicas. La investigación permite a los educadores aprender en la práctica y mejorarla, clave cuando hablamos de educación artística y sus diferentes prácticas y retos. Abarca una amplia variedad de enfoques metodológicos, desde la investigación-acción, hasta la investigación-creación, los cuales también serán empleados en esta propuesta ya que, se enfocan en resolver problemas prácticos, mejorar programas e iniciativas y explorar nuevos conocimientos de manera creativa. Este es el caso de EDARTRA, buscamos soluciones creativas a una problemática en el área de educación artística, planteamos una enseñanza a través de las narrativas transmedia partiendo de la pregunta

¿De qué manera se pueden articular las herramientas digitales en la creación y los procesos de enseñanza en la educación artística?

Sin embargo, estos métodos de investigación comparten un enfoque en la combinación de teoría y práctica para lograr soluciones efectivas y transformación social. Lo cual está en directa relación con nuestro proyecto, buscamos generar entornos de participación activa de los estudiantes, para que desarrollen la capacidad de crear y proponer sin miedo a la censura.

Cabe aclarar, se implementó la investigación cualitativa. Nuestro trabajo se centra en comprender y explicar la experiencia humana, el significado que las personas le dan a su entorno. Se caracteriza por su enfoque en la exploración y comprensión profunda de los fenómenos sociales y psicológicos

a través de la recolección y análisis de datos no estructurados, como entrevistas, observaciones y documentos.

Ahora bien, en el contexto educativo, la investigación cualitativa puede ser especialmente útil para comprender las perspectivas y experiencias de los estudiantes, profesores y otros actores en el sistema educativo. Por ejemplo, una investigación cualitativa puede explorar cómo los estudiantes perciben y experimentan la inclusión educativa o cómo los profesores integran la tecnología en su enseñanza. En el caso de EDARTRA las narrativas son el hilo conductor que nos permite explorar y distinguir cómo los estudiantes perciben su mundo, así mismo dentro del proyecto planteamos una narrativa que permita al lector introducirse en la investigación y expandirla, además que tendremos nuestras experiencias personales como parte de la formulación de la herramienta didáctica; y las audiovisuales y TIC´S, los medios de innovación en el aula. Es gracias a estos dos factores que el estudio cuenta con una dimensión de investigación acción, a través de la experiencia y el accionar podamos construir nuevas posibilidades de creación. De esta manera, combinando la teoría y la práctica, podremos lograr soluciones efectivas e innovadoras.



A partir de nuestra experiencia, tanto en el aula como a nivel artístico, consideramos la investigación-acción pertinente, se enfoca en resolver problemas prácticos de la colaboración activa entre investigadores y participantes; en otras palabras, construir prosumidores en espacio pedagógicos, actores que no solo consumen si no también producen. La investigación-acción combina estos aspectos para la resolución de problemas que puedan surgir durante el proceso.

Ahora, es claro que estamos en una sociedad cambiante y cualquier acción desarrollada en pro a la resolución de problemas tendrá que estar en constante evaluación y transformación, teniendo en cuenta el contexto. Si se busca generar una estrategia de enseñanza efectiva a través de la implementación de narrativas transmedia como herramienta didáctica, con el objetivo de potenciar las posibilidades educativas y ser útil tanto para docentes como para aquellos interesados en el campo educativo, la investigación formativa es práctica y permitirá dirigirnos al ámbito educativo con un enfoque innovador y eficaz.

Por lo anterior, consideramos la investigación formativa oportuna debido a que se enfoca en mejorar y desarrollar programas o iniciativas a través de un proceso continuo de retroalimentación y mejora. La investigación formativa aplica esta filosofía al mejorar a través de la construcción y mejora constante. Esto se evidencia en la expansión de las narrativas transmedia planteada en EDARTRA, pues permite mantener un hilo conductor durante todo el proceso, facilitando la mejora de lo creado durante el proceso de expansión; no solo se centra en la creación de algún material para posteriormente ser abandonado, por el contrario, se busca que dicho elemento esté en constante evaluación y retroalimentación que conlleve a mejores resultados con el paso del tiempo.

Por último, es necesario hablar de la investigación artística, que por su parte, se enfoca en la exploración creativa y el desarrollo de nuevos conocimientos a través de la creación artística. Este aspecto es fundamental en el engranaje final de nuestra investigación ya que al diseñar una herramienta didáctica que articule la enseñanza de la educación artística a través narrativas transmedia y medios audiovisuales, se busca generar una solución creativa no convencional a nuestra pregunta problema inicial. Desde estas nuevas exploraciones se han dado como resultado nuevos conocimientos y soluciones efectivas, rompiendo los paradigmas tradicionales que consideramos existen en la enseñanza de la educación artística.

- El detective levanta su mirada, observa que aquel individuo expresa en su rostro un poco de angustia, pues acaba de ser bombardeado con demasiada información

-. Se levanta, le ofrece un tinto y dice:

-Respira, sé que es demasiado lo que tienes por digerir, pero te aseguro que si observas los expedientes podrás entender mejor lo que acabas de leer

3.1 En Búsqueda De Pruebas

Esta propuesta metodológica está dividida en cuatro fases que llamaremos expedientes, los cuales recopilarán todo el proceso desarrollado durante la investigación.

-Ojo, esto es confidencial, no cualquiera puede acceder a estos archivos, ten cuidado al abrirlos.

Expediente N° 1: Está enfocado en los primeros meses, allí se establecerá la base argumental y teórica a través del análisis documental con programas como atlas TI, que permitan abstraer la información y puntos más relevantes, indispensable en los expedientes posteriores.

Expediente N°2: Corresponde al contraste de la información analizada en la etapa anterior para la implementación en la elaboración de un piloto de herramienta didáctica, expresada en laboratorios.

Expediente N°3: Se desarrollará una serie de entrevistas que permitirán el perfeccionamiento y la expansión de la metodología sobre la cual se trabajó en el expediente N°2, esto a su vez permitirá ejecutar un segundo laboratorio.

Expediente N°4: Finalmente esta cuarta fase se focalizará en la creación de la herramienta didáctica, a través de una página web que alojará toda la información referente a la investigación y a la herramienta didáctica. Así mismo aquí se aloja una etapa adicional correspondiente a la socialización de todo el proceso investigativo.

¡Claro! Podrás leer detalladamente cada una de estas carpetas, no te alarmes y toma tus gafas, acá te dejamos cada uno de los expedientes. Toma apuntes y prepárate.

3.1.1 Expediente N° 1

Código QR. 1

Matriz de Categorización.



En esta primera carpeta se encuentran los términos y conceptos que facilitarán plantear una base argumental firme, para ello será necesario realizar una serie de instrumentos que permitan delimitar el material a analizar. Se parte de dos conceptos claves que facilitarán la búsqueda: educación artística y narrativas transmedia. Con estos se planteará una matriz de categorización que permita definir y estructurar los términos más relevantes dentro de la investigación, de tal forma que sea posible determinar las categorías principales y subcategorías. Asimismo, se postularán criterios de selección para

escudriñar en los posibles archivos que serán analizados e implementados en la presente investigación.

Dicho material se someterá a análisis, de manera manual o utilizando el programa Atlas TI, una herramienta diseñada para apoyar la organización, análisis e interpretación de información. Esta herramienta permite codificar los textos en códigos (subcategorías) y a través de la gráfica sankey es posible identificar los puntos clave que se encuentran las subcategorías y la correlación existente entre ellas, con esta información se podrán capturar los principales vacíos y puntos fuertes existentes en las dos categorías principales, de tal forma que comprenda sobre qué se debe formular la herramienta didáctica y qué aspectos se tendrán en cuenta.

Código QR. 2

Criterios de selección del material bibliográfico.



Como se mencionó al iniciar este apartado, lo anterior dará como resultado el primer capítulo llamado, ***Las aguas subestimadas****,* conocido como *marco conceptual*, allí se alojarán todos los conceptos que permitirán generar una base teórica, dentro de estos se incluirán las categorías principales y subcategorías. El segundo, marco contextual o ***El diario, recolectando experiencias****,* se incluirá nuestra experiencia propia la cual permitirá determinar los puntos fuertes en los cuales se pretende profundizar y ampliar a través de las experiencias de otros, además estará en estrecha relación con el expediente N° 3, con el fin de comprender que han realizado otros y cómo esto podrá aportar a la construcción de la herramienta.

Con toda la información sistematizada, será posible proponer un primer piloto de herramienta didáctica, que se pondrá a prueba con un grupo de alumnos a través de una serie de talleres o laboratorios de creación, lo que dará la posibilidad de analizar la viabilidad o falencias dentro de lo propuesto.

3.1.2 Expediente N° 2

Código QR. 3

Plan de trabajo Laboratorios Liceo Juan Miguel



Este expediente abarcará la propuesta piloto mencionada anteriormente. Para ello se postulará a un grupo de hombres y mujeres de la ciudad de Bogotá, habitantes de la localidad de Rafael Uribe Uribe, con residencia en el barrio Diana Turbay y pertenecientes a la comunidad educativa denominada Liceo Juan Miguel. Estos participantes oscilan entre las edades de 12 a 18 años de edad y se encuentran en un proceso de educación media, bachillerato.

Cada laboratorio será previamente planificado teniendo en cuenta factores como el contexto, edad y la disponibilidad de recursos. Cabe aclarar que para dicha elaboración se entregará un consentimiento informado que autorice el uso de la información, imagen, audio y video recolectada en los laboratorios.

Código QR. 4

Bitácoras Laboratorios de creación grupo 1

3.1.3 Expediente N° 3

En esta tercera etapa se dará lugar a la elaboración de once entrevistas semiestructuradas, teniendo en cuenta dos perfiles fundamentales para la investigación.

Código QR. 5

Criterios de selección posibles entrevistados

El primero corresponde a artistas formadores, con un mínimo de 4 años de experiencia, ya sea en el campo artístico o pedagógico; al menos un proceso pedagógico activo en un rango no menor a seis meses, dentro del ámbito formal o no formal en uno de los lenguajes artísticos (Literatura, teatro, música, danza, artes plásticas y visuales); residente de la ciudad de Bogotá y con vínculo en audiovisuales. Para nuestro segundo perfil, se tendrá en cuenta: profesionales audiovisuales o de narrativas transmedia, con componente artístico o pedagógico en su quehacer profesional; residentes de la ciudad de Bogotá o con relación directa al contexto y con procesos activos en un rango mínimo de seis meses.

Según los criterios mencionados anteriormente se plantea una base de datos de posibles entrevistados. Como segunda instancia, tomando de referencia la matriz de categorización, se definirán las preguntas orientadoras que permitan la extracción de términos y experiencias fundamentales para la investigación, potenciando la propuesta de la herramienta didáctica.

Es de tener en cuenta que los encuentros se plantean tanto virtuales como presenciales, dependerá del requerimiento de los participantes. Estas entrevistas serán grabadas y almacenadas para su posterior transcripción y análisis, con el apoyo de la herramienta ATLAS TI.

Una vez finalizada la recolección de datos, se plantea un segundo encuentro con otro grupo de hombres y mujeres pertenecientes a la ciudad de Bogotá, de edades entre los 20 a 25 años; seleccionados por la experiencia en el campo de la enseñanza de educación artística, con el fin de valorar el piloto de herramienta didáctica para la implementación definitiva. Al igual que en las entrevistas se entregará un consentimiento informado que autorice el uso de la información, imagen, audio y video recolectada en los encuentros.

Código QR. 6

Plan de trabajo Laboratorios segundo grupo UDFJC

Código QR. 7

Bitácoras Laboratorios de creación grupo 2

Todos los elementos recolectados, harán parte de la creación final de la herramienta didáctica.

-. Cierra la carpeta, si quieres levántate del asiento y estira un poco las piernas, pues bastante información salió a la luz. Trae algo de tomar y prepárate para esta penúltima fase, pero no corramos, pues el más mínimo detalle puede alterar considerablemente nuestra creación.

3.1.4 Expediente N° 4

En este cuarto expediente nos encontramos con la creación de la herramienta didáctica, para ello será necesario organizar y estructurar la herramienta didáctica, para ello se pretende utilizar un diagrama de flujo que permita determinar los puntos claves y el funcionamiento de la misma. Es de tener en cuenta que para cada momento relevante se incluirá un repertorio de actividades como apoyo al lector.

3.1.5 Expediente N°4.1

Este apartado está estrechamente ligado al anterior de allí deriva la variación de su nombre, dentro de este se aloja el proceso de creación de la página web junto con el montaje de la información ya que allí estarán alojadas todas las partes de la investigación y la herramienta didáctica creada en la fase N°4.

Para lo anterior, se tendrá en cuenta la adquisición de un dominio propio con el fin de no tener manipulación de terceros; la plataforma planteada para la ejecución es WordPress esto debido a la interfaz amigable que maneja ya que los conocimientos en programación que poseen los

integrantes de la investigación son limitados, estas ventajas la hacen una opción idónea. Además de ello, se pretende proporcionar un espacio interactivo para todo aquel interesado no solo en navegar en EDARTRA, sino también para aquel que busque conocer un poco más de la trayectoria y el trabajo de los integrantes.

Finalmente, y culminando la investigación se propone desarrollar una socialización que permita dar a conocer EDARTRA, la metodología de la herramienta, para que esta sea probada y corroborar su funcionalidad además de hacer los debidos cambios en caso de ser necesario.

Una vez aclarada la parte metodológica llegó el momento de iniciar un viaje en el extenso mar de información, aquí hallaremos conceptos y datos valiosos que darán rumbo a nuestra exhaustiva búsqueda. Así que alista tus cosas pues acá inicia tu recorrido hasta nuestro puerto, pues dentro de poco zarparemos.

4. UNA AVENTURA SIN NAUFRAGIOS

“El valor principal de las artes en la educación reside en que, al proporcionar un conocimiento del mundo, hace una aportación única a la experiencia individual”
Eliot Eisner

Para comenzar este relato, es indispensable que tengamos claridad de algunos conceptos y así no sentirnos agobiados y perdidos en un mar de información; te explicaremos cómo vamos a navegar estas inexploradas aguas, sin atajos, pero convencidos de que llegaremos a tierra firme. Durante este capítulo nos encontramos con dos grandes categorías, narrativa transmedia y educación artística, las cuales fueron abstraídas de una matriz de categorización, una ruta explorada por anteriores navegantes que trazamos para esta investigación, dichas categorías serán las aguas que navegaremos y sus subcategorías los obstáculos que superaremos. Tranquilo no te asustes, tenemos la ayuda de algunos referentes y expertos navegantes, que nos servirán de apoyo para superar una a una las dificultades ¡Mantente atento y alerta!

4.1 Educación Artística - Las Aguas subestimadas

4.1.1 Educación artística, balance conceptual.

¿Estás listo? Comencemos la travesía en estas aguas que llamamos Educación Artística. Este término posee diversas interpretaciones y todo depende de a quién se le pregunte. Una tendencia recurrente en la educación escolar, es considerarla como una materia de distracción para el

estudiante, donde se espera sacarlo de su cotidianidad, restando a su vez importancia a la misma asignatura; también, se encuentran los que la clasifican como el espacio para animar o completar todos los actos culturales que se puedan dar dentro de la institución, un baile o una canción para la izada de bandera o incluso una oportunidad económica, donde se invita a la comunidad educativa para observar las creaciones que surgieron desde las clases, esta visión hace parte de una vivencia donde se le resta significación a la educación artística, dejándola de una posición desfavorable de entretenimiento.

Ahora bien, desde la perspectiva de los estudiantes, para ellos puede ser una de las asignaturas con menos rigurosidad, la materia del *profe relajado* o *la materia que se pasa fácil* y el significado que más escuchamos en un contexto como Colombia, es *la materia de las manualidades*. Pero la educación artística existe para aportar en otros ámbitos de manera significativa, espacios que no responden al entretenimiento de una población, sino en otros factores fundamentales como el desarrollo del estudiante, así se plasma en El Manifiesto en 27 Tonos:

> Sabemos que la educación artística permite desarrollar inteligencias y capacidades distintas de la lógica alfa-numérica y explora territorios como la intuición, la divergencia, la complejidad y las relaciones extraordinarias. Por tanto, reconocemos en la educación artística una herramienta cognitiva capaz de representar -mediante signos, símbolos, formas, colores, texturas, sonidos- lo irrepresentable, lo que escapa al sentido común y al sistema de causa-consecuencia con que tradicionalmente opera el cerebro. (Garzón et al, 2008, p. 07)

Por esta razón, titulamos este apartado *Las Aguas Subestimadas*, ya que, si observamos mejor y analizamos un poco más, nos daremos cuenta que este término va mucho más allá de lo que la mayoría piensa.

Embarquemos una ruta más segura, mejor dicho, subamos al barco institucional llamado Ministerio de Educación, el cual nos ofrece tres definiciones donde podremos comprender mejor este término y orientarlo al campo del saber de forma adecuada. La primera definición señala que:

> Es el campo de conocimiento, prácticas y emprendimiento que busca potenciar y desarrollar la sensibilidad, la experiencia estética, el pensamiento creativo y la expresión simbólica, a partir de manifestaciones materiales e inmateriales en contextos interculturales que se expresan desde lo sonoro, lo visual, lo corporal y lo literario, teniendo presentes nuestros

> modos de relacionarnos con el arte, la cultura y el patrimonio. (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2010, p.13)

En otras palabras, se entiende como un espacio donde el individuo expresa su sentir y pensar a través de los diversos lenguajes artísticos, partiendo de su contexto cultural.

¡ojo! ¡obstáculos a la vista!

Acá encontramos el primer factor de error en algunas instituciones sobre el término Educación Artística, algunos colegios reducen el área, sin tener en cuenta que este abarca cinco lenguajes artísticos principales, los cuales son: música, danza, arte plástico y visual, teatro y literatura; incluso va más allá de estas disciplinas artísticas. Es por ello que en varias instituciones educativas se entiende el término arte o artes, a todo aquello que se crea desde el lenguaje plástico y visual.

La segunda definición menciona que la Educación Artística es:

> Un área del conocimiento que estudia (…) la sensibilidad mediante la experiencia (experiencia sensible) de interacción transformadora y comprensiva del mundo, en la cual se contempla y se valora la calidad de la vida, cuya razón de ser es eminentemente social y cultural, que posibilita el juego en el cual la persona transforma expresivamente, de maneras impredecibles, las relaciones que tiene con los otros y las representa significando la experiencia misma. (Ministerio de Educación Nacional,2000, como se citó en MEN, 2010, p.14)

Esta descripción nos permite entender que la Educación Artística es un camino donde el individuo observa y analiza su entorno desde su sentir, para así poder crear ciertos ideales sobre la calidad de vida y de esta manera, poder interactuar con los otros.

¡Tierra a la vista! Antes de bajar el ancla en esta primera parada, lee el tercer concepto de la Unesco (2005).

> El fin de este campo de conocimiento es expandir las capacidades de apreciación y de creación, de educar el gusto por las artes, y convertir a los educandos en espectadores preparados y activos para recibir y apreciar la vida cultural y artística de su comunidad y completar, junto a sus maestros, la formación que les ofrece el medio escolar. (Ministerio de

> Cultura, MEN, Oficina Regional de Cultura para América Latina y el Caribe de la Unesco, 2005, como se citó en MEN, 2010, p.15)

Con esta definición, se puede entender como propósito de la asignatura, potenciar la capacidad creadora del estudiante, la cual permite generar lazos con aquello que se produce y de esta forma, contribuir a un futuro público o una sociedad consciente de su riqueza cultural.

Ahora que has leído podremos bajar anclas y recorrer nuestra primera parada, donde podrás reflexionar y ampliar tu percepción de la Educación Artística a partir de los conceptos presentados, sin ahogarte y sin presiones ¿Verdad?

Claro, es un campo del saber dónde siempre estará presente la subjetividad, pues cada persona, individuo o ser, comprende y tiene una concepción de mundo diferente, lo cual le permite crear o generar nuevas propuestas desde su sentir, para así compartirlo con su entorno; esto no quiere decir que carece de rigurosidad académica, donde el conocimiento se reduzca a un espacio de esparcimiento para los estudiantes, o peor aún, llamarla como materia secundaria, enfatizando la jerarquía de saberes. La educación artística contribuye y aporta a la formación de seres humanos capaces de analizar su contexto, donde pueden expresarse libremente teniendo presente al otro, un individuo que es capaz de respetar otras formas de pensar diferentes a la suya. El interés por garantizar un ciudadano que apoya, impulsa y respeta los saberes culturales, que a la vez, contribuye a su preservación y exaltación.

En algo podemos estar de acuerdo, es nuestra expectativa, que durante este recorrido -tú como lector y nosotros los escritores- reconozcamos que la Educación Artística es contextual, está estrechamente ligada a las realidades del estudiante y a las preguntas del arte. Eisner (1995) en su libro *Educar la Visión Artística* plantea que existen dos formas de entender la enseñanza del arte: la primera debe vincularse con la realidad del alumno, a esto le llama enfoque contextualista el cual responde a las necesidades del individuo y la segunda llamada esencialista, se refiere al papel del arte dentro de la enseñanza, puesto que allí la creación debe surgir desde la pureza de las mismas artes. El currículo que crea el docente debe partir de ese universo en el que deambula el estudiante, pues para qué serviría hablar de una técnica artística específica si no aportan en la formación de dicho ser humano, si no se contempla el ¿para qué se lo enseñó? El alumno podrá conocer la teoría de las vanguardias, pero en su contexto no sabría cómo vincularlo a su cotidianidad.

