

**LA TRANSMEDIA EN LA EDUCATIVA RURAL DEL MUNICIPIO DE BRICEÑO
ANTIOQUIA**

EDWIN FERNANDO GUZMÁN HENAO

**CONVENIO POLITÉCNICO COLOMBIANO JAIME ISAZA CADAVID Y
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN EDUCATIVA
MEDELLÍN
2016**

**LA TRANSMEDIA EN LA EDUCATIVA RURAL DEL MUNICIPIO DE BRICEÑO
ANTIOQUIA**

TESISTA: Edwin Fernando Guzmán Henao

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE MAGISTER EN
COMUNICACIÓN EDUCATIVA**

Asesor: Guillermo León Zapata Montoya

**Convenio politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid y Universidad Tecnológica de
Pereira**

Facultad de Ciencias de la Educación

Maestría en Comunicación Educativa

Medellín

2016

Nota de aceptación

Firma del Director

Firma del Jurado Evaluador

Fecha

Dedicatoria y agradecimientos

Dedico esta tesis a mi padre Reinel José Guzmán Marin, quien fue, es y será mi mayor formador. El con su ejemplo, pasión por lo que hace, disciplina y esfuerzo por llevar su familia a un mejor futuro; marco mi vida de una forma nunca imaginada. Hoy le doy gracias a él por ser mi padre y por enseñarme tantas cosas que en un tiempo no entendí, pero que hoy se me hicieron necesarias.

Finalmente, un agradecimiento muy especial a mi asesor de tesis, Guillermo Leon Zapata Montoya. Un formador impecable en mi vida academica.

Resumen

El objetivo de esta investigación cualitativa con algunos elementos cuantitativos se basó en la búsqueda de posibilidades formativas de la transmedia ,alrededor de la educación rural en el municipio de Briceño Antioquia. Esta fue un encuentro con realidades poco comprensibles dentro del ámbito escolar, dado a que la investigación arrojó que los espacios formativos, de interacción con lo subjetivo, lo transmedial y las narrativas son elementos aislados.

No obstante, se creó la posibilidad de formar a los docentes rurales del municipio de Briceño Antioquia en nuevas y mejores estrategias pedagógicas, que logren motivar al estudiante de las nuevas generaciones a conocer las realidades que giran alrededor del mundo, desde lo educativo, político, social y religioso.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	8
Capítulo I.....	17
1. SOPORTES TRANSMEDIALES	17
1.1 Antecedentes:.....	17
1.1.1 Las voces del futuro.....	18
1.1.2 Más allá de los puntos, las medallas y los rankings.....	21
1.1.3 Gamificando el mundo:.....	22
1.1.4 La <i>Gamificación</i> y la educación, ¿las mecánicas de juego influyen en el aprendizaje?	23
1.1.5 Un mundo Transmedia.....	23
1.1.6 Educación Transmedia:.....	24
1.1.7 Aprendizaje Transmedia, de los libros a las múltiples plataformas.....	25
1.2 Narrativa contextual de Briceño Antioquia.....	27
1.3 Teóricos que interactúan con la transmedia educativa desde la ficción y lo real.....	31
1.3.1 Narrativa Transmedia (Calos Alberto Scolari)	32
1.3.2 <i>Language is a virus</i>	33
1.3.3 Aprendizaje transmedia en la era de la convergencia cultural interactiva.....	37
1.4 Presente educativo en Briceño Antioquia	59
1.4.1 Modelo educativo Escuela Nueva.....	59
1.4.2 Modelo Educativo Postprimaria	66
Capítulo II.....	69
2. RECORRIDO METODOLOGICO DESDE LA IDEA, LAS PANTALLAS Y LA INTERACCIÓN CON LOS HABITANTES DE BRICEÑO ANTIOQUIA.....	69
2.1 Selección de los establecimientos educativos rurales del municipio de Briceño:	72
Capítulo III.....	74
3. UNA BÚSQUEDA QUE DA RESULTADOS	74
3.1 Hallazgos	74
3.2 Como producen y consumen contenidos pedagógicos en Briceño Antioquia.....	74
3.1.1 Estrategias Pedagógicas de épocas anteriores:	76
3.1.2 Estrategias pedagógicas del Presente.....	77
3.3 Interacción con las múltiples plataformas en Briceño Antioquia.....	80
Capítulo IV:.....	99
4. DISCUSIÓN ALREDEDOR DE LA TRANSMEDIA EN LA EDUCACION RURAL DE BRICEÑO ANTIOQUIA.....	99
4.1 Hallazgos encontrados en docentes.....	107
4.2 Hallazgos encontrados en estudiantes:.....	108

4.3 Necesidades de la educación rural en el municipio de Briceño Antioquia para utilizar la transmedia educativa como una estrategia de enseñanza – aprendizaje.	109
4.4 Fortalezas de la Transmedia Educativa en la educación rural del municipio de Briceño Antioquia.	109
BIBLIOGRAFÍA.....	111
ANEXOS.....	113

INTRODUCCIÓN

Navegando hacia la transmedia educativa en Briceño Antioquia

La educación rural es el camino al futuro soñado para decenas de estudiantes en el municipio de Briceño Antioquia, pero las limitaciones que este proceso tiene condicionan la enseñanza – aprendizaje de los mismos. Henry Jenkins (2010), en su momento director del programa en Comparative Media Studies del Massachusetts Institute of Technology (MIT), introdujo el concepto de narrativa Transmedia (Pinel, 2014), para definir una nueva forma de construcción de la narrativa en función de la convergencia entre los diferentes medios y canales que configuran las formas de expresión de nuestra cultura. Concepto que luego se adaptó a la enseñanza, en donde se adoptan múltiples plataformas para expresar un relato, en donde el estudiante puede combinar, reflexionar, exponer, expandir o crear un nuevo relato con las bases sugeridas.

Carlos Alberto Scolari (2013), profesor e investigador de la Universidad de Pompeu, adapta el concepto de narrativa *Transmedia* al mundo educativo, comprendiendo que todas las dinámicas sociales, políticas, económicas, religiosas y educativas evolucionaron desde la década de los ochenta, cuando llegó la Web 1.0; no como un medio, sino como el espacio en donde convergen muchos otros medios. Esto hizo que los medios también se transformaran, debido a que hasta ese momento la televisión, la radio y otros medios no eran tan influyentes en la sociedad (Pinel, 2014, pág. 02).

Luego en el año 1999 con la web 2.0, todo evoluciona mucho más, hasta llegar a crear comunidades virtuales, espacios de discusión, creación de los propios mundos y otras acciones que hacen que la vida del ser humano nacido o acoplado a esta nueva forma de ver los medios, converjan en un solo relato utilizando varias plataformas. Ya los comics, los videojuegos, los videos, las redes sociales, el correo electrónico, video conferencias, animaciones y otros, son el espacio de convergencia social de las nuevas generaciones.

Esta investigación sobre la *Transmedia* en el municipio de Briceño Antioquia se realiza teniendo un sueño llamado calidad educativa en la zona rural de nuestro país, la experiencia relatada y adaptada en este documento es solo un posible camino para pensar, debatir, moldear o combinar esto con otros sistemas educativos en Briceño Antioquia y el país. Para comprender un poco más sobre la necesidad de implementar un modelo o cumulo de estrategias en la educación rural del municipio de Briceño, se contextualiza a los lectores con la educación rural; ésta es un espacio educativo en donde los estudiantes están guiados por un docente facilitador, y una guía de aprendizaje para cada una de las áreas básicas en su desarrollo, estas están comprendidas dentro del modelo de aprendizaje tutorial llamado Escuela Nueva o Post-primaria, y desde la ley 115 de 1994 este servicio comprenderá especialmente la formación técnica en actividades agrícolas, pecuarias, pesqueras, forestales y agroindustriales que contribuyan a mejorar las condiciones humanas, de trabajo y la calidad de vida de los campesinos y a incrementar la producción de alimentos en el país.

Es necesario que los docentes reaccionen de una manera acertada ante la llegada de las nuevas generaciones, las cuales tienen el derecho de interpretar los conceptos establecidos por el

sistema educativo en Colombia de un modo distinto a como se planteaba hace algunas décadas en la zona rural del país; Escuela Nueva y Post-primaria son los modelos educativos que tienen acciones y propuestas de trabajo pertinentes para el contexto, siendo estas no comprendidas de la manera más sutil por los estudiantes rurales, debido a que son seres destrezas y habilidades aliadas con las expresiones, el arte, las pantallas y las técnicas de información y comunicación que dominan el sistema mediático de un nuevo mundo, un nuevo espacio moldeado por los medios.

Dado que los estudiantes y docentes rurales tienen un modelo educativo que dificulta el proceso de enseñanza – aprendizaje, dentro de un nuevo contexto social, político, cultural y mediático; donde no es prioridad evaluar las inteligencias y los recursos de los nuevos niños y jóvenes rurales, todos los estudiantes están bajo un mismo esquema metodológico en la educación rural, desaprovechando los dispositivos y plataformas virtuales abarcadas en el mundo de la transmedia y/o otros modelos o estrategias pedagógicas que comprendan las realidades mediáticas, didácticas y de cosmovisión que existen en las nuevas generaciones.

Evidenciando el poco interés de los estudiantes rurales hacia el proceso de enseñanza - aprendizaje impartido en sus aulas de clases, se podría afirmar que la poca formación docente en el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación, en arte y expresiones corporales son un gran condicionante para la baja calidad educativa en el sector rural. Adherido a esta dificultad están las pocas herramientas a disposición de la población estudiantil. Esto hace que a los estudiantes se les dificulte tener la oportunidad de participar pedagógicamente de los procesos transmediales dentro de su propio espacio territorial, siendo la causa el poco

fortalecimiento que tienen los entes territoriales para formar a los docentes que acompañan los estudiantes rurales dentro de su propio contexto. Esto con un efecto nefasto en las evaluaciones creadas por el estado, evaluaciones que globalizan a los estudiantes de todo el territorio nacional.

No distante de la causa anterior, está el paupérrimo material dispuesto en los establecimientos educativos rurales para crear estrategias de enseñanza –aprendizaje mediante la transmedia. Los pocos medios crean pocos usos, esto con un resultado en la línea de escolaridad totalmente negativo para los estudiantes rurales. La calidad de la educación rural seguirá siendo inferior a la urbana, si no se crean proyectos que busquen la igualdad, creen diagnósticos de los intereses de los nuevos niños y jóvenes rurales, y aporten herramientas vitales desde lo gubernamental para el fortalecimiento de cada una de las áreas del conocimiento básicas en el país. Hoy evidenciamos que los niños y jóvenes rurales no conocen el manejo e importancia del uso de las distintas plataformas virtuales para el desarrollo educativo, social y comunicativo.

La última arista que se evidencia en el problema de la calidad de la educación, es el poco interés de los estudiantes por los procesos académicos, los docentes deben utilizar nuevas estrategias basadas en las historias y las nuevas tecnologías para atraer el interés de los estudiantes. Problema que todos los interesados en una nueva educación rural debemos intentar solucionar.