Eisner (1998) expone la siguiente pregunta en su libro “¿Cuáles deberían ser en la actualidad los fines y contenidos de los programas de educación de arte?” (p.3) Para que nos entiendas, el equipaje que llevamos a lugares fríos es distinto al de los lugares cálidos, cambian incluso las herramientas que utilizamos. Creo que debes estar pensando igual que nosotros, han pasado más de dos décadas después del pensamiento de este autor, pero la pregunta sigue vigente, no se puede formar en cualquier campo del saber sin considerar a quien se le enseña, no se puede dar un contenido de manera homogénea, pues a medida que avanzan las generaciones también varían los focos de interés del alumno y de la misma sociedad.

Por ejemplo, posiblemente tu nos estas leyendo a través de un computador, incluso desde la pantalla de tu celular, tal vez encontraste nuestro texto en un repositorio *online* generando una búsqueda a través de filtros y palabras clave, pero si hablaras con tus familiares de generaciones anteriores al boom del internet, su forma de conseguir la información es diferente al igual que el formato en el que se leía, ¡Pregúntales! Quizás su respuesta sea la biblioteca o una enciclopedia. Obviamente no queremos decir que ahora no se utilicen procesos análogos, pero las personas dependiendo sus intereses eligen que se adapta mejor a sus recursos y contexto. Actualmente encontramos nuevas generaciones que se podrían catalogar como nativos digitales.

¿Has notado que los niños y niñas pueden utilizar un celular o Tablet sin necesidad de ver un manual de instrucciones?

Vivimos en una sociedad estrechamente ligada a la tecnología y debido a la crisis sanitaria que se vivió entre los años 2019 y 2021 la sociedad tuvo que vincular mayormente la tecnología a su diario vivir, los medios y plataformas se han convertido en el canal por el cual navegan todos los barcos que llevan los cargamentos de información, esto ha generado un amplio panorama en los focos de interés y atención, pero también ha traído consigo una tsunami de datos por el flujo que hay en estos mares, los nuevos acontecimientos se cuentan en historias de quince segundos y en formato vertical.

Si te perdiste y la brújula que marca el norte está dañada, ¡no te preocupes!, estos ejemplos que acabas de leer pretenden aclarar la explicación del por qué en el primer planteamiento de Eisner se habla del contexto y cómo influye en la formulación de un currículum en la enseñanza de las artes.

Pero ten cuidado, esto no es de extremos, no podemos dar una verdad absoluta o cerrarnos a una idea imparcial, pues la segunda forma que se puede tener desde la enseñanza de las artes, a lo que Eisner llama esencialista. Este enfoque plantea que el rol o carácter de las artes, es por el arte mismo, es decir, debe surgir desde la pureza de la creación del individuo, no debe tener variaciones en su finalidad y su fin más valioso es aportar en aquellos campos que las demás ramas del saber no pueden. En el texto *Educar la visión artística* (1995) Dewey nos aporta la siguiente frase que permite comprender de mejor manera esta idea esencialista, “el arte es una forma de experiencia que vivifica la vida; ayuda a que el organismo en crecimiento se dé cuenta que está vivo: provoca sentimientos tan elevados que puede llegarse a identificar esta experiencia como evento único en la vida” (Dewey, como se citó en Eisner, 1995, p.5)

¡Respira! Es hora de parar un momento y hacer un recuento de lo que has leído hasta este punto.

Partimos del concepto educación artística, el cual tiene variedad de interpretaciones, algunas de manera informal que escucharías o leerías en un *argot* popular, pero a su vez se presentaron las tres perspectivas que maneja el Ministerio de Educación, se plantea desde el campo, área y finalidad, esto diferenciado específicamente para la educación artística, la cual puede surgir desde un individuo que le permitirá expresar su sentir o concepción sobre lo que lo rodea. Por último, leíste dos enfoques plasmados en el texto educar la visión artística de Eliot Eisner, en lo que consideramos la justificación de enseñar artes en la educación; el primero partiendo desde el contexto, se enseña y se crea un currículo teniendo como eje fundamental al estudiante y sus necesidades, pero también un tono esencialista sobre lo que entendemos por artes y cómo estas aportan en aquellos campos que las diferentes ramas del saber no pueden.

Ya tienes una idea de a qué nos referimos con el término Educación Artística, pero aún hay varios interrogantes que te aseguro irás resolviendo a lo largo de este documento. Antes de seguir ya te hiciste la pregunta

¿Para ti qué es la Educación Artística?

4.1.2 Didáctica - Nuevas rutas de navegación

Si ya lo pensaste, continuemos. Ya tienes el término general de Educación Artística, pero hay otros factores que influyen o están presentes en este concepto.

Uno de ellos es la didáctica. Lo más seguro, es que llegó a tu mente el juego, o las clases donde no utilizas herramientas tradicionales como: el tablero y los marcadores. Tal vez ha pasado por tu mente o has escuchado hablar de -ese profesor que no es didáctico con sus clases-, su tono de voz te podría arrullar o simplemente hace que tu mente olvide que está navegando y termine en los aires, impidiéndote captar atención; sin embargo, el término correcto sería que no es dinámico, a esto responden aspectos corporales del docente que no están relacionados con el desarrollo de su clase. La didáctica no es sinónimo de juego, aunque se asocia, no es del todo cierta esta afirmación.

La didáctica puede entenderse como una disciplina de las ciencias de la educación que se encarga del estudio y reflexión de los procesos de enseñanza; para esta investigación nos centraremos en la didáctica de la educación artística. Si partimos del hecho que esta se encarga de aquellos procesos que permiten la enseñanza de un saber, las formas y métodos para transmitir ese conocimiento, en la educación artística podríamos encontrar una gran variedad de didácticas, las cuales varían según el lenguaje artístico, el contexto del estudiante, sus conocimientos, entre otros.

Ahora retomemos la idea inicial sobre quién tiene o no didáctica. No podríamos asegurar que la didáctica de un docente es buena o mala, por el contrario, si existe un proceso más volcado a la *praxis* (teoría y práctica) sobre sus métodos o procesos de enseñanza es comprendido como el campo de la didáctica, entonces, la pregunta correcta sería ¿la didáctica está respondiendo a los intereses y necesidades de los estudiantes a quienes se les transmite este conocimiento?

-. Cambia un poco la perspectiva ¿No?

Teniendo claridad sobre este aspecto, prosigamos. Lo que leíste anteriormente responde a una didáctica general, es decir, se ocupa de preguntas amplias sobre la enseñanza, como por ejemplo ¿A quién enseño? ¿Por qué enseño? O ¿Cuándo enseño? Entre otras. Lo que no diferencia “con carácter exclusivo campos de conocimiento, niveles de educación, edades o tipos de establecimiento” (De Camilloni, 2007, p.23) Para esta investigación hablaremos de un campo del conocimiento específico, la educación artística, por tanto, debemos plantear nuestras preguntas sobre este campo. Lo anterior se vincula con el término didáctica específica, que tomando como referencia a De Camilloni (2007) estas son aquellas que “desarrollan campos sistemáticos de conocimiento, niveles de educación, edades o tipos de establecimientos, las didácticas específicas desarrollan campos sistemáticos de conocimiento didáctico que se caracterizan por partir de una delimitación de regiones particulares del mundo de la enseñanza” (p, 23).

¿Y cuál es el panorama de la didáctica específica en nuestro país?

En las Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media, se aclara que no es igual enseñar en un entorno que orientar al alumno como artista, a uno donde se enseña para que el arte sea un mediador y pueda resolver aspectos que se presentan en la cotidianidad. La educación artística en nuestro país está mayormente enfocada en el segundo aspecto mencionado, pero se utiliza en gran medida estrategias que responden al primer planteamiento, educar para las artes. Es decir, enseñamos arte con técnicas para artistas, pero a personas que aún no contemplan la idea de volverse uno (Ministerio de Educación Nacional, 2010).

¿Un poco ilógico no? Tenemos un mapa con la ruta por mar, pero estamos yendo por el aire.

Té has puesto a pensar en ¿Qué le enseñas a tus alumnos? ¿Cómo lo haces? ¿Para qué lo haces? Si lo has pensado y tal vez aún no has logrado responder los interrogantes, sigue leyendo pues podría este texto ayudarte a encontrar uno de los miles de caminos que existen para enseñar en la educación artística.

4.1.3 Herramienta didáctica

Basados en lo anterior, podemos entender que debe existir una forma o método para enseñar en la educación artística, los cuales varían según el docente y los estudiantes. A su vez se deben tener en cuenta otros elementos que participan en este océano conocido como educación artística y dentro de las rutas de navegación que conocemos como didáctica, pues no todo abarca el campo del análisis y reflexión, se deben vincular actividades, materiales y recursos que pueden ser utilizados por el docente en su práctica. Los recursos o herramientas son todo aquello que facilita y orienta al docente para movilizar el aprendizaje en sus alumnos, bien sean de carácter artístico o cultural, para el caso de esta investigación estos dos aprendizajes son fundamentales.

Existe una gran variedad de herramientas de las cuales el docente puede hacer uso, sólo debe tener claro el objetivo y posibilidades en el entorno en que se encuentra. ¿Te has preguntado si utilizas herramientas que respondan a los contextos de tus alumnos? ¿Has actualizado dichas herramientas?

Si analizamos el contexto actual, una herramienta que se ha vuelto fundamental en las aulas son las TIC’S, estas han permitido ampliar el panorama a través del cual navegan las ideas. Aunque en

ocasiones estas herramientas solo se limitan a la utilización de televisores y computadores, sin analizar las posibilidades de interacción que se tienen con los alumnos debido a la cercanía que tienen ellos a los recursos tecnológicos; los docentes provienen de modelos analógicos en la enseñanza, mientras que las nuevas generaciones están inmersas en lo digital como fundamental en el aprendizaje. ¿Para qué mapas? si le podemos decir a un niño que nos guíe con un GPS en su dispositivo móvil y de seguro hasta atajos nos indicará.

4.1.4 TIC'S en la educación artística

La educación artística es un campo de conocimiento amplio y variado, que implica la adquisición de habilidades y conocimientos que permiten a los estudiantes explorar, experimentar y crear expresiones artísticas en diferentes disciplinas, tales como música, artes visuales, teatro y danza. Para que los estudiantes puedan desarrollar su creatividad y habilidades artísticas, es fundamental que los docentes utilicen una variedad de didácticas y herramientas pedagógicas en su enseñanza.

En la actualidad, la sociedad está impregnada de recursos tecnológicos y los estudiantes están cada vez más familiarizados con la tecnología en su vida cotidiana. Por esta razón, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han vuelto esenciales en la educación actual. Sin embargo, es común pensar que la tecnología y sus aportes pueden tener un efecto negativo en la educación, especialmente si existe una gran diferencia generacional entre los estudiantes y los docentes.

Para abordar este problema, es fundamental entender que los estudiantes tienen sus propias ideas y preconceptos del mundo que les rodea, y que es necesario adaptar la metodología de enseñanza para involucrarlos activamente en el proceso de aprendizaje. En este sentido, la alfabetización audiovisual y de medios es esencial, ya que permite a los estudiantes comprender y utilizar diferentes formas de comunicación y expresión, como el lenguaje visual, el sonido y la imagen, de una manera crítica y creativa.

> La tarea de educar en medios implica entre otras cosas, como lo afirma Nigro (2014), que los sujetos y las instituciones trasciendan de la acumulación y repetición de datos e información sobre los medios a una apuesta hacia la democratización del conocimiento, una alfabetización audiovisual o de conocimiento del código informacional, la comprensión de la polisemia de los mensajes y la participación activa del receptor de los mensajes en la comunicación de masas. (Quintero, 2020, p. 55)

Por ello la educación artística puede aprovechar una amplia variedad de herramientas tecnológicas para involucrar a los estudiantes en el proceso de creación artística. Por ejemplo, se puede utilizar la fotografía para narrar historias sobre la cotidianidad de los estudiantes, o se pueden utilizar técnicas de inteligencia artificial para dar vida a las propuestas plásticas. Además, es posible hacer visitas virtuales a museos de todo el mundo y crear composiciones musicales utilizando software especializado. Este tipo de estrategias permiten generar una comunicación horizontal dentro del aula entre docentes y estudiantes, dejando a un lado el uso de las TICS en su nivel más básico y verdaderamente potenciando estos recursos en los procesos de enseñanza aprendizaje.

4.1.5 Creación artística - La X en el mapa

Pero en todo lo que se ha planteado anteriormente falta uno de los procesos más fundamentales en la educación artística, la creación artística. En este nivel de la didáctica convergen todos los elementos, allí el alumno pone a prueba los conocimientos que el docente le ha transmitido a través de su enseñanza. Según las orientaciones metodológicas la creación o producción artística:

> Se entiende como la una cualidad particular de las artes para producir acciones significantes que llevan implícitos procesos de creación. En cuanto se refiere al trabajo que realizan los estudiantes para producir artísticamente han de tenerse en cuenta los procesos de creación desde el momento en que parten de una idea, intención o búsqueda expresiva. Igualmente, deben considerarse los resultados parciales y finales, sin que se valoren únicamente desde el criterio del profesor. Una faceta crucial del conjunto de procesos que entran en juego en la producción-creación artística son la exposición y socialización de los trabajos de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes que son pertinentes para la EAC en cuanto considera a los estudiantes como agentes activos y relevantes del campo. (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2022, p.63)

La creación artística es uno de los pilares fundamentales en nuestra área, es allí donde el alumno cobra un rol activo dentro del proceso de aprendizaje, muestra sus ideas, pensamientos u opiniones desde alguno de los cinco lenguajes artísticos y los expone ante un público.

También podríamos contemplar la idea de la creación artística como método de evaluación, en este mundo de las artes que tiene un lugar preponderante la construcción subjetiva, también se pueden evidenciar los aprendizajes planteados para la asignatura.

¿Evaluación en las artes?

Sí, es una pregunta que muchos hemos pensado y considerado como problemática, algunos de forma asertiva dentro de esta rama del conocimiento. En algunas ocasiones se ignora este ítem y se asume como la finalización del proceso, la evaluación sumativa o de alcance a logro. Como lo menciona Acaso esta forma de asumir la evaluación trae consigo una carga simbólica negativa, “La evaluación no debe ser un arma, sino una ayuda, debe ser una herramienta para que el aprendizaje suceda en vez de ser precisamente su freno” (Acaso, 2013, p. 193). Sin embargo, no se puede desvincular de la enseñanza y del aprendizaje, puesto que la evaluación debería ser un proceso de aprendizaje, este permite culminar etapas o establecer parámetros dentro del panorama educativo al momento de exponer unos resultados.

Pero ¿Para qué todo eso que leíste?

Puede que nos equivoquemos, pero tal vez seas un profesor, artista formador, licenciado en artes, artista o alguien apasionado por lo audiovisual. Si has llegado hasta este punto es porque te interesa el objetivo de esta investigación y es proporcionar una herramienta didáctica para la enseñanza de la educación artística, articulando las audiovisuales y las narrativas transmedia. Pero para zarpar en esta aventura era necesario revisar que todo funcione correctamente en este barco, debíamos plantear un lenguaje en común o términos claros para navegar. Con esto podrás avanzar en la lectura, no te sentirás perdido o a punto de naufragar. Tal vez aun no encuentras la conexión entre algunos términos que te trajeron a este viaje, pero no saltes por la borda, ni abandones esta travesía, sigue leyendo y te aseguramos que encontrarás un tesoro.

Por ahora te damos la bienvenida a *El canto de las sirenas*.

4.2 Narrativa transmedia: *El canto de las sirenas*

Si estás leyendo esto, quiere decir que decidiste continuar en esta aventura. Como se menciona en la introducción debemos resolver algunos interrogantes frente al término narrativa transmedia, si desglosamos esta palabra obtenemos algunas interpretaciones. La primera se refiere al acto de narrar o como se llama coloquialmente *contar historias*, puede que estés pensando en aquel amigo o familiar que siempre tenía algo que contarte, una aventura, una experiencia, un recuerdo de su infancia, o simplemente un consejo de vida. No hay nada como un gran relato, aquel que te lleva a imaginar todos los sucesos, que te hace sentir parte de él y te hipnotiza desde el oído, es por ello

que a este capítulo lo llamaremos *el canto de las sirenas*, pues queremos cautivar tu atención y sumergirte hasta el fondo de esta investigación.

4.2.1 ¿Qué es narrar?

Partamos de un aspecto fundamental ¡Narrar! para ello tomaremos como referencia a Brunner (1998) este autor plantea dos formas de pensamiento en los seres humanos, uno de carácter analítico o lógico científico, es decir, aquel que responde a una estructura milimétricamente organizada, donde el pensamiento se enfoca en la coherencia y no contradicción, donde todo debe ser probado y verificado. El segundo hace referencia a la lógica narrativa, la cual consta de contar historias que le suceden al individuo, ya sea a sí mismo u otros, básicamente es la lógica humana más antigua, pues todo ser humano quiere comunicar algo que le sucede o necesita. Este tipo de pensamiento permite construir a través de los relatos significados donde las experiencias cobran sentido.

Si lo analizas, todos los días contamos una historia, algo que viste en el transporte público, una historia que apareció en redes sociales, un sueño o simplemente algo que te pasó mientras vas de un lugar a otro. Narrar es un acto instintivo del ser humano, por ejemplo, tu no generas todo un monólogo o estructura para contar la historia, solo cuentas. Una buena historia no es determinada por cuánto tiempo la planeas, las grandes historias pueden surgir desde el suceso más irrelevante, pero si logras captar la atención de tu oyente, está trascenderá por algún tiempo. Has escuchado demasiadas historias o bueno en la actualidad podríamos decir que las has visto y escuchado, pero, solo algunas te marcan verdaderamente, piensa esto por un momento ¿Recuerdas más los quince segundos de Instagram o el relato de tu abuelo?

Actualmente, es probable escuchar con mayor frecuencia el término *Storytelling,* un término anglosajón que se interpreta como contar historias; sin embargo, no es igual al acto de narrar o contar un suceso del cotidiano. En el *Storytelling* ya se tiene una intención y planeación de la historia, comienzan a surgir preguntas como ¿Qué contar y a quién? Pues el público cobra una relevancia, no solo importa expresar la idea, también es fundamental el interés del espectador. Para ser más claros con este término te daremos un ejemplo: Alguien de tu familia, podría ser uno de tus tíos, decide contar un suceso de su infancia, para ello narra el lugar, la actividad que realizaba y posiblemente te deje una reflexión, aunque no siempre sea de esa forma. Tu tío no buscaba generar algo más allá del relato, solo quería expresarse, pero tu decides tomarla y crear toda una

estructura para generar interés en el público, piensas en personajes, locaciones, situaciones. Es decir que tu tío hizo la narración, pero tú la transformaste en *Storytelling.*

Hoy en día este término es un pilar fundamental en ámbitos del marketing y la política, pues en estos mares sí que son indispensables las sirenas, si no logras endulzarles el oído de aquellos que te oyen no prosperará tu historia. En el podcast *Innovadores pedagógicos* observamos a mayor profundidad el término y su importancia, pues su relación con el ámbito político y el marketing se debe a la capacidad de persuasión y la conexión emocional que se busca al momento de narrar, no obstante, estos aspectos se pueden abarcar ampliamente, ya que la narrativa tiene relevancia dentro de las relaciones humanas, principalmente por su impacto en la parte neurológica, por la producción de cortisol y oxitocina (Guerrero, 2020).

Entonces no es solo contar, es generar un vínculo entre el narrador y el espectador, de tal forma que no se distingue entre el relato y la realidad, esta sincronización genera una complicidad con el relato. Ahora bien, estos elementos no solo contribuyen en aspectos de las industrias culturales y mediáticas, también se pueden evidenciar en entornos educativos. ¿Recuerdas el anterior capítulo, donde hablamos que se debe tener en cuenta el interés y contexto del alumno para proponer estrategias pedagógicas que propicien la transmisión de conocimiento? Pues es aquí donde se podrá emplear este tipo de herramientas didácticas, con el fin de fomentar la cohesión de equipo y una relación amena con el aprendizaje, principalmente por la activación de empatía con el docente y el interés generado al escuchar que permite aislar a los estudiantes de distracciones y seducir la atención para la generación de nuevos conocimientos.

Pero no perdamos el rumbo de nuestra travesía, sigue leyendo y no te distraigas.

De algo estamos seguros y es que una buena historia puede tener un gran impacto, en diversas personas o sectores, por otro lado, es de gran importancia hablar del medio. ¿Qué es eso? Pues presta atención y sigue nuestra melodiosa voz.