Por tanto, la Transmedia educativa no solo es un cumulo de experiencias, relatos, sueños o conceptos expuestos en varias plataformas, para atraer el interés de los educandos y su educador, sino que es un mundo mágico en el que no solo viven los estudiantes dentro de su

propia interacción y un espacio que se combina con su contexto, realidades, metas y nuevas maneras de asimilar el conocimiento.

Intentando contribuir a la calidad educativa y al aprovechamiento de dispositivos electrónicos, el gobierno Colombiano viene desde el 2001 intentando crear una estrategia para llevar a todos los establecimientos educativos del país, el programa de *Computadores para Educar* (2015), esto con el objetivo de generar oportunidades de desarrollo para los niños y jóvenes colombianos, mejorando la calidad de la educación, mediante la dotación de herramientas tecnológicas, la formación y acompañamiento a las comunidades educativas y la gestión ambiental de los equipos de cómputo en desuso.

Este objetivo creado por la organización *Computadores para Educar* (2015), no ha logrado cubrir todo el territorio del municipio de Briceño Antioquia; no obstante se valora la intención de llevar equipos a los centros educativos rurales, solo que el apoyo con material tecnológico por parte de las administraciones locales, regionales y nacionales debe de ser integral, en donde se otorgue mantenimiento de equipos, formación docente e internet. Siendo este último, el requerimiento base para el uso de algunas de las plataformas virtuales que interactúan con la transmedia.

Las generaciones de estudiantes rurales de básica primaria, básica secundaria y media existentes en Colombia y en el mundo son dos llamadas generación 'millennials' y generación Z. De la primera se dice que conformaran la próxima generación de líderes en Colombia y en el mundo (Guillen, 2016, pág. 01). Este grupo generacional se encuentra conformado por jóvenes

nacidos entre 1980 y 1994. “Se trata de una generación marcada por el amor a la tecnología y a la información, por una vida en la que internet ha sido una constante para la mayoría de ellos”, afirma Diana Carolina Alba, directora de Target Group Index. (Guillen , 2016, pág. 02).

La población con mayor número de estudiantes en básica primaria, básica secundaria y media en Colombia son llamados Generación Z, estos son los nacidos entre 1995 y 2010, estos se caracterizaron por romper paradigmas con una mirada más flexible del trabajo, de la familia y de la tecnología, las expectativas sobre los cambios que impulsarán los Z son mayores. Los ‘centennials’ también son conocidos como la generación iGen o como los primeros nativos digitales, porque crecieron en plena ebullición de los ‘smarthphones’, de internet y de las redes sociales. Aunque se decía lo mismo de los ‘millennials’, el conglomerado Z sí creció con la red y las nuevas tecnologías como parte de su ambiente natural.

Por lo mismo, su relación con el mundo digital es lo que marca a los integrantes de esta tribu y los diferencia de los ‘millennials’. Mientras estos manejan hasta dos pantallas y piensan en 3D, la generación Z maneja cinco pantallas y piensa en 4D. “Los ‘millennials’ se comunican por texto, y los Z, por imágenes. Si los ‘millennials’ usan el ICQ (un chat para PC, anterior al Messenger), los Z solo piensan en WhatsApp. Antes, las personas eran capaces de esperar a que sucediera algo. Con la generación Z hay tanto estímulo que tienes que esforzarte mucho para que te pongan atención. Un Millennials no creció así, pero su máximo estímulo era la televisión. Pero ahora esa misma pantalla le permite interactuar con el contenido y con otras personas al mismo tiempo. Antes, la gente podía esperar tres, cuatro minutos. Hoy se habla de 40 segundos. Gracias a YouTube, si te aburres de algo puedes cambiarlo de inmediato”. (Sanchez M. , 2016).

Esto hace que los docentes rurales participen de esta inmediatez de los Z, o intenten interactuar con su espacio y se apropien de lo que ellos buscan en los procesos. Espacios que aunque no están incluidos en el sistema educativo si se puede aprovechar la habilidad para asimilar de una mejor forma el conocimiento. Los ‘Centennials’ o Generación Z tienen una suerte de recelo hacia el sistema educativo tradicional y optan por nuevos modos de aprendizaje. Demandan una enseñanza más práctica y flexible, menos formal, orientada a experiencias y habilidades que les ayuden a afrontar un futuro laboral caracterizado por la incertidumbre, ¿no es esto necesario para implementar otras estrategias en la educación rural de Briceño y el país? Los Z buscan el cambio con profesiones novedosas y vinculadas a proyectos colectivos de trabajo en red, con la creatividad como componente principal. De hecho, según el estudio de Sparks & Honey (s.f.), el 75 por ciento de los jóvenes cree que hay maneras de obtener una buena educación sin ir a la escuela o universidad, Los Z quieren tener que ver en su educación y no ser meros espectadores. Y creen que es más fácil aprender de internet.

“Uno de los paradigmas más grandes que rompieron los ‘millennials’ fue la importancia que le dieron a su realización personal, a que no todo era trabajar. Para ellos, las experiencias eran lo primordial”. (Sanchez M. , 2016, pág. 02).

Esta historia de creatividad llamada Escuela Nueva y Post-primaria inicia en la década de los años 70 en Colombia, con propósitos claros para el desarrollo rural; en donde la comunidad y la escuela tendrán una interrelación continua, el currículo sería contextualizado y el trabajo colaborativo sería uno de sus pilares. Excelente propuesta para el estudiante Campesino

Colombiano de la época, estudiante con formas, medios e instrumentos de aprendizaje muy diferentes a los actuales.