4.2.2 Medios

Cuando hablamos de medios puede que ni siquiera pase por tu mente algún concepto sobre este término, o por el contrario lo asocias al mundo digital/tecnológico, pensarías en un televisor, computador o celular, pero es necesaria una aclaración y es que los medios no solo responden a los dispositivos, en toda la historia de la humanidad han estado presentes diversos medios que se

adaptan a las necesidades del individuo, actualmente al vivir en un mundo globalizado que gira entorno a los medios tecnológicos es común asociar el término, sin embargo, estos también se pueden presentar a modo de carta, en la radio o hasta la misma voz. Scolari (2013) en su libro *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan* nos amplía esta concepción sobre medios definiéndolos como:

> El lugar donde los sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) fluyen como por ejemplo el cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc. Dentro del contexto transmedia el relato inicia en un medio específico, pero fluye en un espacio mediático que lo adaptara, dando fluidez a la historia, esta característica permitirá generar una experiencia transmedia satisfactoria donde cada medio sea aprovechado y potenciado según sus particularidades específicas. (p.17)

En la mayoría de ocasiones nos concentramos principalmente en la historia y en lo que queremos contar, pero se olvida o la pertinencia del lugar por donde transita el mensaje, Mcluhan (1967) en su texto *El medio es el mensaje* menciona, que la mayoría de personas pasan por alto el medio a través del cual les llega el mensaje, sin plantearse por un segundo que transporta dicha información, piensa lo siguiente ¿Qué sería de tu historia sin un medio para contarla? Nadie además de ti podría conocerla, ya que es un elemento indispensable en esta ecuación. No puede existir un mensaje sin un medio para transportarlo, por lo que el medio es en sí el mensaje, ya que el formato de dicho medio permite reconocer las cualidades, características y códigos que posee el mensaje.

¿Pero, una historia solo se puede contar a través de un medio? ¡NO!

Las historias o narrativas pueden transitar por diversos medios; por ejemplo, un escritor decide crear una novela en el siglo XIX, esta es publicada y es bien recibida por la audiencia, así que un dramaturgo decide adaptarla como obra de teatro y contar esta narrativa, de repente alguien del público se interesa y decide hacer un *tik tok* o subir una historia en *Instagram* contando el relato observado. Técnicamente sería la misma narrativa, pero tiene variaciones según el medio y la interacción que se tenga, se expande por detalles que el espectador le agrega. Con esto nos vamos acercando a nuestro concepto estrella a nuestra isla perdida, las narrativas transmedia.

4.2.3 Narrativa Transmedia

Imagina que vas en nuestro barco, tienes el timón en tus manos y te guías con el mapa para llegar al punto que marca la X, pero a lo lejos escuchas unos hermosos cantos que te hacen perder el

rumbo, miras por la borda y ves hermosas sirenas cantando al unísono, una bella canción, cada voz tiene su particularidad que aporta a la melodía a pesar de ser la misma letra de la canción. De esta forma funcionan las narrativas transmedia, pues se plantea una historia general (El canto) y se cuenta a través de muchos medios que aportan y expanden el relato (Las sirenas), cada medio buscará cautivarte y llevarte a las profundidades.

Ahora adentrémonos a la profundidad del concepto *Narrativa Transmedia* el cual es introducido originalmente por *Henry Jenkins* en el artículo publicado en Technology Review en el 2003, él afirma "hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelven inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales" (Jenkins,2003, como se citó en Scolari, 2013, p.16); podemos definir como un tipo de relato que se despliega a través de múltiples medios y plataformas donde cada una cuenta parte de la historia, y el otro, visto como consumidor, a su vez participa dentro de la misma. Cabe aclarar que las narrativas transmedia son una forma de expansión del relato, no una adaptación de un lenguaje a otro, esto va más allá. Lo que se pretende, es desarrollar un mundo narrativo donde se incluyan diferentes medios y lenguajes, adicionalmente es necesario tener en cuenta el cruce de dos aspectos que definen este concepto:1- La expansión del relato a través de diferentes medios; 2-La participación de los usuarios en el proceso de expansión. (Scolari, 2013)

Te preguntarás posiblemente ¿Las narrativas transmedia tienen una estructura para crearse? La respuesta es ¡SI!

4.2.4 El relato en la narrativa transmedia.

Todo parte de un orden y una estructura, aunque existen las individualidades se debe tratar de generar un colectivo que permita llevar a flote este barco en el cual navegan las historias. Si las sirenas no funcionaran como un colectivo, no podrán obtener su objetivo de cautivar a los marineros con su canto, entrarían en choques y contradicciones que no favorecen su propósito. Por lo tanto, dentro de las Narrativas transmedia debe plantearse un orden y hoja de ruta que permita definir el horizonte de la historia de forma organizada y coherente. Es necesario adentrarnos a la construcción de relato debido a que dentro del mundo transmedia se deben cumplir ciertas características que faciliten su expansión por parte de los usuarios ya que son estos quienes mantienen con vida el relato. (Scolari, 2013).

Ahora para la construcción del mundo narrativo se deben tener en cuenta varios aspectos, la estructura debe ser hasta cierto punto compleja y lo suficientemente grande como para que el consumidor, es decir, el tripulante pueda explorarla. Si la historia no permite el juego con el usuario (lector/ espectador), no lo podrá cautivar, por ello es necesario delimitarla para tener una estructura, esto sin llegar a cohibir o erradicar las propuestas del espectador. Los tres principales componentes son: el lugar, el tiempo y los personajes (y sus relaciones). (Smith, como se citó en Scolari, 2013).

De estos componentes se debe tener en cuenta que la ubicación geográfica sea lo suficientemente clara, es decir, especificar las locaciones o lugares por los cuales transitan e interactúan los personajes y así tener un control del universo sin que se generen saltos o contradicciones no deseados, pero, no es solo importante el lugar, si no también lo que allí ocurre, esto permite seducir a través de las palabras al espectador, si los personajes no tienen conflictos, enfrentamientos, alianzas, ataques, defensas entre otras situaciones que dinamicen el relato, no se dinamiza la historia y tampoco permite su expansión.

Existen 4 fases que contribuyen a la creación de los relatos, estas etapas llevan por nombre: La *adición* basada en la mencionada expansión donde se incorporan elementos; la *omisión* que por el contrario busca quitar elementos del relato; la *transposición*, este modifica la organización de los elementos y finalmente la *permutación* que pretende sustituir un componente por otro. (Scolari, 2013)

Entonces no es solo el hecho de crear una historia, se deben plantear diversos escenarios y en muchas ocasiones escuchar diversas opiniones en las cuales se pueda proponer una narrativa transmedia. Tal vez sea un poco confusa la información que acabas de leer, pero te aseguramos puedes encontrar ejemplos sobre narrativas transmedia[1], han estado presentes en tu entorno, puede que hasta tu hayas hecho parte de alguna sin que lo notaras ¿Quieres saber por qué? sigue leyendo.

4.2.5 Procesos de comunicación en la transmedia

Como lo mencionamos al inicio de este apartado, toda gran historia hablando desde el *Storytelling,* debe pensar en su público o audiencia, pues ellos son quienes consumen o harán parte de la narración. La audiencia existe si hay un proceso de comunicación entre el creador y los espectadores, entre el público y la empresa creadora, o si lo ves desde el entorno educativo, entre

[1] Dentro de los ejemplos más conocidos se encuentra: Harry Potter, El Señor de los Anillos, Pokémon, entre otros.

el docente y sus alumnos. Pero ten presente que las audiencias varían según la época o el contexto social en el que se encuentren, por ejemplo, los espectadores de la década del 80 no estarán en el mismo lugar que los espectadores de la actualidad. Esta comunicación ha cambiado por la transformación de la misma, donde dejó de ser unidireccional para convertirse en multidireccional "Las audiencias ya no están donde solían estar en las épocas del broadcasting: quietas frente a la pantalla del televisor." (Scolari, 2013, p. 226).

Ahora hacen parte del contenido que consumen, lo toman, transforman y circulan, de tal forma que otros usuarios pueden participar y aportar en dichas creaciones. Por ejemplo, haces parte de una audiencia por el gusto a una película o serie, te interesa tanto que la comienzas a consumir desde otros medios, sigues la página de *Instagram* que plantea avances de los capítulos o secuelas, compras mercancía alusiva o representativa de la narrativa o hasta participas en foros donde se discute lo que sucede en dicho universo. ¡Ves! Eres parte de ese universo, aunque no lo percibas de esa manera. Dicha situación no solo se presenta en el aspecto comercial, la educación se ha visto afectada, los estudiantes ya no esperan clases catedráticas, buscan ser parte de los procesos de enseñanza-aprendizaje, construir conocimientos junto al docente, de allí la importancia de comprender a quien se dirige el contenido.

Aclaremos algo antes de seguir, las audiencias siempre han existido, pero no eran participes en su totalidad de la narrativa que observaban, al variar los intereses y gracias al avance tecnológico, el espectador puede estar más conectado y dar su opinión, hasta llegar al punto de ser creador y proponer nuevas variantes de la historia, a este público los denominamos prosumidor.

Tápate los oídos, no mires a la sirena y reflexiona por un momento todo lo que ha pasado hasta este punto.

Iniciamos hablando sobre qué es narrar, planteando que todos en algún momento de nuestro día contamos historias, y para contar esas historias es indispensable un medio por el cual el mensaje podrá difundirse; también mencionamos que contar dicho relato por múltiples medios se le llama narrativa transmedia y en este universo existen audiencias específicas las cuales participan en el contenido creado, por lo que en este punto vemos cómo se pasa de tripulante pasivo a productor/consumidor, contramaestre de historias es decir, prosumidor.

Ya en este punto eres más que un turista ya eres un marinero experimentado, ahora bien, si quieres saber más, destapa tus oídos y sigue nuestro canto.

4.2.6 Prosumidores

Este concepto es de suma importancia en las narrativas transmedia, ya que una característica que las define, es la participación de los usuarios dentro de los procesos de expansión del relato, es decir que la audiencia tendrá un papel de gran importancia dentro del mundo narrativo. Scolari (2023) menciona que no podríamos hablar de transmedia sin tener en cuenta al rol del prosumidor, "Los contenidos generados por los usuarios son uno de los dos componentes fundamentales de las NT (el otro, como ya sabemos, es la expansión del relato a través de múltiples medios y plataformas)." (p. 252)

Esto se debe principalmente al cambio que han atravesado los usuarios frente a los relatos que consumen. La nueva era ha traído cambios en el consumidor por la fragmentación de las audiencias, la demanda de contenido se ha ampliado a los diversos medios, por lo que la oferta se ha ido adaptando a las nuevas necesidades, los usuarios esperan ser parte de la historia, apropiándose del contenido y modificándolo para finalmente ponerlo en circulación. Es así que pasamos de un consumidor pasivo a un prosumidor, esta característica da vida a la expansión del mundo narrativo donde la posibilidad de creación no se limita; se pueden incluir diversas formas de participación como falsos avances, parodias, recapitulaciones entre otros. Ahora dentro del ámbito educativo los docentes deben tener clara su interacción con los medios y la asignatura, ya que esto es lo que permitirá promover la relación entre el alumnado y los medios para acceder finalmente a los saberes. Esta Interacción está determinada con huecos estratégicos, es decir, vacíos que el docente deja al estudiante para que pueda buscar por sí mismo, siempre y cuando se disponga de pistas migratorias, las cuales orientarán el lugar donde se pueda encontrar la información de los huecos propuestos; adicionalmente, se debe tener en cuenta un enlace emocional, donde sea posible generar una conexión entre el niño y la asignatura con el fin de originar pasión y entusiasmo por el contenido. (Universidad Distrital Francisco José de Caldas [UDFJC], 2021) Finalmente son estos prosumidores quienes se apropian del universo narrativo ya existente y lo extienden creando nuevos personajes y aventuras.

Es así también como nacen las comunidades de *fans*, este grupo de personas son muy conocidos por la sociedad pues ellos son quienes a profundidad hacen parte de su vida estas historias, un fan no observa simplemente, él propone y problematiza lo que ocurre. Así lo menciona Scolari (2013).

> El deseo individual de participar y compartir un mundo narrativo lleva a la creación de las primeras organizaciones: un club de fans, un blog, una página en Facebook. A medida que estas comunidades crecen aparece una primera división del trabajo. Algunos consumidores se encargarán de extraer un contenido del flujo televisivo y redistribuirlo en línea; otros realizarán los subtítulos; no faltará quien los traduzca. Otros fans no tardarán en dar un paso más allá y convertirse en prosumidores. De esta forma nacerán las primeras extensiones narrativas en *Fanfiction* y las parodias no tardarán en llegar a YouTube... (p. 239)

Antes de seguir ¿Perteneces a alguna comunidad de Fans?

Entonces, el prosumidor va más allá del simple hecho de consumir el contenido, el prosumidor se vuelve un elemento activo dentro de este universo y puede proponer en el mismo. “Todos y todas podemos ser prosumidores con nuestros estudiantes y aprovechar las TIC como herramientas que generen un espacio creativo, innovador e inspirador que permitan la participación de todos los niños, niñas, jóvenes y adultos.” (Bernal, 2020, p.2) ¿Te imaginas un aula llena de prosumidores? donde los alumnos participen y contribuyan en estos procesos de creación desde un rol activo. Posiblemente debes estar planteando posibles opciones de como un prosumidor podría crear, ¿Qué medios podría emplear para expresar su idea? Pues para motivos de esta investigación y dar respuesta al objetivo general que nos ha reunido en este mar de letras en el cual buscamos sumergirte con nuestros relatos, te planteamos una opción y son las audiovisuales.

4.2.7 Audiovisuales

Puede que este término no sea del todo extraño para ti, pero si no estás familiarizado con él, te contaremos una breve historia. Cuando nos referimos a las audiovisuales desde un tono parco y frío podríamos relacionarlo con la unión de audio e imagen, para el propósito de comunicar un mensaje en específico, donde se tienen en cuenta etapas de preproducción, producción y postproducción. Pero desde un tono más subjetivo las audiovisuales se han convertido en esa posibilidad de transmisión de ideas, sin necesidad de ser un experto; por ejemplo, en nuestra cotidianidad es común ver como personas graban videos para sus redes sociales, donde pretenden transmitir una acción o historia desde su cotidianidad. El creador no piensa en los aspectos técnicos, solo busca mostrar su pensamiento, contar parte de su realidad en fragmentos de quince segundos y en formato vertical.

Tal vez te estés preguntando ¿Qué tiene que ver esto con las narrativas transmedia?

Los medios audiovisuales se convierten en una herramienta que permite articular el mundo narrativo con la sociedad actual, esto principalmente por la transformación de los usuarios que utilizan estas herramientas en su cotidianidad de forma empírica, como nativos digitales. Analiza por un segundo y notarás que no debes explicarle a un niño el funcionamiento de un celular de forma detallada, con una breve descripción puede comenzar a explorar con este elemento. Si juntas ese saber sobre los medios audiovisuales y el interés por contar historias, puedes generar un ambiente de participación y discusión frente a una temática que produzca interés. Las audiovisuales se convierten en el medio por el cual convergen y navegan las posibles ideas, teniendo presente el vínculo de la tecnología en los contextos actuales, se promueve un entorno participativo más accesible.

Antes de terminar debemos revisar un último componente que será la estrofa final que cantamos en este apartado, las plataformas.

4.2.8 Plataformas en la transmedia.

Es indispensable pensar en un lugar donde se puedan almacenar o transitar las creaciones que realizan tanto los prosumidores como los creadores del universo narrativo, pues si no existiera este componente que permita la sistematización de dichos contenidos, sería un producto más que se pierde en el vasto océano de imágenes e información en el cual vivimos. Es como si las sirenas dejarán de cantar, perderían su belleza y no cautivarán al marinero que transita por sus aguas.

La plataforma permite que se cree una comunidad y se exponga de manera organizada y controlada, toda la expansión del universo narrativo en el cual nos encontramos. Según Espen Ytrebreg, el concepto plataformas múltiples usualmente se orienta a la tecnología digital, donde se incorpora los diferentes medios, estas pueden incluir chats, blogs, redes sociales, grupos de discusión o sistemas de software como, Linux o Windows, .gif o .jpeg. A su vez se agregan otras como la televisiva y la radiofónica (Como se citó en Scolari, 2013).

Teniendo en cuenta lo anterior, es un aspecto indispensable contemplar un espacio que fortalezca la dinámica participativa de los usuarios, ya que será allí donde se hará posible parte de la expansión, a su vez los prosumidores podrán no solo compartir su contenido sino apropiarse de él, y el de sus pares.

¿Y cómo se vinculan las narrativas transmedia con la educación artística?

Relájate y observa…

Eres un docente de artes, posiblemente aquel que está reflexionando sobre sus metodologías de enseñanza, buscas una alternativa para trabajar con tus estudiantes donde la participación sea mayor durante la clase. Analizas, notas que el interés y el contexto de tus alumnos está girando en torno a las audiovisuales, así que decides utilizar estas herramientas en tu clase y vincularlas al proceso de creación. Llegas motivado, pero te das cuenta que la finalidad no es explicarles la teoría sobre el funcionamiento de un programa o equipo audiovisual, pues pasaría desapercibido el conocimiento o tal vez no sea de interés y es ahí donde entran a jugar las historias. Piénsalo de la siguiente manera, empiezas contando un relato simple que te pudo ocurrir y permites que los estudiantes agreguen partes o cuenten sucesos similares de los cuales ellos fueron parte, entonces propones la creación de una narrativa en la cual los alumnos expongan su punto de vista frente al tema de su preferencia y utilizas los medios audiovisuales para contar dichas experiencias. ¿Servirá? Probablemente.

Es por ello, que esta investigación busca proponer una herramienta didáctica que articule los medios audiovisuales y las narrativas transmedia en la enseñanza de la educación artística. Buscamos generar un elemento que facilite esa transmisión de saberes artísticos, donde el alumno haga parte del proceso, donde estos conocimientos que adquiere le generen un aporte a su cotidianidad y su contexto.

Aclaramos que no somos los únicos, ni mucho menos los primeros en abordar este tema, por ello en el siguiente capítulo podrás encontrar otra historia que te permitirá indagar, quiénes y cómo se ha trabajado dicho tema en la ciudad de Bogotá.

5. EL DIARIO - RECOLECTANDO EXPERIENCIAS

Los recuerdos y experiencias son parte de la vida, construyen, forjan carácter y permiten aprender de los errores. No podríamos hablar de quien somos actualmente sin dar un vistazo al pasado y analizar todo lo que hemos acontecido. Es por ello que a continuación verás parte de nuestro proceso antes de iniciar con EDARTRA, es importante indagar en el recorrido como investigadores y que aportes traemos, ya que, gracias a estos, se empezó formar el camino del presente proyecto, dichas experiencias fueron los antecedentes que facilitaron la construcción de esta investigación.

Antes de empezar debemos entender que esta propuesta se realiza desde el contexto de la ciudad de Bogotá D.C, Colombia, que las experiencias acá contadas están situadas en el espacio temporal de 10 años. Estas características son propuestas teniendo en cuenta el contexto que se presenta a continuación.

Prepárate para conocer un poco nuestra trayectoria, asimismo podrás evidenciar algunas experiencias relevantes que hicieron parte de la investigación a través de textos, videos y entrevistas, las cuales nos permitieron ampliar el panorama y observar un poco del trabajo que han realizado otras personas en contextos similares y específicamente de la ciudad de Bogotá D.C. Así que te damos la bienvenida a este capítulo llamado ***EL DIARIO - Recolectando experiencias.***

5.1 Daniela Farfan Ramos

¡El arte me devolvió la vida! Debo iniciar aclarando que diversas experiencias me llevaron a estudiar licenciatura en educación artística en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Profundicemos un poco, mi historia inicia en la infancia, estuve muy interesada en el dibujo y en el arte plástico en general, sin embargo fueron los comentarios y decisiones que me encaminaron por otra área totalmente distinta, pero en este pequeño desvío adquirí conocimientos de investigación, lo demás no es relevante para este relato. Mis estudios iniciaron acompañados de incertidumbre, aprendizaje y arte, descubrí mis grandes pasiones, la pintura, la escultura y el teatro, pilares fundamentales para posicionarme donde me encuentro ahora. Llegaron oportunidades, que permitieron potenciar habilidades que ni yo conocía, Distractores es uno de ellos, me introduje en terrenos cada vez más amplios y diversos como las audiovisuales, formas de ver el mundo diferentes a las mías pero enriquecedoras. Con esto inicio mi diario.

01/03/2020

Hoy debo entregar una idea de proyecto para la universidad en la asignatura arte y tecnología, no tengo ni idea de que voy a hacer, solo se me ocurre hablar de escultura, pero ¿Cómo lo combino con tecnologías?

5.1.1 Tallarte - Explorando las herramientas digitales.

Tallarte, es un proyecto basado en experiencias personales sobre las brechas y carencias presentes en el aprendizaje de la educación artística durante el periodo escolar. Se buscó desarrollar una herramienta virtual que permitiera a todos los interesados acercarse al mundo de la escultura y las artes plásticas, a su vez responde a las nuevas necesidades y a las posibilidades que brinda la virtualidad, ya que son muy pocas las herramientas digitales que permiten un

acercamiento a la creación a través de la escultura y la comprensión de los materiales que intervienen en ella.