“La formación docente y el aporte de material tecnológico por parte del estado, serían el camino para una formación y autoformación en metodologías de enseñanza -aprendizaje, que estimulen a los estudiantes rurales. Un docente formado en la utilización de pantallas, interfaces y medios tecnológicos para fortalecer los procesos educativos, contribuiría al objetivo de tener un estudiante capacitado y no dependiente de la tecnología”. (Gardner & Davis, 2014).

Siendo la transmedia una producción de experiencias en varias plataformas, podemos aprovechar esta estrategia para que este colectivo de niños y jóvenes digitalizados, dependientes y aferrados a la tecnología de manera mono mediática, reaccionen a sus gustos e interacciones. Esto hace que su formador principal sean los medios. Por ejemplo el Smartphone y las aplicaciones creadas para intercambiar imaginarios y crear estereotipos de la persona ideal son los acompañantes diarios y formadores continuos de estos niños y jóvenes rurales.

La capacidad que tienen los estudiantes rurales de competir en calidad educativa con los estudiantes o personas corrientes que viven en el casco urbano, es el principal efecto de la no implementación de la transmedia u otras estrategias que se acoplan al modelo Escuela Nueva, llegando así de una manera diferente a los nuevos niños y jóvenes rurales. Competir en relación a una lucha de poderes o conocimientos, sino como una forma de aportar desde el individuo. Sentirse inferior a una persona que demuestra un mayor conocimiento, ayuda al deterioro de una cultura que viene en decadencia desde la década de los 70 cuando inició la migración de los

campesinos a la ciudad, por falta de oportunidades en todos los ámbitos de la vida humana. Ser campesino es ser inculto, no conocer, no tener la capacidad de aportar al colectivo, según las personas externas al espacio bonito llamado campo, zona rural, montaña o vereda.

“El conocimiento es poder” (Bacon, s.f.), Esta frase hace parte de lo que se quiere lograr con la transmedia en la educación rural. La capacidad de asimilar, recibir y exponer el conocimiento, es igual para todos los seres desde una mirada humana y no contextual. Para esto al estudiante rural se le debe de dotar con las mismas herramientas y acompañamiento que reciben los estudiantes urbanos. No es crear inferioridades inexistentes, es solo evidenciar que existe una brecha enorme en los dos sectores.

El estudiante rural tiene el derecho constitucional de recibir una educación con calidad, llevándolo a hacer aportes desde la ciudadanía con una mirada política, económica, filosófica y tecnológica. Si en la educación rural iniciamos a interpretar y aprovechar las inteligencias individuales de cada uno de los estudiantes, podríamos participar de sus intereses, emociones y sueños. Esto haría que el estudiante aprenda desde la emoción y no desde la memoria. Memoria que es traicionera, engañosa y poco fiable.

Los niños y jóvenes rurales deben traspasar la frontera de ser solo consumidores, para llegar a ser prosumidores; es decir, que consuman contenidos al mismo tiempo que estén produciendo mediante los nuevos dispositivos tecnológicos. Para este sueño maquillado en un objetivo es de trascendental importancia, la escuela.

La presente investigación está dividida en cuatro capítulos, el primero inicia con los soportes transmediales, inicia buscando información desde el siglo XX, captando relatos de las estrategias pedagógicas utilizadas en este siglo e intentando reproducir las herramientas de la época como: la televisión, la radio y algunos elementos impresos, continua con la gramificación y culmina con el contexto socioeconómico del municipio de Briceño.

En el segundo capítulo se muestra la metodología en la que se incluye un enfoque cualitativo y cuantitativo del proceso de la educación rural de Briceño Antioquia, municipio de la subregión norte de Antioquia. En el tercer capítulo se esboza la búsqueda de resultados, se expresan los hallazgos encontrados tras el análisis de la transmedia en la educación rural del municipio de Briceño Antioquia.

Por último, el cuarto capítulo despliega la discusión alrededor de la transmedia en la educación rural del Municipio de Briceño, Antioquia. Finalmente se muestran las conclusiones y se entregan los anexos del proceso metodológico.

Capítulo I

1. SOPORTES TRANSMEDIALES

1.1 Antecedentes:

La universidad de Barcelona España viene trabajando con un proyecto llamado Usos de la narrativa Transmedia, este es un proyecto de investigación e innovación educativa de carácter exploratorio, centrado en el estudio de los usos de los enfoques narrativos que

construyen historias interactivas combinando varios medios (realidad, medios digitales, videojuegos, películas, webs, etc.) en procesos de enseñanza y aprendizaje. El objetivo del proyecto es la creación, desarrollo, implementación y análisis de una historia Transmedia de composición colectiva con finalidades educativas. Observatorio de educación digital, recuperado el 01 de octubre de 2016, (Digital, 2012).

Otra iniciativa transmedia dentro de la educación, la tiene el señor Jorge Guillen García, economista, comunicador audiovisual y máster en producción de formatos de televisión, nacido en Madrid España, enamorado de la publicidad (transmitir el mensaje a través de imágenes). La imagen también puede ser una estrategia de enseñanza – aprendizaje en la educación rural.

Desde el 2013 viene trabajando con la transmedia, utilizando las diferentes plataformas como estrategia para expandir la historia dentro de espacios educativos. (Digital, 2012) Siendo la imagen una representación de algo, se puede concluir que esta estrategia se puede llevar a los estudiantes rurales del municipio de Briceño debido a: vivencias propias, sueños, relatos culturales, interacciones y demás acciones que hacen que podamos soñar con una mejor calidad educativa.

1.1.1 Las voces del futuro.

“En el 2048 la gente vivirá en casas flotantes, en 2032 existirán viajes turísticos en submarino para visitar Holanda, en 2050 la gente se volverá loca con las *Rain Parties* (partes de lluvia), en 2059 existirán los *Glacier land resorts* para poder ver cómo era la

tierra antes de que los glaciares se deshicieran. No, no soy adivino ni tengo una bola de cristal. Estos son, simplemente, algunos de los futuros posibles que han creado los usuarios que participaron en *Futurecoast*, un interactivo juego de realidad alternativa que empezó en febrero y terminó en mayo de 2014; y ahora, continua”. (Garcia, 2015)

Esto es expandir el universo narrativo, acción que se aplicaría a la educación rural en áreas como ciencias sociales, ciencias naturales, idioma extranjero, ciencias políticas e incluso educación religiosa. Se debe convertir la educación rural en un espacio atractivo para el estudiante.

La principal historia de este juego, que mezcla realidad y ficción, es simple: objetos misteriosos, conocidos como “*chronofacts*“, han empezado a aparecer por el mundo. Una vez encontrados y descodificados, resultan ser mensajes grabados (*voicemail leaks*) desde diferentes futuros que llegan a nuestro presente para alertarnos de los problemas y situaciones provocadas por el clima. ¿Parece una increíble y divertida manera de concienciar a la gente sobre el cambio climático? ¿Parece una gran estrategia pedagógica para implementar en los estudiantes rurales de Briceño Antioquia?

Un problema informático ha provocado que voces del futuro lleguen a nuestro tiempo a través de unos objetos, los *Chronofacts*. Cada uno de ellos, esconde un mensaje de voz que hay que descifrar. Mensajes que abarcan un futuro entre 2024 y 2065. Un futuro incierto y con poca esperanza de vida.

Entre febrero y mayo del 2014, se produjo una lluvia de meteoritos, una lluvia de mensajes de voz (*Chronofalls*) provenientes del futuro avisando de los problemas causados por el cambio climático. Estos artefactos (*Chronofacts*) caían del cielo y aquél que los encontrara, tendría que decodificarlo para poder escuchar el mensaje grabado. Apasionante y totalmente inspirador. Sobre todo, para aquellos que estén pensando en hacer experiencias con un grado alto de interactividad. (Garcia, 2015).

Esta experiencia expande la narrativa sugerida en el sistema educativo hasta llegar a un mundo de ficción, un espacio con conceptos creados por los mismos prosumidores. Estrategia que tendría acogida inmediata por estudiantes buscadores de experiencias y encuentro con sus propias realidades subjetivas. Los estudiantes también quieren aportar al cuidado del planeta, solo que la presentación del proceso para hacerlo no llama la atención en ellos. La emoción es el mejor camino en el trabajo educativo.

Para participar se abren dos posibles caminos: grabar el mensaje o encontrar el artefacto. Cada uno debe elegir qué personaje quiere ser. Para ello, se abren dos webs, una para cada función. Así Futurevoices.net es para dejar mensajes y Futurecoast.org para encontrar los objetos. En esta última web, el diario de las *Chronofalls*, recoge los avistamientos de artefactos y proporcionaba las coordenadas exactas del impacto, que también se comunican vía redes sociales. (Garcia, 2015, pág. 03)

Esta alternativa de transmedia o pantallas webs, es una debilidad para la educación rural del presente, esto se debe a que no todos los establecimientos educativos de dicho espacio territorial

tienen conectividad a internet. Briceño Antioquia no es el único en el país con deterioro educativo y abandono, es solo el reflejo de una realidad nacional. Pero, ¿qué sería de la educación rural si tuviese estas herramientas y estrategias pedagógicas?

1.1.2 Más allá de los puntos, las medallas y los rankings

La “*Gamificación*” se está convirtiendo en una palabra que últimamente se utiliza mucho. Y es verdad, que estamos observando un auge en el uso de este tipo de estrategias en todo tipo de sectores. Es cierto, que desde la llegada a nuestras vidas de los smartphones y las aplicaciones, las mecánicas de juego han recobrado aún más fuerza con el fin de conseguir un nivel de “*engagement*” más alto. Pero, ¿podemos plantear una estrategia de *Gamificación* para todo, sabiendo que no todo necesita de una estrategia Transmedia?

Es fácil decir que no todo debe necesitar una estrategia *Gamificada*. En el estudio *An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior* (2010) realizado por la empresa BunchBall y junto a otros autores españoles. Todos concluyen en un término: “*el comportamiento*”. Del mismo modo, hablan de la importancia y lo difícil que es establecer dinámicas de juego sin más. Matizan que es necesario que se incentive una influencia en el comportamiento; es decir, producir un interés en el jugador para que participe activamente en una mecánica de juego cuyas gratificaciones y beneficios se reflejen no sólo en su vida lúdica y personal sino en toda la comunidad. Así que, aplicar mecánicas de juego sin más, es posible que no fidelice lo suficiente. “La *Gamificación* debe producir un cambio de conducta en alguien o en algo que beneficie a toda la comunidad estudiantil”. (García, 2014, pág. 01).

Para esta estrategia de *Gamificación* incluída en la transmedia educativa es de mucha importancia la formación docente, en una de las páginas creadas por la gobernación de Antioquia llamada Metaport@1 (Antioquia Territorio Inteligente, 2016), están algunas tácticas que pueden ayudar a la implementación de dicha estrategia, un ejemplo de ello es el software gratuito Schatch.

1.1.3 Gamificando el mundo:

Poco a poco estamos viviendo como están introduciendo más mecánicas y dinámicas de juego en diferentes sectores: la educación, la información, el entretenimiento, la ficción, el mundo empresarial, las organizaciones, entre otras; Y es verdad que, sí se necesitan más mecánicas de juego, pero siempre que tengan un fin concreto, unos objetivos, unos incentivos, un valor añadido tanto para el jugador como para la comunidad a la que pertenece.