En este punto es crucial aclarar que las herramientas digitales están transformando la manera en que se lleva a cabo la enseñanza de las artes, permitiendo una nueva forma de enseñanza personalizada y colaborativa, más efectiva y eficiente. La incorporación de dichas herramientas digitales en el aula permite a los estudiantes explorar nuevas formas de creación y aprendizaje a su propio ritmo, acceder a recursos en línea y colaborar con otros estudiantes y profesores en tiempo real.

Sin embargo, también han surgido preocupaciones sobre la dependencia de la tecnología y la brecha digital en el aprendizaje, por lo que es importante abordar estos desafíos y utilizar estas herramientas de manera responsable y equilibrada para maximizar su potencial educativo y minimizar sus desventajas.

Tallarte incluye un canal de YouTube con todo el material audiovisual y una página web con video tutoriales, información sobre materiales, costos, entre otra información que permite al espectador vislumbrar no sólo técnicas, sino monumentos y esculturas localizadas en la ciudad de Bogotá.

20/04/2022
Tengo demasiado tiempo libre y necesito encontrar nuevas formas de crear

22/04/2022
Hoy vi un comunicado de un curso de videojuegos, no sé nada sobre eso, pero qué más da, ya me inscribí y voy aprender. Tengo miedo porque mi computador es bastante lento

5.1.2 Creación de videojuegos - Espacios Gamificados

Mi experiencia en la creación de videojuegos me permitió identificar que existen nuevas formas de crear, aunque es importante destacar algunos limitantes, como lo es la falta de recursos tecnológicos, debido al alto costo que conlleva adquirir equipos adecuados. Ahora teniendo en cuenta que los videojuegos se rigen bajo dos aspectos importantes que son el lenguaje lógico de la programación y el aspecto creativo es decir la parte gráfica y la historia, pude identificar que se puede vincular la lógica matemática y las artes en un proyecto de creación de videojuegos, algo que no es muy habitual en las aulas y que por el contrario se siguen enseñando aisladamente como se hacía tradicionalmente.

Aunque en su momento esta experiencia me hizo reflexionar con respecto a la enseñanza a través de proyectos y la transversalidad entre áreas del saber, no pensé que se pudiera materializar de otra forma hasta que hablamos de innovación y espacios gamificados. En la actualidad, se está dando cada vez más importancia a la gamificación en el ámbito educativo, y los videojuegos son una herramienta valiosa en este sentido. Al integrar elementos lúdicos en el aprendizaje de las artes, se puede lograr una mayor motivación y participación por parte de los estudiantes, como lo refiere Bryam Velasco en la entrevista realizada para la presente investigación.

> Para que una persona no pierda el interés siempre tiene que haber un aspecto motivador y eso nos lleva al entorno gamificado, cuando tu trabajas un entorno gamificado, va a ser mucho más fácil, porque tú le vas a colocar ítems que lo van a motivar. (B. Velasco, entrevista,13 de enero de 2023).

Además, los videojuegos ofrecen la posibilidad de experimentar y crear de manera divertida, lo que contribuye a una comprensión más profunda y apreciación de las artes. Esto se hace aún más relevante en un contexto en el que la tecnología y los videojuegos están cada vez más presentes en la vida cotidiana de los jóvenes, por lo que su uso como herramienta pedagógica puede ser muy efectivo.

15/06/2022

Mi prima me tiene loca porque le ayude en su empresa de marketing digital, pero no estoy segura, aunque me hace falta dinero. Por ahora tomaré los cursos que ella me dijo.

5.1.3 Marketing otra forma de contar

Un mundo aparentemente aislado pero que está en constante conexión con el contexto. El marketing es un juego mental, es más que la imagen de un producto, son historias que se cuentan, creación de contenido, estudio de mercado y de audiencia, es una combinación de elementos perfectamente organizados que permiten llegar a la persona adecuada con el relato correcto a través de las plataformas digitales. “Históricamente los docentes se han caracterizado por sus capacidades narrativas, por sus cualidades para contar historias, son narradores por excelencia, pues bien, hoy esas capacidades pueden ser potencializadas y maximizadas a través de lo digital” (Solano et al, 2018, p.74).

El uso de historias en el marketing y en la educación es una herramienta poderosa para captar la atención y motivar a las personas. En el marketing, las historias pueden ayudar a crear un vínculo emocional con los consumidores y a transmitir un mensaje de manera memorable. Por su parte, en la educación, las historias pueden hacer más atractivo y comprensible el material y fomentar la

retención del conocimiento. Ambas disciplinas comparten la importancia de contar historias efectivas que conecten con su público objetivo y les transmitan un mensaje valioso.

De esta experiencia destaco tres aspectos importantes: primero, las posibilidades que brindan las redes sociales, cuando están bien utilizadas pueden ser el camino ideal para cualquier proyecto y proceso educativo; segundo, las importancia de conocer la audiencia, de igual forma que ocurre en la educación es vital introducirse en el contexto de los estudiantes para fortalecer e introducir el conocimiento que se busca transmitir; y tercero, los creativos, es decir el contenido con el cual llego a mi audiencia, contar con diversidad de piezas imágenes y videos pueden brindarle al observador algo de valor, en el aprendizaje debemos buscar contenido de valor que atraiga al participante lo invite a querer conocer más allá de lo que está observando.
La educación también debe tener una estrategia de marketing.

5.2 Erik Sandoval Buitrago

Me conocen como el “Zordon” en el gremio de los stream y de la narración oral “Cuentería” toda mi vida me he formado en dos aspectos, la tecnología y en las artes en general. He desarrollado habilidades en TIC´s a lo largo de dos carreras afines al tema, pero en el camino recibí el llamado del arte y desde ese momento me he formado como docente, creador e investigador con el objetivo de mejorar el desarrollo del arte y la pedagogía artística en Colombia. Soy un narrador oral escénico y realizador audiovisual empírico con habilidades en TIC´S. He desarrollado conocimientos en proyección de voz, creación de historias y en la implementación de espacios culturales para el aprendizaje y formación de los individuos. También tengo habilidades en web master, community manager, diseño gráfico, edición, ilustración y comunicaciones. Estoy emocionado de ver cómo todas estas habilidades se traducirán en este proyecto EDARTRA. Por hoy no te cuento más querido diario, sabrás más de mi pronto.

23/06/2018
Hoy he decidido dejar la carrera de ingeniería de sistemas y seguir el camino del arte. Qué más da, ya tengo un tecnólogo de TIC´s y la cuentería me impulsó a ir por este camino.

5.2.1 Tecnología y Arte

Desde mi etapa escolar me inculcaron que la tecnología no se llevaba muy bien con las artes, desde siempre escuche a familiares y docentes decir el famoso dicho de “estudie algo que le de plata” y siempre se asociaba la calidad de vida con carreras de ingenierías o afines, “las carreras del futuro” algunos le llamaban, es por esto que durante mi etapa escolar existía una alta demanda de colegios

con enfoque de TIC´s, como publicó el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones [MinTIC] (2014) en su plan vive digital estudios de la OCDE (OCDE, 2014) demuestran que “los entornos educativos más innovadores y con mejores resultados de aprendizaje son aquellos que, además de un sistema pedagógico innovador, integran las nuevas tecnologías en su desarrollo diario”.

Debido a estos factores decidí estudiar un tecnólogo en tics y luego seguir con Ingeniería de sistemas en donde creció aún más la concesión de que el arte estaba muy separada de los saberes que se adquieren en la ingeniería. Es acá donde aparece la cuentería o también llamada narración oral escénica como un escape hacia lo artístico, podríamos decir que es este el punto de quiebre y donde decido que quiero estudiar artes en contra de todo lo que se me había inculcado.

Antes de seguir debo aclarar que la oralidad en Colombia y en países cercanos culturalmente tiene un papel muy importante ya que somos un país que se ha construido más desde la oralidad que desde lo textual. Nuestros antepasados contaban historias que han trascendido de generación en generación, por esto somos tan charladores a comparación de otros países.

La narración oral escénica se volvió el puente para manifestar lo que pensaba, como bien ya se dijo la oralidad es la manifestación más clara de una cultura y gracias a esta disciplina tomé la decisión de seguir el camino del arte, en donde pude darme cuenta que a comparación de lo que se piensa en ingeniería existen muchas maneras de involucrar las nuevas tecnologías con las artes y la pedagogía, siendo uno de sus principales encuentros las audiovisuales. Como se menciona en el texto Desarrollo de la competencia narrativa a través del uso de la narrativa transmedia.

> Esta transición aporta una nueva cultura en red, la cual abre un portal a nuevas concepciones que se asocian con la imagen, los lenguajes, los audiovisuales, en cuanto a creación y producción y a la aparición de las alteraciones y cambios que se producen en la conversión de los contenidos concebidos por un medio análogo a uno digital. (Díaz, 2020, p. 40)

En este punto ya conocía sobre construcción de historias, narración, tecnologías de la información y pedagogía. Sin saberlo ya estaba construyendo un camino hacia lo que hoy llamamos EDARTRA.

20/05/2020

Ya llevamos dos meses de incertidumbre por cómo continuarán las clases, no me imagino viendo teatro en mi casa a través de una cámara. Menos mal no se me complica el uso de herramientas digitales.

5.2.2 La virtualidad un nuevo descubrimiento

Para hablar de virtualidad es inevitable hablar de la pandemia COVID-19 el cual llegó a Colombia en marzo de 2020 y afectó significativamente la vida de toda la población, incluyendo el confinamiento obligatorio y las restricciones a la movilidad y la actividad económica. Cuando todo esto sucedió yo ya me encontraba estudiando licenciatura en artes y hablar de la enseñanza de las artes en la virtualidad era impensable, muchos compañeros desertaron y otros vivían abrumados por el cambio, pero es acá donde mis conocimientos en TIC´s tomaron relevancia y pasaron a tomar un papel importante en el aula.

Es claro que la pandemia significó un desafío amplio para la educación y aún más para los artistas, sin embargo, como afirma una idea ampliamente compartida, "también ha dado lugar a nuevas formas de creatividad y expresión". Muchos artistas encontraron maneras de seguir creando y conectando con su audiencia a través de plataformas en línea, cómo transmitir conciertos en vivo y participar en proyectos digitales o lo que más adelante nosotros llamamos teatro para la cámara, pero eso es del próximo capítulo.

Así mismo “La educación no presencial pasó de ser una apuesta de la innovación y la modernidad tecnológica a una necesidad imperante ante la emergencia que evocó la pandemia del Covid-19.” (Quintero, 2020, p. 92) Por lo que fue posible experimentar sobre alternativas metodológicas, buscar nuevas herramientas digitales que permitieran impartir estos conocimientos que creíamos no se podían llevar a cabo por medio de otras maneras que no fueran las convencionales presenciales. Entre las herramientas que experimente encontramos: Plataformas de videoconferencia, aplicaciones de dibujo y diseño, software de animación, repositorios de imágenes y videos, herramientas de realidad virtual y aumentada

23/06/2021

Hoy mientras conversábamos con mis compañeros de cómo crear algo nuevo terminamos hablando de un concepto que no estamos seguros si exista pero que definimos así.

El teatro para la cámara es un medio fascinante que combina la actuación teatral con la tecnología audiovisual, creando un universo de posibilidades para la exploración y la experimentación artística.

5.2.3 Exploración Audiovisual

Durante el largo periodo de confinamiento y exploración de nuevas alternativas de creación logramos llegar a la conclusión de que la solución que andábamos buscando ya existía desde hace

tiempo y eran las audiovisuales y sus diferentes medios, tal vez por lo cotidianos que eran simplemente los omitimos.

Es de acá donde surge el concepto de teatro para la cámara, con el cual queríamos mantener un línea muy delgada entre lo teatral y lo audiovisual, en donde la persona se sintiera dentro de un teatro y no dentro de una realidad como el cine o un corto, está puesta escénica estaba pensada para el espectador, el cual no podía asistir a teatros por los confinamientos, pero tenía la intención de ser participe, por lo que se pensó en plasmar la obra no solo desde un punto de vista inmóvil, si no se pensaba como un material audiovisual interactivo, donde se fuese posible romper la cuarta pared e introducir a la persona generando un diálogo. Se hicieron pruebas y se recopiló material audiovisual para esta experiencia, sin embargo, no fue posible su publicación por falta de recursos.

Estas experiencias aunque no fueron materializadas en su totalidad permitieron encontrar nuevas rutas de creación en donde la experimentación era la protagonista, la inclusión de nuevas tecnologías permiten nuevas narrativas sin dejar de lado la principal, También logramos comprender que era necesaria la alfabetización audiovisual y que no era necesario saturar una sola obra con miles de recursos y medios, que por el contrario podríamos usar estos para expandir la historia y abrir espacio para nuevas audiencias.

La exploración audiovisual se volvió un factor importante dentro de nuestro proceso creativo porque nos permitió analizar, crear y comprender contenidos audiovisuales de manera crítica y efectiva. Además, la alfabetización audiovisual y transmedia fortaleció habilidades que nos permiten consumir, producir y distribuir contenido de manera efectiva y responsable en un mundo cada vez más centrado en los medios de comunicación y la tecnología. Estas habilidades ayudan a comunicarse y conectarse de manera más efectiva con el mundo que nos rodea y creo que son fundamentales para cualquier persona que desee comprender y comunicarse en el mundo moderno.

5.3 Felipe Manrique Rubiano

El arte ha estado presente en los últimos nueve años de mi vida, por simple casualidad un conjunto de tambores que sonaba en la calle causó curiosidad en mí e hizo que me enamorara de este mundo. Fueron pasando los años y esa pasión por el arte no quería que fuera solo una experiencia personal; así que mi proyecto de vida se encaminó hacia la docencia, esto me llevó a inscribirme en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas para ser parte de la licenciatura en educación

artística. Fueron pasando los semestres y poco a poco iba adquiriendo nuevos intereses, Danza; teatro; audiovisuales, estos fueron solo algunos de los nuevos conocimientos que llegaban a mí. La necesidad de crear siempre estaba presente y la pandemia género que con mis compañeros buscáramos la forma de expresarnos aun desde el confinamiento, todo este camino que transite fue el que me trajo hasta EDARTRA.

23/05/2021

Salió una convocatoria de cinemateca rodante y podría servirnos para materializar lo de teatro para la cámara. Tengo que ir hasta el centro para el primer encuentro.

5.3.1 Cinemateca - Bogotá Audiovisual y transmedia

Para nuestro contexto actual el tema audiovisual hace parte de la cotidianidad. Podemos encontrarnos un sin fin de producciones audiovisuales con temáticas diversas, la mayoría transitan por plataformas como redes sociales en formatos verticales. Esto tuvo un mayor impacto en las épocas de confinamiento pues la creación de material audiovisual se disparó ya que era la forma predominante de comunicación, cabe resaltar que, aunque en nuestro país existen leyes que potencian el entorno de la cultura visual, facilitando así la entrada de grandes plataformas como Netflix para promover las producciones dentro del país, la mayor creación se da de manera informal y autogestionada. Aunque a nivel de Colombia existen diversos espacios físicos donde convergen estas prácticas audiovisuales, para la ciudad de Bogotá encontramos la meca de la cultura visual llamada cinemateca.

Este espacio que se encuentra en el centro de la ciudad de Bogotá y que hace parte del Instituto Distrital de Artes, es el punto de encuentro principal para todo aquel interesado en el desarrollo audiovisual y cinematográfico. En este lugar es posible gracias a espacios de formación, creación, circulación e investigación, generar un mayor reconocimiento en torno a la cultura visual. Dentro de sus proyectos se encuentra la *Cinemateca Rodante*, una estrategia que tiene como objetivo llevar la cinemateca a la ciudad y así mismo traer la ciudad a la cinemateca; que para motivos de esta investigación nos centraremos en el programa de fomento en su categoría de banco de proyectos, el cual cumple un rol de asesoría para proyectos audiovisuales emergentes de la ciudad de Bogotá, donde a través de dos etapas las creaciones allí propuestas reciben una orientación y asesoría que puede permitir la ejecución de dichos proyectos.

Fuimos partícipes de estas dinámicas dentro de la solo la primera etapa donde obtuvimos algunos elementos importantes al momento de hablar de una producción audiovisual. Algo que nos marcó

y a día de hoy lo seguimos teniendo como base de nuestras creaciones, son las palabras de un docente de cine de la universidad javeriana, nos invitaba a cuestionarnos si las creaciones las hacíamos por capricho/ gusto, o ¿enserio pensábamos en un público? pues entender al consumidor nos permite tener una mayor acogida con el producto, muchos proyectos son extremadamente innovadores en la mente del proponente, pero una vez salen a la luz se asombran por la falta de consumo de su producto, pero no tienen en cuenta que nunca analizaron verdaderamente su público objetivo. No fuimos elegidos para pasar a la segunda etapa del proceso, pero con las herramientas que habíamos adquirido ahora teníamos un nuevo panorama de lo que queríamos lograr en nuestras producciones audiovisuales, entendiendo que la industria audiovisual en Bogotá se encuentra en constante evolución y crecimiento, gracias al auge de las plataformas de streaming y la demanda cada vez mayor de contenidos originales.

En este contexto, la Cinemateca de Bogotá juega un papel fundamental como un espacio que promueve el arte y cultura visual de la capital, y como un lugar de encuentro para la exhibición, formación y reflexión sobre el séptimo arte. La Cinemateca de Bogotá ofrece una amplia programación de películas nacionales e internacionales, ciclos temáticos, retrospectivas y festivales de cine, que permiten al público conocer y disfrutar de la riqueza y diversidad del cine, pero también, es un espacio de formación para los nuevos talentos de la industria audiovisual, con programas de capacitación en diferentes áreas de la producción audiovisual.

15/06/2021

Este semestre tengo que ver materias electivas, tengo 4 créditos y no sé en qué gastarlos, pero me gustaría que fuera algo en audiovisuales.

5.3.2 Producción Audiovisual - Alfabetización audiovisual

La industria audiovisual se ha desarrollado significativamente en los últimos años, con un creciente interés en la producción de contenido y un aumento en la demanda de servicios de entretenimiento en línea. Sin embargo, la alfabetización audiovisual es esencial para aprovechar plenamente los recursos y oportunidades de esta industria en crecimiento. La alfabetización audiovisual implica la comprensión de cómo se producen, distribuyen y consumen los medios audiovisuales, y es crucial para la participación activa y crítica en la sociedad mediada por los medios.

Por ello gracias a una asignatura impartida en la universidad distrital en el marco de la licenciatura en educación artística como materia electiva, se pueden identificar aspectos necesarios en procesos de alfabetización audiovisual. Debemos tener en claro que estos espacios no estaban

diseñados para orientar a docentes en la enseñanza de componentes audiovisuales, pero si era posible extraer y analizar ciertas metodologías que allí se empleaban para ser incluidas en procesos de enseñanza en la escuela. El objetivo de aquel espacio era claro, poder generar contenido audiovisual a través de las tres etapas fundamentales dentro de este panorama, la preproducción, producción y postproducción.

La primera actividad que me fue asignada me permitió analizar cómo desde *apps* al alcance de cualquier alumno o docente se pueden generar procesos de degradación de audio con un nivel óptimo sin necesidad de recurrir a materiales de grabación con los que tal vez no se puede contar en un aula convencional. Para la segunda asignación se tuvo en cuenta el primer proceso de grabación y a través de esto poder generar todo el aspecto sonoro para una pieza audiovisual ya creada; estos fragmentos de audio serian generados con utensilios que estaban en nuestros hogares, permitiendo entender que con elementos muy básicos se pueden diseñar sonidos que ambientan la pieza audiovisual y a su vez me permitieron comprender como la asignación de roles y trabajo colectivo potencia la participación activa de los individuos desde sus capacidades e intereses individuales dentro de los procesos de creación-producción. Estos componentes me permitieron entender la importancia de la alfabetización de medios digitales dentro de los espacios escolares, pues a través de estas dinámicas se elimina el tabú sobre utilizar este tipo de herramientas dentro del aula, por temor a su mala ejecución por parte de los alumnos, pero que enfocados y guiados de manera correcta por el docente dentro de un proyecto se pueden obtener una gran variedad de herramientas y temáticas para trabajar con los estudiantes.

Es curioso cómo se rompió el molde tradicional que encontramos en muchas aulas, donde los alumnos solo anotan y repiten cosas, así lo menciona Acaso (2013).

> Parece increíble, pero de las ocho horas que pasábamos en el recinto escolar, dedicábamos siete a tomar apuntes, esos apuntes que se regalaban a los amigos y se vendían a los desconocidos, se memorizaban, se vomitaban en el examen y se olvidaban con una inaudita rapidez. (P. 22)

Esto me llevaba a cuestionar qué sucedería si este tipo de actividades fueran realizadas en una de mis clases, ¿Seguía queriendo enseñar coreografías y hacer montajes? o mejor fomentaba este tipo de espacios que son poco comunes y pueden llamar más la atención de mis alumnos, ya que incluyen sus gustos e interés. Ideas tenía muchas pero el cómo llegar a ejecutarlas de manera óptima seguía siendo mi mayor pregunta.

5.4 DISTRACTORES

Nosotros surgimos de la amistad. El amor por el teatro y la intención de crear fue lo que nos unió. Distractores nace como colectivo universitario en la ciudad de Bogotá, siendo conformado por estudiantes de la licenciatura en artes de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Queríamos crear y promover teatro, es así como en el mes de Junio del año 2019 decidimos crear este colectivo e iniciar nuestras actividades; Una obra de teatro ya estaba en camino y sería mostrada en el mes de febrero del año 2020, pero no contábamos con que una pandemia nos aislaba por completo, dejando sepultado todo el trabajo escénico de aquellos meses, fuimos aislados pero eso no impidió que siguiéramos creando.

09/04/2020

¿En Serio lo único que nos une es el teatro? No deberíamos tirar a la basura todo el potencial de creación que tenemos, ojalá se acabe rápido este encierro en el que nos tienen.

5.4.1 Abstinencia de creación

La pandemia que nos tuvo confinados durante los años 2020 y 2021, pues debido a las normas de salubridad no podíamos reunirnos, ni tener una interacción prolongada con otros seres humanos. Pero existe una necesidad creativa, la monotonía cada día nos destruía más mentalmente y las emociones no mejoraban, por lo tanto optamos por llegar a los recursos audiovisuales, esa era nuestra vía de escape al encierro en el que nos encontrábamos, debíamos liberar la mente y permitir que salieran todos nuestros pensamientos, por ello iniciamos una serie de producciones audiovisuales que poco a poco iban siendo más complejas, nuestro contexto era la musa de inspiración para crear, el paro nacional realizado en Colombia y la pandemia fueron nuestros mayores promotores de historias, aunque no era suficiente solo crear, queríamos compartirlo con otras personas, pues tal vez se sintieran identificadas con aquellos mensajes que nosotros creamos, es así como las redes sociales se convierten en nuestra plataforma de difusión; Instagram fue el facilitador de la circulación de aquel material, pero también nos permitió analizar que este espacio a su vez contribuye en los procesos de sistematización que son tan indispensables en nuestro campo de saber, pues allí quedaban almacenados dichas creaciones que a futuro podrán ser revisadas, contribuyendo así a su mejora o posible expansión.

20/06/2021

El ministerio de cultura sacó una convocatoria que se llama Jóvenes en movimiento, busca impulsar proyectos artísticos y culturales. Reunimos los papeles y enviamos la propuesta, pero ¿Cuál será nuestro proyecto?

5.4.2 Relatos Distractores

Hablemos de Relatos Distractores, proyecto ganador de la beca "Jóvenes en Movimiento" del 2021. Este tuvo como objetivo la formación transdisciplinar, involucrando los lenguajes artísticos de la música, teatro, arte plástico y audiovisuales, permitiendo así una creación individual y colectiva, que vincula estas expresiones artísticas teniendo en cuenta el contexto del alumno. Relatos distractores buscaba generar producciones artísticas pensadas para una cámara y en un entorno virtual, los participantes iniciaban desde un saber y lenguaje con el cual se sentían afines e iban recibiendo material de otros talleres donde aportan a dicha construcción colectiva, teniendo como resultados, monólogos, foto relatos, paisajes sonoros, animaciones entre otras. Este proceso fue el último peldaño antes de empezar a proponer EDARTRA ya que sin saberlo ya estábamos generando entornos transmedia en nuestras creaciones, fue nuestra primera experiencia transversal, donde todos los participantes ponían su grano de arena y contribuyen a las historias que llegaban a sus manos.

Dicha experiencia dio como resultado producciones audiovisuales que evidencian diferentes realidades y perspectivas de los contextos de cada uno de los participantes desde la creación artística. Se obtuvieron tres productos principales (1. storyboard animado, narrado y musicalizado; 2. Foto relato narrado y musicalizado; 3. Recopilación de cortos); correspondientes a relatos colectivos que fueron intervenidos por los tres grupos que estaban vinculados a la propuesta, dando cuenta del trabajo transdisciplinar, dichos productos están en formato de video con un componente visual, teatral y musical. Todo el proceso de desarrollo de la propuesta se llevó a cabo de manera remota con la finalidad de lograr un mayor alcance y participación por aquellos que no tenían la posibilidad de movilizarse a un espacio en específico, pero aun así estaban interesados.

Para dar un cierre adecuado a todo lo que habíamos creado, era esencial finalizar las etapas del proceso. Con nuestra experiencia profesional en la educación artística, sabíamos que esto era imprescindible para permitir la observación del proceso parcial o final de los participantes en cuanto a sus creaciones, fomentando así un espacio de reflexión y análisis indispensable en la creación artística.

Con ese objetivo en mente, organizamos un encuentro presencial que permitió la exposición y socialización del material creado por los participantes. Esto es fundamental, como se menciona en las *Orientaciones curriculares para la educación artística y cultural en educación básica y media*:

> Una faceta crucial del conjunto de procesos que entran en juego en la producción-creación artística son la exposición y socialización de los trabajos de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes que son pertinentes para la EAC en cuanto considera a los estudiantes como agentes activos y relevantes del campo (MEN, 2022, p.63)

Además, recopilamos todo el material obtenido durante la propuesta y lo publicamos en el canal de YouTube de DISTRACTORES, donde puede ser observado.

5.5 OTRAS EXPERIENCIAS

Una vez realizado el recorrido de nuestras experiencias personales, nos fue posible iniciar el proceso de indagación en repositorios como el IDEP- RIUD- Cinemateca- Luis Angel Arango y Bibliored, los cuales alojan documentación relevante para la presente investigación, dentro de la selección del material se tuvo en cuenta que estos no fueran mayores a 10 años, que se enfocarán en la ciudad de Bogotá, sin embargo se incluyó material nacional e Internacional, y que sus temas focales fuesen las narrativas transmedia, las audiovisuales y la educación artística. Una vez realizada la búsqueda se seleccionaron 4 artículos, un libro investigativo, 6 trabajos de grado y dos videos. Estos materiales no solo nos permiten comprender más a fondo el tema sino concebir lo que otros han implementado.

Dentro de este recorrido partimos con el texto, *La memoria histórica de los falsos positivos en Soacha una mirada desde la construcción de narrativas transmedia de los estudiantes de la Institución Educativa Santa Ana* en el cual se analiza el papel de la educación y la sociedad en la construcción de la paz en Colombia tras los acuerdos de paz de 2016. Se destaca la importancia de la Cátedra de la Paz en la enseñanza de la historia reciente de la violencia en Colombia para que las nuevas generaciones comprendan la historia de la violencia en un contexto pacífico. Rescatamos el objetivo de esta investigación, propiciar el acercamiento de estudiantes a las narrativas transmedia y la memoria histórica de los falsos positivos de Soacha, con el que se concluye que el trabajo transmedia de los estudiantes permite constituirse en una experiencia pedagógica que puede seguir mejorando en su aplicación en cada uno de los niveles en los que se decida abordar los hechos, con una mirada crítica y polifónica de los hechos que parte de la experiencia misma de cada grupo. (González, 2019)

Con lo anterior nos es posible ampliar la perspectiva de las narrativas transmedia, principalmente en la construcción de relatos referentes al contexto y a las experiencias de los individuos, desde la

parte educativa sabemos la importancia que conlleva implementar este tipo de herramientas en el aula para potenciar las competencias de los estudiantes, como lo justifica Díaz (2020) en el texto *Desarrollo de la competencia narrativa a través del uso de la narrativa transmedia* donde se analiza la monotonía y falta de creatividad en la enseñanza tradicional, lo que ha llevado a una apatía y bajo rendimiento de los estudiantes. Se propone la transición de la narrativa tradicional a la narrativa digital como una alternativa para aumentar el interés de los estudiantes y docentes, aprovechando la evolución de la tecnología y los medios digitales. Además, el uso de la transmedia como una herramienta útil para el desarrollo de habilidades sociales y vocacionales, se destaca la importancia de abrir espacios para el diálogo y la discusión de ideas, así como fomentar el trabajo colaborativo para estimular el liderazgo y la investigación.
La narrativa transmedia finalmente resulta novedosa, interesante y divertida para los estudiantes, pero se requiere una participación activa y objetiva por parte de ellos para construir su propio conocimiento, sin embargo, es de tener en cuenta el impacto que poseen los medios digitales tanto positiva y negativamente, con el fin de potenciar sus ventajas.

Esta nueva perspectiva ofrece nuevos escenarios e interrogantes en la enseñanza y aprendizaje en el ámbito educativo, ya que como lo menciona Mendieta (2019) en el texto *De la enseñanza de la escritura lineal a la producción textual e hipertextual transmedia, en la educación secundaria*. La enseñanza tradicional necesita ser renovada para adaptarse a la era digital y a las nuevas formas de comunicación. La competencia de la composición escrita ha cambiado y se ha complejizado, por lo que se requiere una nueva pedagogía de la escritura que amplíe la noción de escritura a la de texto. Esto implica incluir las nuevas competencias escriturales en el aula de clase para que los estudiantes puedan comunicarse de manera efectiva en la sociedad actual.

Esta investigación señala que las personas de hoy en día utilizan diferentes medios y formas hipertextuales y transmediales de escribir, por lo que es necesario incorporar la hipertextualidad en la enseñanza del texto. La integración de la textualidad y la hipertextualidad transmedia en la educación secundaria no solo amplía y contextualiza las competencias textuales y el conocimiento de los medios de comunicación, sino que también cualifica la metodología de la asignatura de español. Esto permite a los estudiantes ser más activos en el aprendizaje y transforma la metodología de la asignatura. En conclusión, se debe renovar la enseñanza de la escritura en la educación secundaria para incluir las nuevas competencias escriturales y adaptarse a la era digital y a las nuevas formas de comunicación.

Dentro del trabajo con las narrativas transmedia se abre la posibilidad de explorar los diversos contextos es así como lo trabaja Quintero (2020) en su texto *Narrativas transmedia en la escuela aportes a la construcción de la opinión pública a propósito del proceso de paz en Colombia*. Con el proyecto de análisis de narrativas transmedia entre jóvenes de Pauna, Boyacá, el cual se enfoca en profundizar en los relatos que construyen sobre el proceso de paz entre el Estado y FARC-EP, considerando su exposición y relación con los medios de comunicación y las posibilidades pedagógicas transmedia. El objetivo es fomentar la autonomía y la libre expresión de los jóvenes y construir otras fuentes de información y socialización de esta en entornos locales. A pesar de la brecha digital en la región, el proyecto se desarrolló de manera virtual. El artículo discute la relación entre el transmedia y la educación y cómo el primero puede ser utilizado para la enseñanza, aportando herramientas pedagógicas para la construcción reflexiva de la opinión pública. Se presentan algunas experiencias significativas sobre el uso del transmedia en el aula y cómo puede promover la alfabetización transmedia en los estudiantes. Se destaca la importancia de ofrecer oportunidades de interacción mediática para que los jóvenes aprendan y analicen, convirtiéndose en prosumidores y ciudadanos activos y reflexivos. Se resalta la necesidad de contemplar un modelo de investigación integral y multidisciplinario para comprender los procesos de comunicación y aprendizaje de los jóvenes en la era digital, y poder diseñar estrategias educativas más efectivas en este contexto.

Teniendo en cuenta lo anterior se debe contemplar la importancia de los nuevos contextos de la era digital, y las nuevas formas de comunicación, dentro de estas se incluye el lenguaje audiovisual gracias al impacto de las plataformas mediáticas es así como el trabajo de investigación *Formar miradas en tiempos audiovisuales.* Se propone incluir la enseñanza del lenguaje audiovisual en el currículo escolar para formar espectadores críticos y conscientes de la comunicación audiovisual. En la investigación se aborda la relación de los jóvenes y el cine, las características propias de las producciones fílmicas y se esbozan varias propuestas de expertos sobre cómo se ve hoy una película y qué características tienen los espectadores de cine. Se destaca la importancia de comprender la cultura cinematográfica para lograr una interpretación más dinámica y contextualizada de las propuestas contemporáneas del cine. Se concluye que la formación de miradas audiovisuales debe dirigirse hacia una apertura de interpretación en los jóvenes, lo cual requiere de un trabajo dinámico y permanente que les permita tener continuidad y profundidad en el conocimiento audiovisual. Se destaca que un trabajo de alfabetización audiovisual permite contemplar la construcción de miradas justas y con criterio propio frente a las producciones

cinematográficas, para preparar jóvenes competentes para una comunicación audiovisual actualizada y compleja con alto grado de influencia en la sociedad (Guerrero, 2018).

Durante este recorrido hemos visto la funcionalidad de la transmedia en el ámbito educativo, su uso abarca la creación de relatos, comprensión de contextos, la producción textual, además de contemplar el impacto de las audiovisuales dentro del aula por su impacto mediático, así mismo vemos la importancia que posee las narrativas transmedia y las posibilidades que tienen en el aula. estamos en una era digital que ha traído cambios consigo, eso incluye a las audiencias y a las formas de aprender.

Dentro de este recorrido es evidente la importancia de escuchar a otros, el contexto hace parte de la creación. Martínez & Ruiz (2019) en su texto *Niños Narrando, medios comunicando, país transformando.* Enfocan la investigación en el uso de las narrativas transmedia como herramienta para la transformación social en Colombia, a su vez resalta cómo las narrativas de los niños pueden ser utilizadas para mejorar la comunicación y el diálogo entre diferentes grupos sociales.

Por lo que resaltamos tres aspectos relevantes: el primero está relacionado a uno de los términos más importantes, las narrativas tomadas desde tres aproximaciones: la primera como elemento de manifestación de la subjetividad, donde se encuentra la interpretación del mundo de cada sujeto; la segunda como instrumento metodológico que suscita y fundamenta el origen de los datos, así mismo teóricos como Paul Ricoeur plantea la identidad narrativa como una forma de exponer la identidad personal y a su vez cómo se construyen en torno a los nuevos lenguajes; Finalmente, las narrativas transmedia, como relato que se expande a través de diferentes medios y gracias a los nuevos repertorios tecnológicos es posible potenciarlos, a su vez los consumidores asumen un rol activo en el proceso de expansión narrativa. En general se destaca la importancia de las narrativas como memoria que permite comprender trayectos, cotidianidades, contextos y realidades, además de cómo estás puede sustraer datos representativos de la organización cultural.

El segundo, tiene que ver con los medios masivos como escenarios para la configuración de subjetividades los cuales deben ser incluidos en las prácticas educativas. Gracias al cambio de la sociedad y las redes de comunicación, la educación debe adaptarse a dichas transformaciones, de allí la importancia de fomentar el sentido crítico, en pro a la comprensión de cómo las redes y la comunicación están cambiando la forma en que se percibe y se está en el mundo.

Finalmente, el tercer aspecto, se relaciona a la efectividad de las narrativas transmedia como herramienta que fomenta la comprensión y empatía entre los distintos grupos sociales, es de resaltar la importancia de involucrar a los niños en la creación de relatos partiendo de sus perspectivas y experiencias, con el fin de que estas sean valoradas y tomadas en cuenta para la construcción de sociedad y sujetos.

De lo anterior se aprecia la convergencia que existe en los procesos transmedia, y lo efectiva que puede ser en entornos que brinden las posibilidades de ejecución además de la necesidad de educar con respecto a los medios empleados, lo hemos mencionado a lo largo de la investigación, comprender el medio permite potenciar sus posibilidades por lo que es fundamental hablar de una alfabetización mediática. la cual en el texto de De la Fuente et al. (2019) *Adolescentes, redes sociales y universos transmedia: la alfabetización mediática en contextos participativos*. la citan como “el conocimiento, las habilidades y competencias que se requieren para utilizar e interpretar los medios (Buckingham, 2004, p. 71).” (p.173)

Se resalta la teoría sobre aprendizaje a través de medios de comunicación, expresado en el proyecto "Transliteracy” en el que se propone un nuevo concepto de alfabetismo basado en la convergencia mediática y en el aprendizaje informal. “En este contexto, 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: 17)”

Así mismo se tienen presentes las audiencias mediáticas, gracias a su papel activo en la apropiación y construcción de los significados de los mensajes en los medios. Los jóvenes son considerados actores en el proceso de producción y recepción de los mensajes, convirtiéndose en una cultura participativa, dentro de estos nuevos roles se destaca la cultura fan, caracterizada por la apropiación de contenidos y la difusión de mensajes, alterando a su vez la percepción que tenemos de los medios. Finalmente, las narrativas transmedia y la creación de mundos son el hilo conductor de estas prácticas sociales.

De los anterior vemos las múltiples posibilidades que posee la implementación de las narrativas transmedia y en diversos contextos educativos con diferentes enfoques, sin embargo, es necesario profundizar un poco más en la parte docente, ya que es necesario tener claridad del rol dentro de los procesos educativos, así es como se menciona en la conferencia *Docentes 3.0: Una aproximación a las narrativas transmedia para la educación y el desarrollo de la infancia*. Aquí se

resaltan varios aspectos alrededor de las narrativas transmedia y su relación con la labor docente. Es importante iniciar destacando los cambios que han generado la tecnología y las múltiples plataformas en el contexto mundial y en la práctica docente, los dispositivos tecnológicos se convirtieron en una herramienta y las plataformas en un medio de divulgación. Es así que los docentes deben ser partícipes en toda la construcción de los nuevos contextos, teniendo presente las modificaciones de las audiencias, donde son indudablemente participativos, parte del contenido debe ser pensado en pro a dichos cambios. (UDFJC, 2021)

Es aquí donde entra el término narrativas transmedia, indispensable en los nuevos contextos, y su implementación en el aula trae amplias posibilidades para la enseñanza, sin embargo, para su desarrollo se deben considerar varios componentes, de los cuales la autora destaca: El equipo docente, los medios, el deseo de los estudiantes y los saberes; Estos son los que permitirán al estudiante adentrarse y explorar los conocimientos. Los docentes deben tener clara su interacción con los medios y la asignatura, ya que esto es lo que permitirá promover la relación entre el alumnado y los medios para acceder finalmente a los saberes. Esta Interacción está determinado con: Huecos estratégicos, es decir, vacíos para que el alumnado se motive a buscar en otras asignaturas; Pistas migratorias, el docente muestra donde pueden encontrar los huecos a través de pistas; Enlace emocional, se busca generar un enlace entre el niño y la materia con el fin de originar pasión y entusiasmo por el contenido. Dichos componentes son lo que finalmente permitirán una apropiada implementación de las narrativas dentro del aula. (UDFJC, 2021)

Todo el mundo tiene el potencial de producir y contribuir creativamente, por lo que se posee la capacidad de reescribir el entorno en el que se encuentra. (UDFJC, 2021) y como se ha comentado a lo largo de las diferentes investigaciones los escenarios educativos necesitan adaptarse a los cambios mediáticos, se debe tener en cuenta la relación actual de los jóvenes con los medios digitales, así lo menciona Sergio Andrés Nieto Uribe en la conferencia *Escenarios y narrativas transmedia en la educación*.

La transformación digital trae consigo diversos avances y cambios en el consumo mediático donde los contenidos dejan de ser estáticos para dar paso a los formatos narrativos expansivos que se extienden a través de las nuevas tecnologías. por lo que las Narrativa transmedia son una excelente alternativa ya que permiten dar continuidad a los relatos, promoviendo a su vez el desarrollo de la creatividad y la construcción y fortalecimiento de la comunicación por parte del prosumidor, quien toma los espacios en blanco para convertirlos en universos narrativos.

Finalmente resaltamos uno de los cuestionamientos que surgen en la conferencia ¿Cómo enseñar a través de la Narrativa en diferentes espacios o disciplinas? Para ello es indispensable entender la comunidad, tener en cuenta el texto de punto de partida y no limitar las herramientas tanto tecnológicas como analógicas. (Corporación Universitaria Minuto de Dios [UNIMINUTO], 2022).

Ahora para finalizar este recorrido de autores e investigadores, encontramos a Bernal (2020) con quien queremos finalizar esta parte del apartado contextual, en su texto *Innovación en mi clase: cuatro fases para integrar las narrativas transmedia*. Presenta una propuesta a través de cuatro fases, en las que es posible descubrir diversos elementos que potencian las prácticas pedagógicas, fundamentales para la formulación de la herramienta didáctica, de estas fases resaltamos:

Primero, los procesos de indagación donde se reconoce el contexto para identificar las necesidades de los estudiantes, buscando innovar en las clases asociando las posibles problemáticas. Segundo, proponer estrategias, recursos, y materiales para potenciar las necesidades identificadas, aprovechando las diversas herramientas TIC que permiten la creación, sin necesidad de software especializados; aquí Bernal suministra una variedad de herramientas que pueden ser utilizadas. Tercero, la experimentación donde se utilizan los recursos creados y se asumen roles participativos a través de un espacio inmersivo donde se posibilite el acceso a los múltiples medios disponibles. Finalmente, el cuarto, busca identificar los aspectos a potenciar, de acuerdo a la experiencia con el fin de fortalecer los ambientes de aprendizaje desde las narrativas transmedia.