Identificar con precisión el objetivo, la situación que queremos cambiar y que acciones queremos incentivar. Pero como todo, si no hay una buena historia detrás, es posible que el proyecto tenga los días contados. El desarrollo de una historia, el *Storytelling* es, una vez más, el ‘quid’ (dificultad) de la cuestión. (Garcia, 2014). Dificultad que para el sector rural no sería visible por el cumulo de relatos, ideas y sueños con los que se interactúan en dicho espacio territorial. Un juego de cómo terminar el conflicto armado en Colombia daría para expandirse tanto que el fin de este universo narrativo no tendría un fin cercano.

1.1.4 La Gamificación y la educación, ¿las mecánicas de juego influyen en el aprendizaje?

¿Se puede aprender jugando? Años de estudios, demuestran que los niños basan su aprendizaje en juegos. Además, en muchos casos se lo acaban tomando en serio, se lo pasan bien y de paso aprenden. Plantear contenidos académicos en las aulas basándose en estrategias Transmedia debería ser indispensable. Muchos ya lo están aplicando, pero ¿cómo y sobre qué temática, establecer una experiencia Transmediable dentro de un sistema educativo? (Guillen J. , 2013). La respuesta está en la subjetividad, realidades, conflictos sociales, comprensión del mundo, vida campesina, medio ambiente, historia de la sociedad y el mundo, veeduría ciudadana y muchos temas que están día a día en las vivencias campesinas de Briceño Antioquia.

1.1.5 Un mundo Transmedia

El Concepto Transmedia: “es el arte de crear mundos. Para experimentar plenamente cualquier mundo de ficción, los consumidores deben asumir el papel de cazadores y recolectores, persiguiendo fragmentos de la historia a través de los canales mediáticos, intercambiando impresiones con los demás mediante grupos de discusión virtual, y colaborando para garantizar que todo aquel que invierta tiempo y esfuerzo logre una experiencia de entretenimiento más rica. (Jenkins, 2010)”.

Esta definición se aplica perfectamente a cualquier sector y temática de la cual se quiera realizar una experiencia. Si aplicamos esta definición al sector educativo rural crearía una diferencia en enfoque metodológico al estudiante y al docente, Porque tanto uno como el

otro, tienen que llevar funciones diferentes para que la experiencia sea un éxito. (Guillen J. , 2013).

1.1.6 Educación Transmedia:

Recordando que la Educación Transmedia: es el arte de aprender mediante la creación o recreación de mundos por parte del profesor. Los alumnos deben asumir el papel de investigadores y recolectores, perseguir y descubrir fragmentos de la historia a través de los diferentes canales mediáticos disponibles, intercambiando impresiones con los demás mediante grupos de discusión o foros, y colaborando para garantizar que todo alumno que se involucre logre una experiencia de aprendizaje más rica y, sobre todo, duradera (Guillen, 2013).

Según Guillen (2013), El aplicar dentro de los espacios de educación estrategias Transmedia en sí es un elemento indispensable. No existen en la actualidad contenidos académicos diseñados para llevar a los estudiantes a la comprensión y de ahí a la producción de estas estrategias. Actualmente, el autor se ha especializado en el modelo educativo que utiliza la estrategia transmedia como metodología de enseñanza-aprendizaje en el aula. Los resultados son extraordinarios. Los alumnos co-producen, comparten y transforman los mismos contenidos académicos que sirven de base para nuevas producciones. Esto mismo llevado al ámbito universitario da como resultado un ejercicio real de prácticas creativas y de nuevos productos de comunicación innovadores dentro y fuera del aula.

1.1.7 Aprendizaje Transmedia, de los libros a las múltiples plataformas.

¿Cómo las herramientas multimedia y transmediales impulsan procesos de aprendizaje y movilización social? La aplicación de este tipo de herramientas en los escenarios educativos está cogiendo cada vez más importancia, porque fomentan un campo de experimentación en la escuela. Y esto conlleva a un aprendizaje a través de historias. (Scolari, 2008).

Este aporte del señor Jorge Guillen García sobre la transmedia en la educación, hace la invitación a que se debe iniciar un proceso de transformación y/o actualización a las nuevas estrategias pedagógicas para las nuevas generaciones. En su Blog promueve el uso de múltiples herramientas transmediales para el uso en la educación.

Los libros son una base metodológica para crear espacios realmente pedagógicos, el universo narrativo está incluido en cada uno de los libros, solo es crear desde esta narrativa un mundo abierto a la imaginación, a la creatividad y si el estudiante lo desea; a la ficción. (Guillen J. , 2013).

Vivimos en una sociedad multimedia y multiplataforma en la que los libros no son la única fuente de información. El nuevo modelo educacional está cambiando y expandiéndose a otros medios. García (2013) relata una experiencia educativa que vivió con Gideon Burton, profesor de la asignatura Digital Culture. En ella, Burton no se basó en los textos que los profesores de toda la vida reparten para que los estudiantes lean y aprendan. Cambió su

estrategia de educación y les animó a que interactuasen con el exterior, con personas que no fueran de la universidad, que escribieran en blogs, que buscarán información, que hicieran grupos, etc. Está claro que produjo un cambio tecnológico generacional y hay que amoldarse a él. En este siglo, se necesita una transformación en las estrategias de educación, porque el Aprendizaje Transmedia va más allá de conseguir soluciones de manera individual, para llegar a experiencias que sean más conectadas, duraderas y memorables. El leader por antonomasia de la Educación Transmedia es Henri Jenkins que comenta una realidad testada: [quote] “In a Transmedia presentation, students need to actively seek out content through a hunting and gathering process which leads them across multiple media platforms” (source) [/quote] (Scolari, 2008).