“Todos y todas podemos ser prosumidores con nuestros estudiantes y aprovechar las TIC como herramientas que generen un espacio creativo, innovador e inspirador que permitan la participación de todos los niños, niñas, jóvenes y adultos.” (Bernal, 2020, p. 2)

A modo de conclusión queremos resaltar dos aspectos principales: el primero, con respecto a la importancia de darle voz a otros, con relatos e historias que puedan ser contadas e intervenidas, así mismo el arte brinda múltiples posibilidades para que dichas historias se hagan visibles. Es de tener en cuenta la importancia del contexto dentro de estos procesos de construcción y creación ya que es a partir de la experiencia individual que se puede reflexionar sobre temas que a simple vista no sería posible, Colombia tiene una historia de conflicto y este tipo de herramientas dan la posibilidad de dar voz a quienes han callado; la segunda, sobre las plataformas digitales, en la actualidad y gracias a las múltiples circunstancias que han cambiado las formas de aprender y vivir, los medios se volvieron más diversos y ricos en construcciones, por lo que no solo es posible

llegar a otros sino que es posible potenciar una historia que tal vez en otro medio o plataforma no funcionaria. Sin embargo, para llevar a cabo debidamente los procesos con plataformas y medios se requiere una alfabetización digital, para comprender e identificar el potencial que conlleva emplear estas herramientas.

En general los individuos se han transformado, la forma en la que nos comunicamos ha evolucionado y a su vez ha brindado posibilidades en varios campos; centrándonos en el arte nos es posible llegar a más personas, conocer el trabajo de otros, construir y reflexionar a partir de este.

6. TORRE DE BABEL TRANSMEDIA-El momento de resultados.

Tal vez te preguntes por qué hemos decidido llamar de esta manera al capítulo y la respuesta está en la confusión. Si lo análisis y exploras en tus memorias la historia de la torre de babel en el mundo bíblico cristiano nos narra como Dios para combatir la soberbia de los seres humanos que buscaban llegar al cielo y creerse superiores, envía la confusión a través de las distintas lenguas, generando así una dificultad para comunicarse e impidiendo que siguiera la construcción de esta torre. Es por ello que decidimos utilizar esta analogía, pues en este punto es muy probable que la cantidad de información que has adquirido en las distintas metáforas utilizadas a lo largo del documento, te esté causando grandes confusiones. Pero en este caso nuestro interés si es que sigas construyendo, por ello te mostraremos los distintos resultados que obtuvimos en las etapas y de esta manera podrás comprender mejor lo que hemos logrado.

Así que es momento de que entres a este recinto y explores las habitaciones que existen en su interior. Toma las llaves de cada puerta y permiteté explorar cada una de ellas. Bienvenido al final de este recorrido, esto es **TORRE DE BABEL TRANSMEDIA- El momento de resultados.**

6.1 La Puerta Roja-Primera conexión

Es importante resaltar que este apartado de resultados surge del contexto generado desde el análisis de los discursos producidos por 11 experiencias de artistas formadores de la ciudad de Bogotá (Expediente N°3) y 21 referentes textuales enfocados en temas de la educación artística, narrativas transmedia y medios audiovisuales (Expediente N°1). Por lo tanto, las relaciones que a continuación se presentan tienen como base las macro categorías conceptuales que son educación artística y narrativas transmedia, con presencia de subcategorías que muestran cómo se relacionan entre sí, sus grados de concentración y de dispersión. Lo anterior no quiere decir que se hable de una homogeneización en todos los contextos educativos, por el contrario, se evalúa desde los

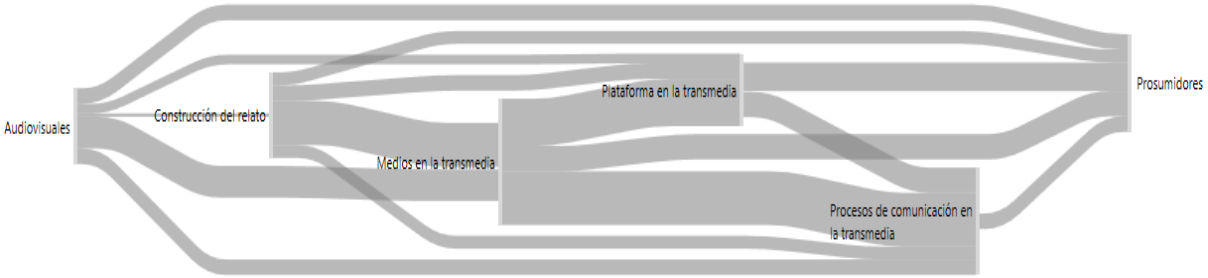
espacios en los que se pudo realizar la investigación y otros similares, lo cual presenta una radiografía sobre la relación entre las temáticas de análisis.

A Continuación, se desglosa la información abstraída dentro de la selección y análisis de documentación, a través de gráficas de Sankey que son extraídas por el software Atlas TI, con las cuales fue posible entablar relaciones entre las macro categorías y subcategorías de la investigación. Lo anterior se realiza con la finalidad de contrastar la información y generar correlaciones necesarias para poder identificar vacíos y puntos fuertes existentes dentro de la investigación que permitan crear una herramienta didáctica que contribuya en estos procesos de creación, enseñanza y aprendizaje de la educación artística.

CORRELACIÓN NARRATIVAS TRANSMEDIA Y SUS SUBCATEGORÍAS

Figura. 1

Relación entre las subcategorías: audiovisuales, construcción del relato, medio en la transmedia, plataforma en la transmedia, procesos de comunicación en la transmedia y prosumidores.



Como se observa en la **Figura. 1** existe una fuerte presencia de los medios en la transmedia, en procesos de comunicación, plataformas y la construcción del relato.
Lo anterior permite vislumbrar la estrecha relación de estas subcategorías dentro de los procesos transmedia, ya que son fundamentales a la hora de definir qué son las narrativas transmedia. Como lo menciona Scolari (2013):

> Cuando se hace referencia a las NT no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo, del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción. Esta dispersión textual que encuentra en lo narrativo su hilo conductor —aunque sería más adecuado hablar de una red de personajes y situaciones que conforman

> un mundo— es una de las más importantes fuentes de complejidad de la cultura de masas contemporánea. (p.18)

Sin embargo, la intervención de las anteriores subcategorías en los procesos de construcción del relato no es tan evidentes, principalmente en el ámbito educativo así lo afirma Díaz (2020) en los resultados de su investigación:

> El análisis y los resultados nos permitió reconocer las falencias en las habilidades narrativas en los jóvenes y más aún el uso de tecnología, plataformas y redes sociales pero no a favor de la educación sino como recursos de entretenimiento y socialización; que es necesaria la intervención activa del docente para generar alternativas, en este caso, el uso de la transmedia, para motivar a través de los intereses culturales y sociales mediante la interacción digital dentro del contexto escolar. (p. 26-27)

De acuerdo con lo anterior, esta situación confirma la necesidad y prioridad de promover una educación artística transmedia que fomente la exploración creativa y la construcción del relato a través de las TIC´S, además teniendo en cuenta que la población infantil y juvenil tiene una fuerte inserción y mediación de este tipo de tecnologías en su vida cotidiana, es necesario entender que la utilización de los medios y las plataformas no son solo herramientas de comunicación, sino instrumentos para mediar el aprendizaje y mejorar la calidad de la educación, a través de estrategias tan fundamentales como lo es la construcción de relatos lo que a su vez recalca Díaz (2020) no está priorizado.

> La competencia narrativa no ha sido prioridad dentro del currículo académico, que los recursos y espacios son limitados, que las habilidades narrativas muestran un ritmo desacelerado conforme el crecimiento de los estudiantes, que las habilidades digitales no son un referente de apoyo para el mejoramiento de la competencia narrativa y que el uso de dispositivos tecnológicos y plataformas digitales son cada vez frecuentes, pero no como recurso educativo. (p.66)

Como ya se mencionó la participación de las plataformas y redes se ha reducido y se centran en el entretenimiento por lo que terminan siendo una herramienta que carece de sentido, como se observa en la **Figura. 1** el comportamiento de los prosumidores como subcategoría, es más débil, aunque estos actores están llevando procesos audiovisuales, la construcción del relato no es un aspecto que se tome en cuenta en la utilización de los medios audiovisuales, se centra en la transmisión de mensajes en lugar de ser considerados como parte integral de la creación.

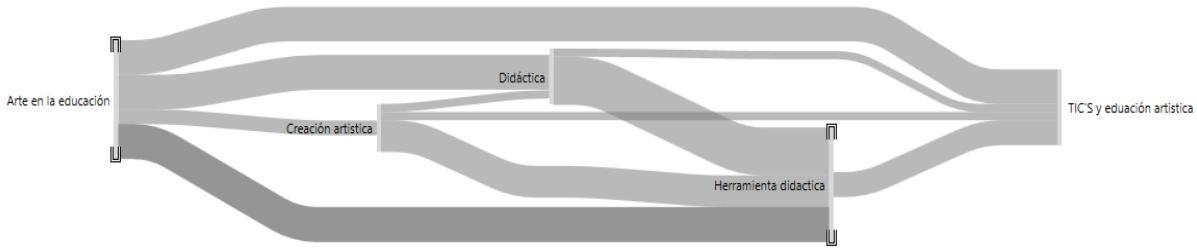
> Díaz (2020) menciona, la pertinencia de las estrategias al usar diferentes plataformas para narrar y la efectividad de estas en la cualificación del relato, a la promoción de la inteligencia emocional, a las actuaciones prácticas objetivas dentro del contexto real educativo. De hecho, las transmedia median el paso de la cognición a la metacognición, haciendo el ejercicio más práctico que memorístico, en donde los jóvenes desarrollan proyectos, son generadores creativos de innovación tecnológica y logran un movimiento afianzado dentro del contexto digital, pero no se reduce al simple hecho del uso tecnológico sino que aporta espacios novedosos, transfiere un contenido, un mensaje, con claros objetivos de aprendizaje, aplicando tanto estructuras de comunicación como los guiones técnicos y literarios y estructuras de micro relatos que se expanden alrededor de las plataformas que habitan en la red de internet, una manera de consolidar su apropiación cultural, con todo lo que ello implica. (p. 25-26)

De lo anterior radica la importancia de una mediación adecuada dentro de los procesos educativos por parte del docente para potenciar el uso de herramientas como lo son las TIC´S.

CORRELACIÓN EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y SUS SUBCATEGORÍAS

Figura. 2

Relación entre las subcategorías: arte en la educación, creación artística, didáctica, herramienta didáctica, TIC´S y educación artística.



En la **Figura. 2** se destaca la necesidad de una profundización en cuanto a la creación artística dentro del arte en la educación, a pesar de la presencia del ámbito educativo dentro de la didáctica, herramienta didáctica, tics y educación artística. está reducida su importancia, no hay una orientación clara hacia la creación y la experimentación. Martínez & Ruiz (2019) en su texto exponen la importancia de los espacios centrados en la reflexión y creación donde se pueda dar voz a los niños y niñas a partir de su contexto y su propia experiencia, con el fin de incentivar el aprendizaje y el diálogo.

Con lo anterior, es posible evidenciar el valor que posee implementar el relato en los diferentes contextos educativos, así mismo el uso de las herramientas como las TIC´S brindan la oportunidad a los estudiantes de explorar su creatividad en el proceso de aprendizaje y de creación. Sin embargo, como se muestra en la **Figura. 2** hay un déficit importante de la creación de relato, en relación a las TIC´S y a la didáctica. Esto principalmente a lo expuesto anteriormente con respecto a la **Figura. 1** sobre el uso de las plataformas. Ahora es fundamental ampliar dichos procesos de creación y la experimentación en la educación artística con los nuevos recursos que las TIC´S nos brindan, de esta manera Martínez & Ruiz (2019) lo profundizan en su investigación frente a la narrativa transmedia digital, allí se plantearon diferentes recursos para la elaboración y ejecución del relato, creando guiones gráficos con el fin de organizar las ideas de preproducción, sin embargo al momento de ponerlo en un lenguaje digital y debido a los pocos recursos y manejo de los participantes, dificulto su materialización, además, la creación transmediática digital fue tentadora, y se habilitó el portal web escolar ya existente dentro de la institución.

De lo anterior las autoras recalcan la importancia de plataformas que promuevan la creación con el fin de que las instituciones la den a conocer por sus maestros y estudiantes. Permitiendo la divulgación de habilidades creativas y comunicación en la misma comunidad.

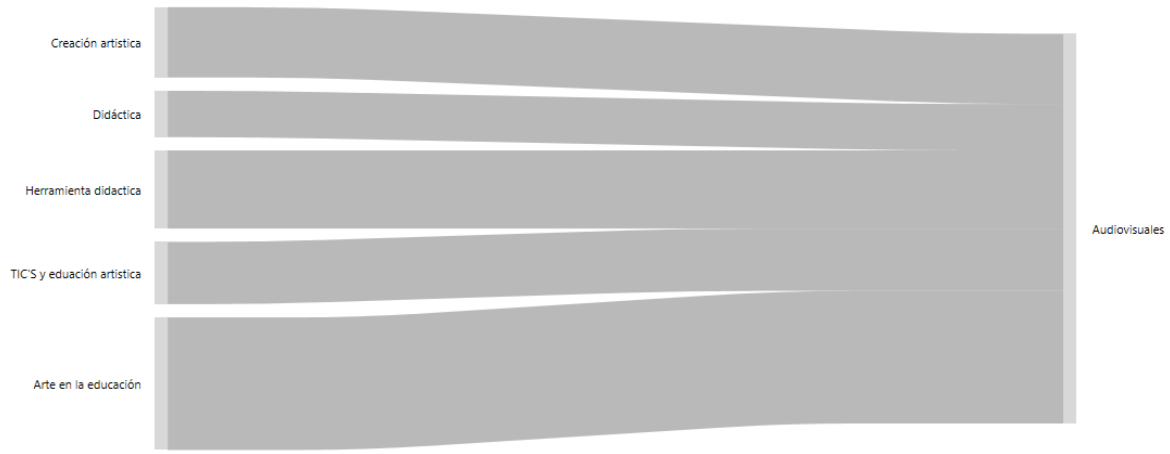
Teniendo en cuenta lo anterior y ahondando un poco más en la educación artística, las TIC´S se ven como una herramienta de transmisión de información en lugar de ser consideradas como parte integral del proceso creativo. Así se evidencia en la **Figura. 2**, como se mencionó anteriormente dicha categoría tiene muy poca participación dentro de la didáctica, limitando así las posibilidades en la creatividad y la exploración.

Es esencial que se reconozca el papel de las TIC´S en la educación artística y se les dé un lugar prominente en la didáctica de las artes, no solo como una herramienta dentro del aula sino como parte de los procesos de aprendizaje, ya que a lo largo del análisis de información no se evidencia una conexión concluyente que permita denotar experiencias frente a dicha relación.

NARRATIVA TRANSMEDIA encuentro EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Figura. 3

Relación de la subcategoría Audiovisuales con las subcategorías: creación artística, didáctica, herramienta didáctica, TIC´S y educación artística, y arte en la educación.



Uno de los resultados preocupantes en el ámbito de la educación artística es el déficit existente entre la didáctica y los medios audiovisuales en el aula como se evidencia en la ***Figura. 3*** la relación de las audiovisuales y la didáctica es la menor. Lo que puede llevar a un uso inadecuado, resultando en una experiencia educativa poco efectiva y limitada. Se necesita una revisión en la formación docente y una mayor conciencia sobre el uso efectivo de los recursos audiovisuales para mejorar la educación en general, así lo afirma Guerrero (2018) con:

> Octavio Gettino (1995) quién expone la necesidad de involucrar temas de capacitación y educación, expresando que la escuela debe tener políticas educativas en cuanto a la comunicación que conduzcan a la alfabetización en la lectura audiovisual, que a la final va a servir para comprender las actuales tecnologías y las que están por venir, pues como él mismo afirma hay un alto consumo por ende un alto impacto, lo cual requiere un trabajo de políticas educativas que amortigüen este fenómeno. (p. 69 - 70)

Con lo anterior se plantea la necesidad de una alfabetización audiovisual adecuada para la comunidad educativa además de que los medios audiovisuales son parte de la cotidianidad, y la capacidad de entenderlos y utilizarlos efectivamente es cada vez más importante.

Figura. 4

Relación de la subcategoría Construcción del relato con las subcategorías: creación artística, didáctica, herramienta didáctica, TIC´S y educación artística, y arte en la educación.



La construcción del relato es una habilidad importante en la educación, como se evidencia en la ***Figura. 4*** posee una presencia bastante notoria en lo que respecta a el arte en la educación, la creación artística y a la herramienta didáctica, situación que como se comentó con figuras anteriores la narrativa permite dar voz a los niños y niñas tomando su contexto y experiencia, para incentivar el aprendizaje y diálogo.

Sin embargo, a menudo se descuida la posibilidad que brindan las herramientas digitales como Wattpad que pueden ser útiles en la construcción de historias, su uso en procesos pedagógicos es limitado. Es esencial reconocer que las TIC´S son instrumentos en el aprendizaje, que posibilitan mejorar la calidad de la educación. La falta de uso de estas herramientas puede limitar la capacidad de los estudiantes para desarrollar habilidades en la construcción de relatos, además de desperdiciar los conocimientos de estas frente al contexto en el que se sitúan. De esta forma recalca González (2019) en su investigación:

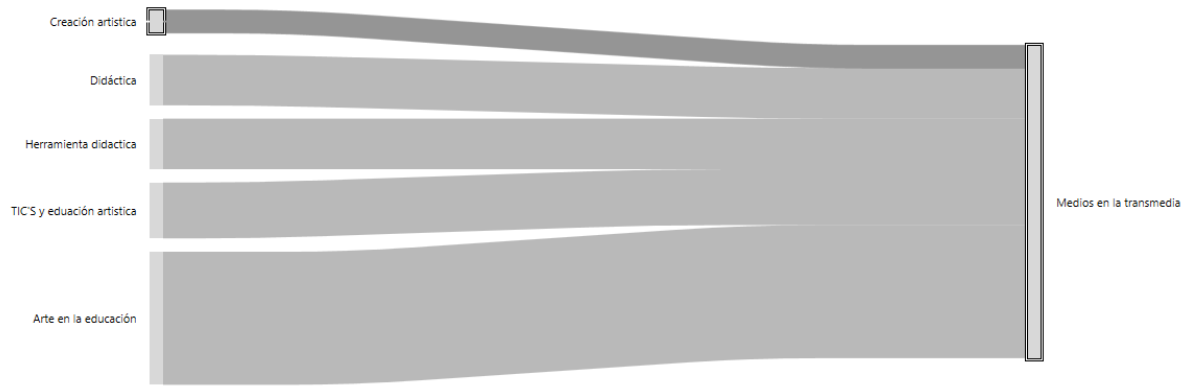
> Los estudiantes en la sesión reconocieron el uso de muchas herramientas web donde presentaban un manejo importante, principalmente utilizadas en la clases de sistemas o cursos que adelantan en convenio con el SENA, y la exploración en el uso cotidiano en sus hogares como formas de explorar en la web , lo que (Scolari,2018) denomina las habilidades transmedia que demuestran los jóvenes en el uso ,apropiación de diferentes programas en la producción edición y distribución de sus propios contenidos (p. 63)

Por lo tanto, es importante integrar las TIC´S de manera efectiva y coherente en los procesos pedagógicos para garantizar que los estudiantes potencien sus habilidades y tengan éxito en un

mundo cada vez más digitalizado. Al utilizar herramientas digitales, los estudiantes pueden desarrollar habilidades en la construcción de relatos y, al mismo tiempo, aprender a comunicarse de manera efectiva.

Figura. 5

Relación de la subcategoría Medios en la transmedia con las subcategorías: creación artística, didáctica, herramienta didáctica, TIC´S y educación artística, y arte en la educación.



Teniendo en cuenta lo expuesto a lo largo de este apartado y ahondando en los medios en la transmedia, la ***Figura. 5***, reafirma el déficit de los medios en la transmedia y la creación del relato.

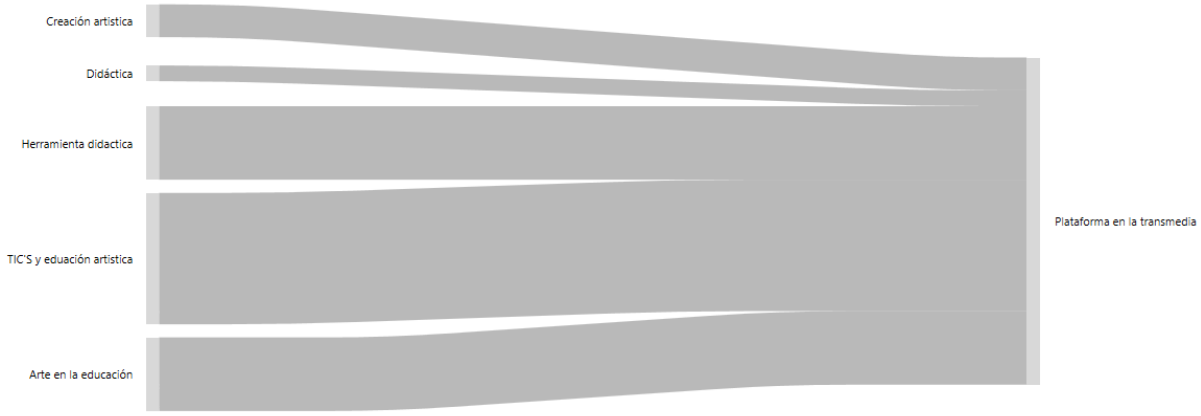
La falta de consideración del uso de los medios transmedia en la creación de una narrativa, limita las posibilidades de contar una historia de manera integrada. Es importante explorar todas las posibilidades que ofrecen los medios digitales para la creación artística y la mejora de la educación. Así lo presenta Díaz (2020) en sus resultados, ya que las transmedia permiten a los jóvenes desarrollar proyectos creativos e innovadores a través de la aplicación de estructuras de comunicación y guiones técnicos y literarios. Estas experiencias no se limitan al uso de la tecnología, sino que también transfieren contenido y mensajes con objetivos claros de aprendizaje. A través de la apropiación cultural, los jóvenes pueden aprovechar al máximo las plataformas digitales de Internet y expandir sus capacidades, lo que significa un cambio hacia el pensamiento práctico y no solo memorístico.

Como se evidenció, es fundamental considerar el uso de estrategias transmedia en la creación de narrativas, el potencial de los medios digitales para la educación y la creatividad es enorme y debe ser explorado y utilizado de manera más amplia. Las transmedia no solo son útiles en términos de uso tecnológico, sino que también tienen un impacto significativo en la apropiación cultural y el

aprendizaje, es esencial potenciarlos y explorar todas las posibilidades que ofrecen para la creación artística y la mejora de la educación.

Figura. 6

Relación de la subcategoría Plataforma en la transmedia con las subcategorías: creación artística, didáctica, herramienta didáctica, TIC´S y educación artística, y arte en la educación.



Teniendo en cuenta lo abstraído en la ***Figura. 5***, nos adentramos en las plataformas en la transmedia en la ***Figura. 6***, su poca participación en la didáctica y la creación artística reafirma su escasa inclusión en estos ámbitos, a pesar de que también pueden ser un medio para el desarrollo de la educación artística se limitan los aspectos recalcados a lo largo de este apartado.

González (2019) afirma la potencialidad que posee estas plataformas en su investigación.

> El acercamiento de los hechos narrados en la película y la consulta de los estudiantes evidenció un acercamiento de uso y manejo de fuentes principalmente digitales como prensa, blogs ,videos de internet que luego serán incorporados a las NT , elementos que permitieron confrontar los hechos de la narrativa de la película con la indagación personal sobre los hechos frente a la narrativa audiovisual, abriendo la posibilidad de contar y extender la narrativa de la película basada en hechos reales presentados por la misma, es decir el ejercicio permitió de manera participativa enriquecer el debate y direccionar un camino en la rigurosidad de la construcción de la narrativa y establecer como primer acercamiento narrativo audiovisual el filme y la complementariedad sobre la investigación de fuentes, convirtiéndose en un insumo importante para el siguiente momento de la secuencia didáctica. (p. 60)

Esta inclusión puede fomentar el proceso de creación y mejorar la experiencia de los estudiantes al permitirles compartir su trabajo con diferentes audiencias. Además de ampliar la accesibilidad a recursos y herramientas que les permitan mejorar sus habilidades artísticas.

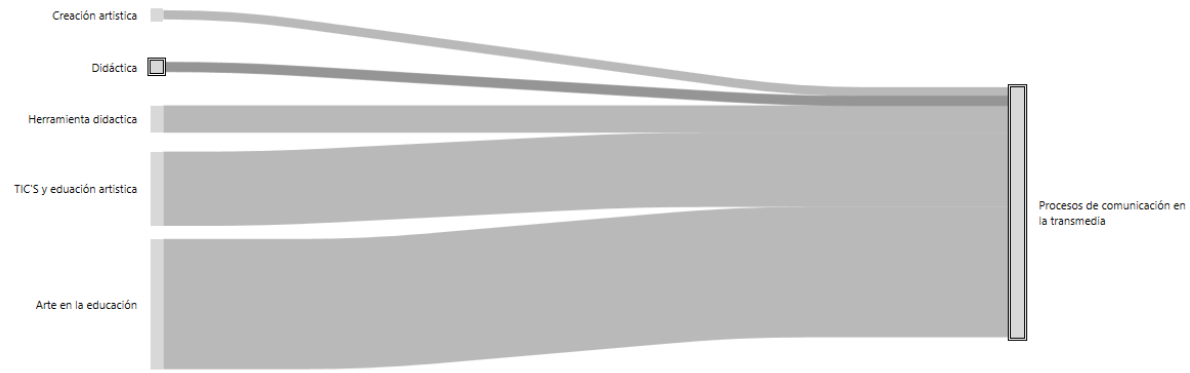
> Guerrero et al. (2022) abarcan dicho aspecto, principalmente con la publicación de historias que pueden ser intervenidas por otros.
> La plataforma permite a los autores publicar historias de manera fácil e intuitiva, recibir retroalimentación en forma de comentarios, y relacionarse con otros usuarios. A través de las dos últimas prestaciones, Wattpad coincide con Fanfiction.net y AO3 en habilitar lo que Lindgren-Leavenworth (2015) denomina el “paratexto del fan fiction”: la red de información y comentarios paratextuales (cabecera, notas del autor y reseñas de los lectores) que, por un lado, ayuda a poner en contexto la historia y las circunstancias de su proceso creativo; y por otro, transforma el propio proceso de creación del autor, que puede nutrirse de las sugerencias realizadas por los lectores en las reseñas. Asimismo, en Wattpad la participación de los lectores va más allá, ya que, además de las reseñas al final de los textos, la aplicación les permite dejar comentarios párrafo a párrafo, lo cual denota una forma de lectura que imita las reacciones sincrónicas de los espectadores de productos audiovisuales. (p. 05)

Ahora desde el punto de vista creativo las autoras mencionan las posibilidades que poseen las interfaces con la combinación de formatos gráficos y audiovisuales, “con lo que se avanza hacia formas de expresión hipertextual y multimodal” (Guerrero et al, 2022, p. 05)

Además de lo tratado anteriormente y en relación a la ***Figura. 6*** es importante considerar en la educación artística el acceso a las plataformas como se observa su relación con las TIC´S, es amplia por lo que las posibilidades son múltiples, es necesario explorar los diversos recursos y plataformas que puedan enriquecer el proceso creativo, como lo menciona González (2019), la posibilidad que de los estudiantes elijan el medio o plataforma a utilizar demuestra el surgimiento de un sujeto activo que busca crear nuevo contenido para compartirlo con otros, abriendo la posibilidad de creación desde su propio interés.

Figura. 7

Relación de la subcategoría Procesos de comunicación en la transmedia con las subcategorías: creación artística, didáctica, herramienta didáctica, TIC´S y educación artística, y arte en la educación.

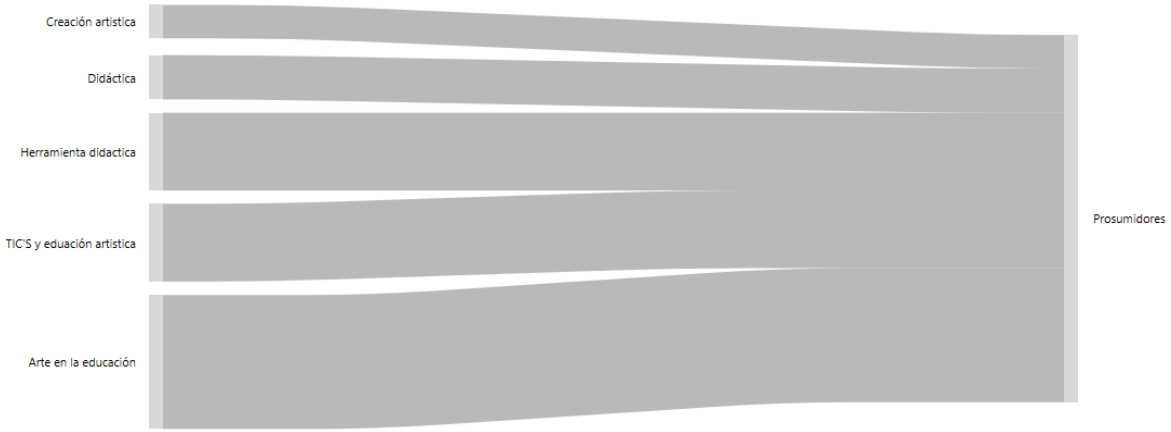


En el ámbito de la educación artística, es común centrarse en los procesos comunicativos dentro del arte, pero a menudo se descuida el aspecto didáctico y creativo de la enseñanza, así se muestra en la ***Figura. 7*** con su mínima interacción.

A pesar de que la creación artística es una competencia esencial en las pautas para la enseñanza de las artes en Colombia, se reduce su importancia cuando se habla de procesos de comunicación, la idea de que la construcción del relato haga parte de la transmisión de mensajes no es muy tenida en cuenta, esto queda totalmente expuesto con el análisis de la presente investigación, en la cual no se halló información lo suficientemente relevante que ponga en relación dichos aspectos.

Figura. 8

Relación de la subcategoría Prosumidores con las subcategorías: creación artística, didáctica, herramienta didáctica, TIC´S y educación artística, y arte en la educación.



Una vez abordadas las subcategorías más relevantes dentro de la investigación, en la ***Figura. 8*** se contrasta uno de los aspectos importantes de las narrativas transmedia, los prosumidores.

Teniendo en cuenta que el término prosumidor se refiere a un consumidor que también actúa como productor, es decir, que tiene una participación activa dentro de la construcción y expansión del relato (Scolari, 2013), en la era digital, el prosumidor se ha convertido en una figura cada vez más relevante en la creación y difusión de contenido.

Es así como se adentra esta figura a la educación artística, el prosumidor puede ser clave en la creación de contenido audiovisual y en la exploración de nuevas formas de narrativa transmedia, situación que se observa de forma opuesta en la ***Figura. 8*** donde la relación entre los prosumidores y la creación artística es pequeña. Sin embargo, al involucrar a los estudiantes en la producción y creación de contenido, se les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades creativas, de comunicación, y de utilizar las TIC´S de manera efectiva para la creación de historias y la transmisión de mensajes. Así lo menciona Ortiz (2018).

> En este sentido, el prosumidor es un sujeto que tiene poder de juicio y creación, tal cual lo son los estudiantes en perspectivas de aprendizaje constructivistas (Ortiz, 2016). En el escenario educativo, poniendo a los maestros en el papel de productores, se hacen visibles dos objetivos para cautivar a sus prosumidores- aprendices: 1) La búsqueda de juicios positivos por parte de los educandos como insumo fundamental para las evaluaciones de cursos y programas; y 2) Procurar que las producciones de los estudiantes se ajusten a las intenciones pedagógicas del curso. (p. 05)

Con lo anterior y frente a la ***Figura. 8*** podemos deducir la necesidad de incorporar el rol de prosumidor en el ámbito educativo, donde los estudiantes se consideren productores de conocimientos, esta perspectiva reconoce la importancia de empoderar a los alumnos en su propio proceso de aprendizaje y fomentar su creatividad e iniciativa. Por lo tanto, es vital que la educación fomente dicha participación y brinde las herramientas y habilidades necesarias para el futuro.

6.2 La puerta Amarilla- Segunda conexión

A Continuación, podrás observar los resultados obtenidos de la planeación del piloto de laboratorio de creación que permitirá iniciar la indagación en las posibles metodologías y didácticas a emplear dentro de la herramienta didacta (Expediente N° 1). Esta planeación surgió de la etapa de análisis documental, pues estos conceptos teóricos permitieron establecer una base argumental o ruta de trabajo a emplear; Aunque es importante resaltar que existe un vacío a nivel didáctico al momento de sugerir una serie de actividades para emplear en los laboratorios, pues se debió recurrir a las experiencias propias, lo cual generaba incertidumbre en su aplicabilidad y funcionalidad, esto nos

permitió comprender la importancia de generar una serie de repositorios de actividades donde se especifiquen los objetivos, recursos y materiales, edades y otros factores fundamentales para el docente al momento de crear sus planeaciones. Se tenía claro el para qué se realizaban estos laboratorios y parcialmente se tenía establecido el qué se enseñaría, pero no se tenía certeza el cómo se ejecutan estas propuestas.

Para ello se implementó la realización tres encuentros de dos horas aproximadamente con cada grupo de estudiantes, para un total de nueve momentos distribuidos en este grupo poblacional. para ello se planteó que durante estos encuentros se explorarán diversas técnicas artísticas y se trabajó en la construcción individual y colectiva de universos narrativos a través de la implementación de recursos audiovisuales y narrativas transmedia. Es importante resaltar que, aunque el objetivo general de estos laboratorios no variaba, para cada grupo de trabajo se empleó una planeación distinta pues las edades y contextos eran diferentes. Para poder lograr lo anterior se creó un cronograma de trabajo que permitió realizar de manera efectiva y organizada estos laboratorios de creación, como también se generó una planeación de cada sesión con los temas que se pretendían trabajar, los recursos a utilizar y el objetivo para estos encuentros.

6.3 La puerta verde-Tercera conexión

Esta tercera etapa de resultados (Expediente N° 2), surge de una planeación previa la cual se enfocó en la implementación de narrativas transmedia y las audiovisuales, en articulación con la educación artística para fomentar la creatividad y la participación activa de los estudiantes en la creación artística. Lo anterior se desarrolló en tres talleres donde se trabajó en la construcción individual y colectiva de universos narrativos a través de la exploración de diversos recursos. En estos encuentros se tuvo la participación de alumnos de la institución Liceo Juan Miguel que oscilan en edades entre los 12 a 18 años y los cuales cursan grados de secundaria como lo son séptimo, octavo y once.

Se utilizaron distintos recursos durante estos laboratorios de creación, como lo fueron la adaptación o disposición del espacio de los estudiantes para tener una mayor comodidad al momento de trabajar; diversas técnicas artísticas que involucran la utilización de recursos tecnológicos durante su proceso de creación como lo fueron el Stop motion, la radionovela y el filminuto; Aunque por falta de tiempo no se pueden culminar de la manera esperada estas dinámicas con los estudiantes, surgen creaciones interesantes donde aquellos participantes expresan sus ideas en relación al contexto donde habitan.

Los resultados obtenidos evidenciaron que los estudiantes, aunque inicialmente presentaron ciertas resistencias, lograron involucrarse en las dinámicas propuestas y fueron capaces de aplicar las herramientas entregadas para construir universos narrativos más complejos, donde la participación es más evidente por parte de los alumnos gracias al trabajo colectivo y colaborativo. Asimismo, esta serie de encuentros permitió establecer unas pautas de trabajo para la planeación de los laboratorios de creación con el segundo grupo de trabajo dispuesto en esta investigación.

De lo anterior se pudo generar tres tablas de matriz DOFA que permiten evidenciar con mayor claridad lo ocurrido en cada grupo de trabajo, ya que las dinámicas empleadas variaron, así como los resultados obtenidos.

Tabla 1

Matriz DOFA taller Grado Séptimo

MATRIZ DOFA GRADO SÉPTIMO	
FORTALEZAS	**DEBILIDADES**
1. La metodología empleada en el taller es participativa y lúdica, lo que permite una mayor interacción entre los participantes y un ambiente propicio para el aprendizaje. 2. La generación de un espacio reflexivo y de autoconocimiento en los alumnos fomenta la tolerancia y el respeto hacia los demás. 3.La utilización de dibujos y ejercicios visuales permite una mayor comprensión y retención de la información por parte de los alumnos. 4.El uso de pequeños grupos permite una mayor dinamicidad en la actividad y una atención más personalizada a cada participante.	1. La falta de compromiso y participación de algunos alumnos puede afectar el desarrollo de la actividad y la consecución de los objetivos propuestos. 2.La falta de un seguimiento posterior al taller puede limitar el impacto y la retención de los aprendizajes obtenidos. 3.La falta de recursos y materiales puede limitar la realización de la actividad de manera efectiva y adecuada. .
OPORTUNIDADES	**AMENAZAS**
1.Aprovechar la creatividad de los alumnos para desarrollar una historia o narrativa transmedia a partir de los personajes que ellos mismos han creado. 2.Implementar medidas que permitan una mayor participación y compromiso por parte de los alumnos que no se muestran interesados en la actividad. 3.Realizar una retroalimentación con los alumnos sobre los resultados y aprendizajes obtenidos durante el taller, con el fin de mejorar y adaptar la metodología para futuras actividades. 4.Involucrar a los padres de los alumnos en el proceso de aprendizaje y fomentar su participación activa en la actividad.	1.La falta de interés y motivación por parte de los alumnos puede afectar el desarrollo de la actividad y la consecución de los objetivos propuestos. 2.La falta de recursos y apoyo institucional puede limitar la realización de actividades extracurriculares y el desarrollo de metodologías innovadoras. 3.La falta de tiempo y el cumplimiento de los objetivos académicos puede afectar la dedicación y el compromiso del equipo docente en la implementación de actividades extracurriculares.

Tabla 2

Matriz DOFA taller Grado Octavo

MATRIZ DOFA GRADO OCTAVO	
FORTALEZAS	**DEBILIDADES**
1.El equipo cuenta con experiencia previa en la enseñanza y dinámicas de grupo. 2.Se dispone de una metodología didáctica que busca la participación activa de los estudiantes. 3.Los talleres Se enfocan en la creatividad y la exploración de nuevas formas narrativas. 4.Los estudiantes mostraron interés y participación en las dinámicas propuestas.	1.Algunos estudiantes pueden mostrar resistencia o falta de interés en las dinámicas propuestas, lo que podría afectar el desarrollo de los talleres. 2.La falta de recursos económicos podría limitar la implementación de nuevas herramientas o espacios que contribuyan a una participación activa total de los estudiantes. 3.La barrera del miedo a la exposición pública puede limitar la creatividad de algunos estudiantes y su participación en las dinámicas.
OPORTUNIDADES	**AMENAZAS**
1.La creación colectiva de historias puede ser una herramienta valiosa para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes. 2.El uso de herramientas visuales y gráficas puede ser una forma efectiva de estimular la creatividad y la participación en los talleres. 3.Se pueden explorar diferentes temáticas y enfoques narrativos en futuros talleres para mantener el interés de los estudiantes.	1. La posible falta de tiempo o disponibilidad de los estudiantes podría afectar su participación y compromiso con los talleres. 2. La competencia con otras actividades extracurriculares puede afectar la asistencia y el interés de los estudiantes en los talleres.

Tabla 3

Matriz DOFA taller Grado Once

MATRIZ DOFA GRADO ONCE	
FORTALEZAS	**DEBILIDADES**
1.Experiencia previa del docente en la implementación de este tipo de metodologías de enseñanza. 2.La utilización de historias como hilo conductor de la actividad es un enfoque creativo y atractivo para los estudiantes. 3.La utilización de dinámicas que involucran juegos y actividades prácticas, lo que aumenta el interés de los estudiantes en la actividad. 4.La inclusión de elementos audiovisuales en el último taller, lo que permite la creación de un material final más completo.	1.La falta de interés y compromiso de algunos estudiantes puede ser un obstáculo para el éxito de la actividad. 2.La falta de tiempo limita la posibilidad de profundizar en algunas dinámicas y de desarrollar más en profundidad algunos temas. 3.La necesidad de contar con ciertos elementos y herramientas puede dificultar la participación de algunos estudiantes..
OPORTUNIDADES	**AMENAZAS**
1.La posibilidad de desarrollar un proyecto transmedia a partir de las historias creadas. 2.La posibilidad de explorar diferentes temáticas y enfoques en los próximos laboratorios, lo que permite una mayor variedad de experiencias para los estudiantes. 3.El uso de herramientas tecnológicas y audiovisuales puede ser una oportunidad para mejorar la calidad y creatividad del material creado por los estudiantes.	1.La falta de recursos y apoyo institucional puede limitar la posibilidad de desarrollar actividades más complejas y creativas. 2.La falta de interés y motivación de los estudiantes puede afectar la calidad y creatividad del material creado.

6.4 La puerta Azul- Cuarta conexión

En esta serie de resultados llega la cuarta etapa, la cual surge de los sucesos descritos en el Expediente N° 3. Los laboratorios de creación se realizaron con artistas formadores de la ciudad de Bogotá próximos a graduarse en licenciaturas enfocadas al arte, con un gran porcentaje de

participación de alumnos de la universidad Distrital Francisco José de Caldas, pertenecientes al colectivo de formación para formadores, en la que se exploró el tema de las narrativas transmedia y su aplicación en el ámbito educativo. En el primer taller, los participantes discutieron sobre los temas que podrían abordar en una posible historia transmedia y cómo llegar a indagar en los intereses de los alumnos a fin de crear una narrativa atractiva para ellos. Como resultado, se creó una historia con una temática ambiental y política ubicada en un entorno cien años en el futuro donde se está extinguiendo la estrella denominada sol, en la que un profesor trafica sol embotellado para ayudar a sus alumnos en un entorno de desigualdad económica.

Con la anterior descripción se generó la creación artística en los siguientes talleres. La creación de esta narrativa se va a trabajar de manera transversal con los aspectos fundamentales a nivel teórico de las narrativas transmedia, así este laboratorio de creación se dividió en dos componentes, la parte conceptual y la parte creativa, para de esta manera obtener diversos insumos para la creación de la herramienta didáctica.