Como lo experimentó el señor Jasón Hamilton en su experiencia de enseñanza – aprendizaje. La educación debe contener interacción con otros (objeto y personas), crear y socializar sus propias ideas y llevar sus emociones y vivencias a realidades mediante el uso de pantallas. Esta experiencia de Hamilton demuestra que se puede incluir en el sistema educativo rural una estrategia que atraiga a los estudiantes y los motive a convivir con sus relatos.

Transmedia Learning. Las historias son el epicentro de cualquier razón y la educación no es una excepción. Los métodos de toda la vida por el cual hemos aprendido y nos hemos educado deben cambiar. Porque hoy en día, los estudiantes han perdido el interés y se les debe motivar utilizando otros métodos. Lo que se ha comprobado es que utilizando las historias como punto de partida para aprender una lección está siendo mucho más eficaz. Porque a diferencia de las películas, donde nos proporcionan toda la información, aquí hay que buscarla.

En una Cultura Transmedia, generar curiosidad para que ésta genere a su vez, un proceso de “búsqueda”, se ha convertido en un método mucho más eficaz para aprender y seguramente, mucho mejor que escuchar la oratoria del profesor. Es decir, los profesores deben presentar nuevos métodos más eficaces para que los alumnos aprendan y, sobre todo, retengan. Por eso, debería haber juegos para la educación que se centren en fomentar acciones como la exploración, la búsqueda y la investigación. (Scolari, 2008)

En el proceso de investigación realizado en el municipio de Briceño Antioquia, se puede evidenciar el poco interés de los estudiantes hacia los procesos educativos llevados por sus docentes de aula, en los dos párrafos anteriores se argumenta que generar curiosidad en el estudiante sería el mejor método para su propia formación. Ya los niños y jóvenes no reaccionan positivamente ante las largas oratorias de los docentes, si no ante las interacciones desde el sujeto hacia la sociedad, y el uso de sus emociones y habilidades con las pantallas para crear conocimiento desde su primer ejemplar o desde su expansión.

1.2 Narrativa contextual de Briceño Antioquia

Briceño es un municipio ubicado en la subregión norte de Antioquia, en la zona vertiente de chorro blanco, se caracteriza por la diversidad de clima y topología variada, rico en fuentes de agua y variedad en fauna y flora. Municipio con grandes acciones que harán de él un municipio pionero en algunos años. Su población campesina es el ejemplo latente de la resiliencia. Esto es gracias a que muchas de las familias habitantes del municipio la guerra se les

lleva uno o varios familiares; los grupos armados siempre han tenido este territorio como su refugio, sale un grupo e ingresa el otro. Además está el abandono en que el gobierno nacional los ha tenido durante décadas. Esto hace que los habitantes de este municipio alejado de la capital sea resilientes, superaron todas las adversidades y hoy es un municipio con capacidad de producción, de organización social y con muchos sueños.

Límites del municipio:

Norte: Ituango

Sur: Yarumal

Occidente: Toledo

Nordeste: Valdivia

Suroeste: San Andrés de Cuerquia

La delimitación física de Briceño está establecida por la ordenanza 27 de noviembre de 27 de 1980 es la siguiente: Del nacimiento de la quebrada palestina, aguas abajo la quebrada San Francisco.

Características de la economía de Briceño: Dada las condiciones físicas, económicas y culturales, cuyas actividades básicas giran en torno al sector primario. Se determinan entonces los elementos que fundamentan las actividades económicas del municipio. Estos elementos son:

Economía rural. Esta se observa desde el punto de vista de los productos básicos, actividades productivas, fuentes de empleo existentes y uso del suelo. La base de la economía se haya concentrada en el sector primario, con mayor participación de la agricultura como actividad

básica, descartándose en orden de importancia, el café, la caña panelera, frijol, maíz, yuca y algunos frutales.

Respecto a la ganadería; en el municipio se dedica gran porcentaje de tierras al pastoreo, es el segundo renglón representativo en la economía del municipio, predominando el ganado de leche y carne. La producción diaria de leche a 2016 es de 28.000 litros diarios vendidos a empresas lecheras como Colanta, Alpina y procesadoras de lácteos del municipio de Yarumal

Las zonas ganaderas corresponden a las veredas de Palestina, Moravia, San Francisco, Santa Ana, Travesías, Quebraditas, La Vélez y Cristalinas.

Una economía básicamente de auto-subsistencia. El mínimo de tierras están dedicadas a la agricultura. El tamaño de las explotaciones está comprendidas en 5 hectáreas y 50 hectáreas. Representando el 62 % del número total de las explotaciones, y estas básicamente están cultivadas con café, yuca, caña panelera, maíz, hortalizas y frutales (naranja).

La producción agrícola, fuera del café y la leche son consumidos por las familias y los escasos excedentes son vendidos directamente por los campesinos a las tiendas y en la plaza.

Tenencia de la tierra. Con este término se expresan las relaciones entre grupos, personas e instituciones que regulan el derecho al uso de la tierra, traspaso de la misma, y goce de sus productos y las obligaciones que acompañan dicho derecho.

Al respecto OIDA dice que “los actuales sistemas de tenencia de la tierra constituyen con frecuencia un obstáculo para el desarrollo”. Por lo tanto, la propiedad sobre la tierra es la principal fuente para la población rural; este criterio, acompañado de una clasificación de los tamaños, sirve para determinar las posibilidades de su usufructo de promover empleo.