Durante el segundo encuentro se generaron conversaciones en torno a la importancia de los medios y cómo se pueden emplear en los entornos educativos. Esto permitió que los participantes de estos laboratorios lograrán identificar una amplia variedad de medios que pueden utilizarse para contar una historia, desde tecnologías digitales como la animación y el podcast, hasta medios analógicos como el fanzine y las rondas. También se destacó la importancia de la creatividad y la colaboración en la generación de ideas y soluciones para superar limitaciones y obstáculos que puedan presentarse durante el proceso de creación.

Para el tercer encuentro se desarrolla la temática del prosumidor, donde se discute el papel fundamental del interés de los estudiantes en la narrativa, y cómo los docentes deben adaptar las dinámicas propuestas para satisfacer las necesidades reales de los estudiantes en el aula. Se enfatiza la importancia de que los estudiantes consuman y produzcan en igual medida, ya que, sin estos dos factores, no se puede hablar de narrativa transmedia. Se discute cómo generar un entorno donde los estudiantes sean verdaderamente activos y no solo contribuyan de manera esporádica. Se plantean preguntas sobre si las historias y los medios desarrollados en sesiones anteriores permiten que los estudiantes sean prosumidores, y se concluye que los ajustes necesarios deben ser realizados para lograr la integración efectiva de la narrativa transmedia y la educación artística.

Por último, se desarrolla un cuarto encuentro donde se realizan tres muestras creativas por parte de los participantes. Teniendo como resultado tres creaciones artísticas, en diferentes medios.

La primera expansión narrativa del relato inicial generó una radionovela que narraba la misión de una alumna en un planeta para transportar sol embotellado para sus compañeros. Se utilizó un celular y herramientas del hogar para grabar y editar los audios, lo que demostró la viabilidad de la actividad en un aula de clase con recursos limitados. En la segunda creación, se realizó un taller colectivo de ilustración en el que se fraccionó un cuento en siete partes y se asignó cada parte a un participante para expandir el relato de manera personalizada a través de la ilustración. El resultado fue un gran cadáver exquisito y una posible expansión hacia un cómic. Se evaluó la aplicabilidad de esta actividad en un entorno escolar debido a su bajo costo y su énfasis en la libre creatividad del alumno. Por último, se obtuvo como insumo de creación una serie de portadas para un periódico donde se contaban historias sobre el planeta y sus habitantes. Una de estas expansiones narrativas en particular detalla la experiencia de una persona con abstinencia solar prolongada y exponía un acontecimiento de la historia central del docente que traficaba sol. Esta actividad se destacó por su potencial para generar múltiples posibilidades en un proceso creativo con un grupo de alumnos.

Para finalizar este proceso, se reflexionó sobre la importancia de sistematizar el proceso creativo y almacenar los productos creados en una plataforma que permita su divulgación y uso futuro. Se destacó la importancia de no dejar que las creaciones caigan en el olvido y que trascienden más allá de la muestra o la nota, permitiendo a los participantes regresar a esas memorias y generar reflexiones personales que les permitan avanzar en sus procesos creativos. Entre los aportes que surgieron se expresaron ideas de diseñar wikis especializadas para alimentar los procesos de narrativas transmedia creadas por los estudiantes, donde se puede potencializar los procesos de expansión y a su vez sistematizar estos momentos.

Por último, se pudo evidenciar que para una mayor efectividad en este tipo de ejercicios es indispensable que se establezca una base narrativa por la cual los estudiantes puedan transitar de manera libre en sus expansiones narrativas respondiendo a sus intereses y de esta manera potenciar su participación activa durante el proceso de creación. Para que lo anterior se pueda ejecutar también es necesario que el docente esté en un canal de comunicación similar al de sus alumnos entendiendo lo que consumen, donde lo consumen y en qué idiomas, pues esto le permite al docente entender las habilidades de sus alumnos de mejor manera impulsando así nuevas

dinámicas que le faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje sin crear una barrera de imposición de conocimientos, si no por el contrario fomentando una comunicación horizontal durante todo el proceso.

6.5 La puerta Negra- Última conexión

Código QR. 8
Página Web.

Esta última etapa de resultados (Expediente N° 4) es la conexión final de nuestro proyecto pues en ella se almacena el resultado de la herramienta didáctica definitiva que surgió de las diferentes experiencias y referentes indagados durante el proceso. La puerta negra refleja la unión de las diversas experiencias leídas con anterioridad. De toda la información obtenida durante la investigación se obtuvo la creación de una herramienta didáctica gamificada que articula las narrativas transmedia, las audiovisuales y la educación artística. Lo anterior con el objetivo de fomentar la creación artística en los procesos de enseñanza aprendizaje. Esta herramienta didáctica estará alojada en la página web de distractores.com por la cual se podrá navegar por los distintos ítems y casillas en relación con el diagrama de flujo (Figura. 8). Esta herramienta se divide en dos momentos principales los cuales serán pre-partida e inicio de partida en los cuales se encuentran diversos momentos y actividades por los cuales se podrá generar los procesos colectivos de creación artística. A continuación, podrá observar en las características de cada componente de la herramienta didáctica:

NOTA: Esta herramienta didáctica cuenta con un repositorio de actividades, las cuales podrán ser indagadas por el docente según en la etapa en la que se encuentra y la necesidad creativa. Es decir, si el grupo requiere generar procesos de creación narrativa, creación de personajes, vinculación de medios digitales, ejercicios de improvisación entre otras. El docente podrá inspeccionar dicho repositorio y elegir la que mejor se pueda adaptar a su grupo de trabajo, propósito y contexto.

1. **Guía interactiva:** Es necesario establecer un contexto antes de poder iniciar cualquier proyecto, por ello, este fragmento está enfocado en poder socializar algunas creaciones previamente generadas por el docente en donde se puede evidenciar la creación de una narrativa la cual fue expandida a través de algunos medios. Este apartado sintetiza brevemente la dinámica del proyecto que se dispone a iniciar el docente con el grupo.

Pre-partida

2. **Asignación de roles:** Es indispensable poder identificar las habilidades e intereses que pueden presentar los grupos de trabajo frente al campo artístico; es por ello, como segunda instancia dentro de la herramienta se propone la asignación de roles, donde el docente orientará actividades que permitan que el alumno se identifique en alguno de los roles artísticos que acá creamos los cuales están enfocados en las artes plásticas, música, artes escénicas, literatura, audiovisuales y tecnología.
3. **Campo de entrenamiento:** Comprender qué saben los alumnos y que ellos mismos lo fortalezcan es muy relevante durante el proceso creativo, por lo tanto, en este momento de la herramienta se divide en dos subcategorías, la primera enfocada en la adquisición de nuevos conocimientos por medio de sus compañeros de clase con actividades propuestas por los mismos participantes, estás actividades girarán entorno a los saberes de los lenguajes artísticos en los que los estudiantes tienen habilidades. La segunda será mediada por el docente donde fortalecerá dichos conocimientos previamente adquiridos.
4. **Kit de supervivencia:** esta etapa contribuirá en la comprensión de materiales y recursos que poseen tanto los alumnos como el docente teniendo presente el contexto, la habilidad artística y medio a utilizar; de esta manera, se podrá establecer hasta dónde puede llegar el producto que surge de la creación artística.
5. **Modo de juego:** una vez establecidas las herramientas básicas para la creación artística, se debe proponer la creación de un mundo narrativo general y sus reglas de funcionamiento, para posteriormente ser creada la expansión narrativa individual. Para esta etapa se contará con apartados donde se incluyen compilados de diversas actividades donde se pueden realizar estas creaciones.
6. **Creación de escuadrones:** impulsando la transdisciplinariedad, el docente en este punto debe proponer actividades para la subdivisión de grupos de trabajo donde se equilibre los roles, como también se permita una pluralidad de ideas y conocimientos que potencien la expansión narrativa a proponer.

En este punto se finaliza el proceso ***pre-partida*** donde ya se pudo establecer un contexto, habilidades, intereses, conocimientos previos de las personas o grupos con los que se va a trabajar. Permitiendo iniciar un proceso creativo enfocado en la narrativa propuesta de manera general.

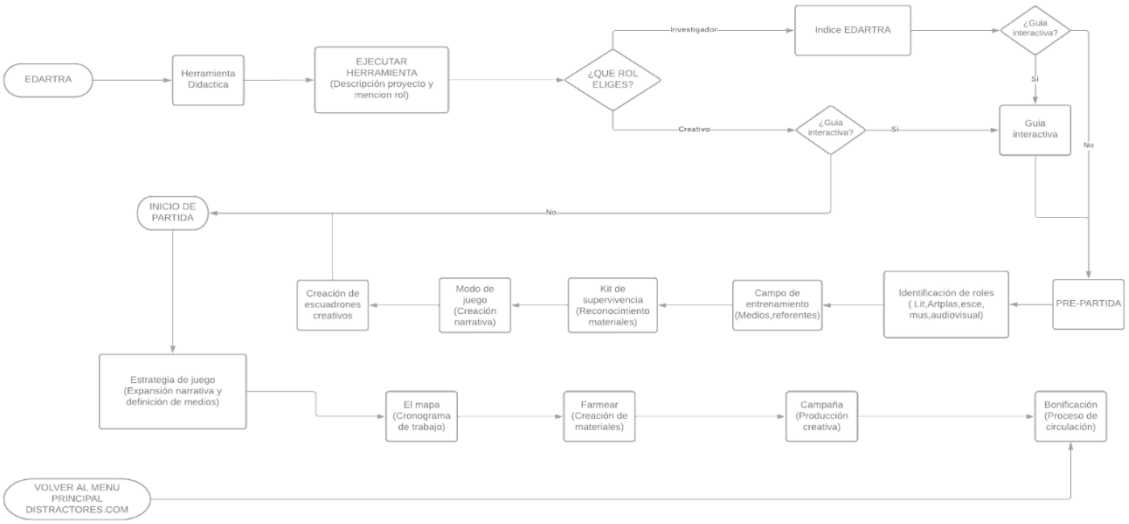
Inicio de partida

- **Estrategia de juego:** con los escuadrones formados y el mundo narrativo creado de manera general. Se propone que cada grupo genere una expansión del relato principal donde se respeten las reglas creadas previamente, pero se fomente la libertad creativa. También, en esta etapa los participantes deberán definir un medio por el cual transitará su propuesta de creación.
- **El mapa:** para este punto los grupos de trabajo deberán organizarse y generar un cronograma de trabajo y guiones técnicos que permitan tener un orden dentro del proceso creativo, pues esto facilitará que el docente pueda supervisar lo que realizan los alumnos durante las sesiones de trabajo.
- **Farmear:** ya se han establecido unos materiales previos por parte de los alumnos, de los cuales ellos son poseedores. Pero en este punto deberán analizar qué implementos aún deben conseguir para poder realizar su expansión narrativa a través del medio escogido, por ello se trabajará la creación de materiales faltantes para poder elaborar la idea planteada.
- **Campaña:** Este apartado se entiende como el proceso creativo final antes de iniciar la circulación de resultados; por ello, esta etapa de la herramienta requerirá la mayor parte del tiempo propuesto ya que se deben incluir etapas de producción y postproducción. Dentro de este apartado se almacenarán una serie de actividades y aspectos orientadores para poder realizar estos procesos creativos.
- **Bonificaciones:** La herramienta finaliza en este punto, pues acá se llevarán a cabo los procesos de circulación y reflexión frente al producto artístico creado por cada grupo. Se entiende como el momento final de este primer proceso, por lo tanto, cumple una función de evaluación donde se puedan corregir o felicitar puntos claves del producto mostrado.

Fin de la partida-

Figura. 8

Diagrama de flujo herramienta didáctica gamificada



Una vez expuestas las diferentes etapas de la herramienta didáctica gamificada, se inició el montaje de la misma en la página web de la agrupación donde será de carácter público para las personas interesadas en las temáticas planteadas durante la investigación. Este montaje de la información se realiza de manera interactiva para el usuario donde puede navegar a su gusto y también poner en práctica su funcionalidad. Se optó por generar canales de comunicación a través de casillas de comentarios alojadas dentro de la página web que permitan la mejora constante de la herramienta didáctica y así contribuir en su expansión.

Por último, haciendo uso de las TIC´S se realiza la socialización de la herramienta didáctica con personas afines al campo de acción de la investigación. La invitación a este encuentro se hizo a través de la plataforma WhatsApp, pues a lo largo del presente proyecto se pudo generar una base de datos amplia que permitió tener una cercanía mayor con los participantes e interesados del proyecto. Se llevó a cabo a través de la plataforma de Google meet, donde artistas formadores de la ciudad de Bogotá, docentes, artistas y demás personas interesadas en la temática de la investigación, estuvieron en la presentación de la página web que almacena la herramienta didáctica. Una vez explicado el proyecto se puso en marcha la navegación de los asistentes por la página web, para finalizar con sus aportes a través de un formulario de google donde expresan sus opiniones en relación a la herramienta didáctica presentada.

7. EL EFECTO MARIPOSA-Conclusiones

“*El aleteo de las alas de una mariposa se puede sentir al otro lado del mundo*” Edward Lorenz

La investigación EDARTRA surge del interés de poder implementar nuevas estrategias de enseñanza para las artes que vinculen los medios digitales en aquellos procesos de creación artística. Lo anterior permitió identificar desafíos importantes que enfrenta la educación artística en Colombia, como la falta de integración efectiva de las herramientas digitales, en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las artes. Es así como fue posible concluir que existe una manera efectiva de articular estos elementos previamente enunciados y es a través de una herramienta didáctica que permita la creación artística por parte de los estudiantes utilizando las audiovisuales y las narrativas transmedia.

Para abordar estos desafíos, se exploraron diversas fuentes de información con el objetivo de establecer la viabilidad de la utilización de las herramientas digitales en la enseñanza de las artes, de lo que se concluyó que es viable incorporar las narrativas transmedia y audiovisuales en los entornos de formación en relación a la enseñanza de las artes, pero se deben tener en cuenta factores relevantes como el contexto, tiempo, presupuesto y grupos etarios, para que las estrategias de enseñanza sean efectivas al momento de ser ejecutadas.

También se indagó y documentó las experiencias de artistas formadores de la ciudad de Bogotá, ampliando el panorama actual que se presenta en la enseñanza de las artes en la urbe capitalina. Se identificó que existe un interés fundamental por implementar estrategias novedosas en los espacios de formación, pero que no hay procesos con una sistematización de experiencias por parte de estos formadores, lo que aumenta la privatización inconsciente del conocimiento en la enseñanza de las artes y no permite su constante retroalimentación y mejora. Se concluyó que debe existir un espacio donde estas personas puedan contribuir o expresar dichos conocimientos impulsando la mejora constante de los mismos, esto logrado a través de la página web distractores.com.

Ahora bien, la información recolectada así mismo posibilitó el planteamiento de laboratorios de creación que fueron alimentando la justificación del objetivo general de esta investigación. A través de estos espacios se pusieron en práctica las propuestas para la creación de la herramienta didáctica, donde se concluyó que es necesario implementar estrategias que involucren los medios digitales, teniendo presente que el contexto de los alumnos actualmente se encuentra en un entorno totalmente conectado donde se desenvuelven como nativos digitales.

Por último se identificaron falencias dentro de la implementación de la enseñanza de la educación artística en Colombia, pues a nivel normativo los lineamientos curriculares para la enseñanza de las artes, plantean objetivos que responden a la importancia del desarrollo de habilidades comunicativas, creativas y de apreciación en los alumnos a través de las artes, sin embargo se puede evidenciar que la enseñanza en los espacios de formación se utilizan dinámicas enfocadas en la formación para artistas, generando procesos de réplicas sin permitir la capacidad, analitica, argumentativa y creativa del estudiante. Por lo tanto, se concluye la importancia de modificar las estrategias de enseñanza donde el pilar fundamental sea la creación artística por parte de los alumnos, mediada por alguno de los lenguajes artísticos y los diversos medios.

Por ello damos fin a esta etapa de investigación, concluyendo que si es posible articular las narrativas transmedia y audiovisuales en los procesos de enseñanza de la educación artística, a través de una herramienta didáctica gamificada propuesta por EDARTRA la cual tiene como objetivo poder generar procesos de creación artística, donde se incluyen aspectos de alfabetización mediática importantes en la formación docente y de los alumnos, ya que a través de estos elementos se puede avanzar hacia una alfabetización; identificación de saberes de los alumnos tanto de carácter artístico y digital; trabajo colaborativo y en red. Lo anterior teniendo como eje dinamizador la creación narrativa, la cual permite implementar todos estos factores de manera organizada fomentando un trabajo de proceso artístico que culmina en la circulación de las propuestas creativas de los alumnos, impulsando a una evaluación a través de la retroalimentación que pueda estar en constante mejora.

Esta herramienta didáctica se enfoca en potenciar la creatividad y el proceso de creación de los estudiantes, permitiéndoles integrar las herramientas digitales de manera efectiva en sus procesos de aprendizaje. Cabe aclarar que, aunque se tienen en cuenta medios de carácter análogo en estos procesos transmediáticos, se tendrán mayor relevancia los de carácter digital, pues al enfrentarnos hacia nuevas generaciones, la gran mayoría de la información suministrada por los alumnos girará en torno a estos contextos.

En cuanto a la estrategia de divulgación, se ha desarrollado una estrategia basada en el uso de nuevas tecnologías de la información, que permitió difundir esta herramienta y su uso en la enseñanza de la educación artística en diferentes contextos.

Referencia y Anexos

Garzón, J. D., Alfonso, M., Monsalve, E. A., & Sepúlveda, M, C. E. (2009). *Manifiesto en 27 tonos, por la autonomía de la educación artística*. (Pensamiento), (Palabra) y Obra (1), 69-77.

Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media*. Ministerio de Educación Nacional Viceministerio de Educación Preescolar, Básica y Media. [Archivo PDF] https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_Edu_Artistica_Basica_Media.pdf

Eisner, E. W. (1995). *Educar la visión artística* (Vol. 115). Grupo Planeta (GBS).

De Camilloni, A. (2007). *Didáctica general y didácticas específicas.* El saber didáctico.

Quintero, S. C. (2020). *Narrativas transmedia en la escuela: aportes a la construcción de la opinión pública a propósito del proceso de paz en Colombia*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Ministerio de Educación Nacional. (2022).Orientaciones curriculares para la educación artística y cultural en educación básica y media. [Archivo PDF] https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-411706_recurso_2.pdf

Acaso, M. (2013). *rEDUvolution, hacer la revolución en la educación.* Gobernando el futuro: debates actuales sobre gobierno, administración y políticas públicas, 167.

Bruner, J. (1998). *La teoría del desarrollo como cultura*.

Guerrero, S. (Anfitrión). (Junio 2020). Storytelling cómo emocionar desde los relatos. (S2. Ep.02) [Episodio de Podcast]. *Innovadores pedagógicos*. Spotify. https://open.spotify.com/episode/1UWxWUDlwLsm2a0UsPqjwl

Scolari, C. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Centro Libros PAPF, S.L.U.

McLuhan, M., Fiore, Q., & Agel, J. (1967). *El medio es el mensaje*. Barcelona: Paidós.

Bernal, S. C. (2020). *Innovación en mi clase: cuatro fases para integrar las narrativas transmedia*. Magazin Aula Urbana , 2.

Solano, R., Ramírez, D. G., Moralez, F. O., Solano, L. F., Romero, C. M., & Velez, A. B. (2018). *Profes transmedia: docentes en búsqueda de narrativas para la apropiación social del conocimiento.* Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico.

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (2014). *TIC y educación*. https://mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-article-19513.html

Díaz, D. Y. A. (2020). *Desarrollo de la competencia narrativa a través del uso de la narrativa transmedia*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/26081

González, A. F. M. (2019). *La memoria histórica de los falsos positivos en Soacha: una mirada desde la construcción de narrativas transmedia de los estudiantes de la Institución Educativa Santa Ana*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/15248

Mendieta, Á. P. (2019). *De la enseñanza de la escritura lineal a la producción textual e hipertextual transmedia, en la educación secundaria*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Guerrero, N. (2018). *Formar miradas en tiempos audiovisuales.* Universidad Distrital Francisco José de Caldas. https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/8849

Martínez, K. A. G., & Ruiz, K. J. P. (2019). *Niños narrando, medios comunicando, país transformando.* Universidad Distrital Francisco José de Caldas. https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/15239

De la Fuente, J., Díaz, P. L., & Martínez, R. (2019). *Adolescentes, redes sociales y universos transmedia: la alfabetización mediática en contextos participativos*. Revista Latina de Comunicación Social, (74), 172-196.

Universidad Distrital Francisco José de Caldas. (2021). *Docentes 3.0: Una aproximación a las narrativas transmedia para la educación y el desarrollo de la infancia*. [Video]. Facebook https://www.facebook.com/catedraunesco.UD/videos/265554858847031

Corporación Universitaria Minuto de Dios (2022). *Escenarios y Narrativas Transmedia en la Educación*. [Conferencia]. Plataforma Zoom.

Guerrero, M., Establés, M. J., & Costa, C. (2022). *Fan fiction y prácticas de lectoescritura transmedia en Wattpad: una exploración de las competencias narrativas y estéticas de adolescentes*. Profesional de la información, 31(2).

Ortiz, E. F. M. (2018). *Narrativas transmedia en el aula de clase: reconocimiento, disputa y construcción permanente.* Revista Educación Y Ciudad, (35), 179-188.