La escasa educación, la limitada extensión de las parcelas agropecuarias, el monocultivo, la incapacidad económica del campesino para introducir mejoras, resultan un círculo vicioso donde todo depende de todo: productividad- técnica, tamaño – ingreso, resulta siendo factor de una sola cosa: El atraso.

Explotación minera: Briceño, en el pasado fue zona de extracción minera. Sin embargo en la actualidad esta actividad es poco representativa en la economía de la región, donde solo ocupa el 2.69 de la población, en cuanto a la producción de oro y plata, ocupa el séptimo puesto entre los 14 municipios de la región, y el segundo lugar en la subregión norte. Después de Yarumal.

Usos del suelo: Briceño tiene una extensión de 401. Kilómetro cuadrados, siendo el cuarto en extensión de los municipios con los cuales limita, después de Ituango, Yarumal y Valdivia.

En los municipios con los cuales limita el porcentaje de tierras están ocupadas en pastizales. El municipio de Yarumal ocupa el 74.4 %, le sigue Briceño con 57.9 %, Ituango con 44.5 %, Valdivia con 43.4 %, Angostura con el 17.1 % y Campamento con 15.1 %. El resto de

tierras de Briceño (42.1) están dedicadas en su orden a: cultivos transitorios: (9.4), Cultivos permanentes: (7.5 %), Otros usos: (25.0 %), Tierras en descanso: (0.1 %).

Vías y medios de comunicación: El desarrollo de las vías y el transporte es fundamental en el avance de una región, ya que facilita en alto grado el desenvolvimiento de la mayor parte de sus actividades.

Las troncales, transversales y los ramales. El municipio de Briceño solo cuenta con una vía de acceso unida a la troncal occidental que lo comunica con el resto del departamento y el país; construida con aportes del departamento y la federación de cafeteros en el tramo comprendido entre San Fermín – Briceño, con una extensión de 30 kilómetros y considerada como vía secundaria. Su construcción se inició en 1965 y culminó como vía terciaria.

Los medios de transporte utilizados son el carro, y para las veredas alejadas que aún no tienen vía carretable se utiliza la bestia mular y caballar. El servicio de transporte es prestado por camperos en forma regular. Del municipio de Briceño salen diariamente 5 camperos hasta el municipio de Yarumal, en donde se hace transbordo para viajar a la ciudad de Medellín.

1.3 Teóricos que interactúan con la transmedia educativa desde la ficción y lo real

Para soportar teóricamente el trabajo, es necesario acudir a teóricos como Carlos Alberto Scolari, quien a propósito de implementar la transmedia en la educación rural de Briceño Antioquia, se toma como una referencia muy importante para el desarrollo de dicho proyecto.

1.3.1 Narrativa Transmedia (Calos Alberto Scolari)

Historia de un concepto como decía Voltaire, «antes de una conversación, aclaremos los términos». Cuando nos acercamos al mundo de las NT, la primera impresión es que nos encontramos en un terreno semánticamente inestable, caótico, donde resulta difícil hacer pie. (Scolari, 2013).

Carlos Alberto Scolari (2013), hace alusión a la confusión o intervenciones no propias de la transmedia con conceptos como Cross – media, multiplataforma, multimodalidad o narrativa aumentada. Además a esta situación está el uso que hacen los profesionales del mundo digital (comunicación, educación, publicidad), para nombrar las experiencias narrativas, caos semántico y de identificación que no es nuevo en los relatos sobre las nuevas formas de comunicación.

La primera persona que introdujo el concepto de Narrativa Transmedia fue el señor Henry Jenkins en el artículo publicado *Technolog Review* en 2003, en el cual afirmaba que «hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales». Según Jenkins, «los niños que han crecido en esta época deben ser guiados por historias y medios tecnológicos». (Scolari, 2013, pág. 23).

Carlos Alberto Scolari nos lleva a comprender el termino Narrativa Transmedia, o como él lo resume NT. Esto hace entender que la Transmedia no tiene el mismo significado en relación

a conceptos como: multiplataformas, Cross – media, multimodalidad o narrativa aumentada. Esto se debe a que la narrativa transmedia tiene una diferencia en aplicación, desarrollo y relación con el mundo.

1.3.2 *Language is a virus*

La narrativa transmedia inicia a crear su universo narrativo mediante una historia, esta se puede expandir y exponer en diferentes plataformas, o puede continuar en su versión original y de igual forma ser expuesta en diferentes plataformas. A continuación Carlos Scolari (2013) nos da un ejemplo de un universo narrativo expuesto en varias plataformas.

Un virus misterioso afecta a todos los adultos que viven en un pequeño pueblo de Estados Unidos. En poco tiempo los jóvenes se encuentran aislados de la civilización, luchando por sus vidas. ¿De dónde proviene la enfermedad? ¿A qué velocidad se está expandiendo el virus? ¿Es posible sobrevivir? ¿Cómo se puede evitar el contagio? ¿Se pueden curar los que ya han sido contagiados? Esa película ya la hemos visto. En el cine y la televisión. En forma de largometraje y en episodios semanales: *Pandemic 1.0*. Sin embargo, lo más interesante del largometraje es que no se trata de una película o una serie televisiva, sino de una producción transmedia presentada en la edición 2011 del Sundance Film Festival. Si bien nace alrededor de un cortometraje de diez minutos de duración, *Pandemic 1.0* va mucho más allá:

Lo interesante de esta historia es lo que viene a continuación, ¿Cómo un universo narrativo popular se puede exponer en varias plataformas?, ¿en cuáles? Esta misma estrategia de

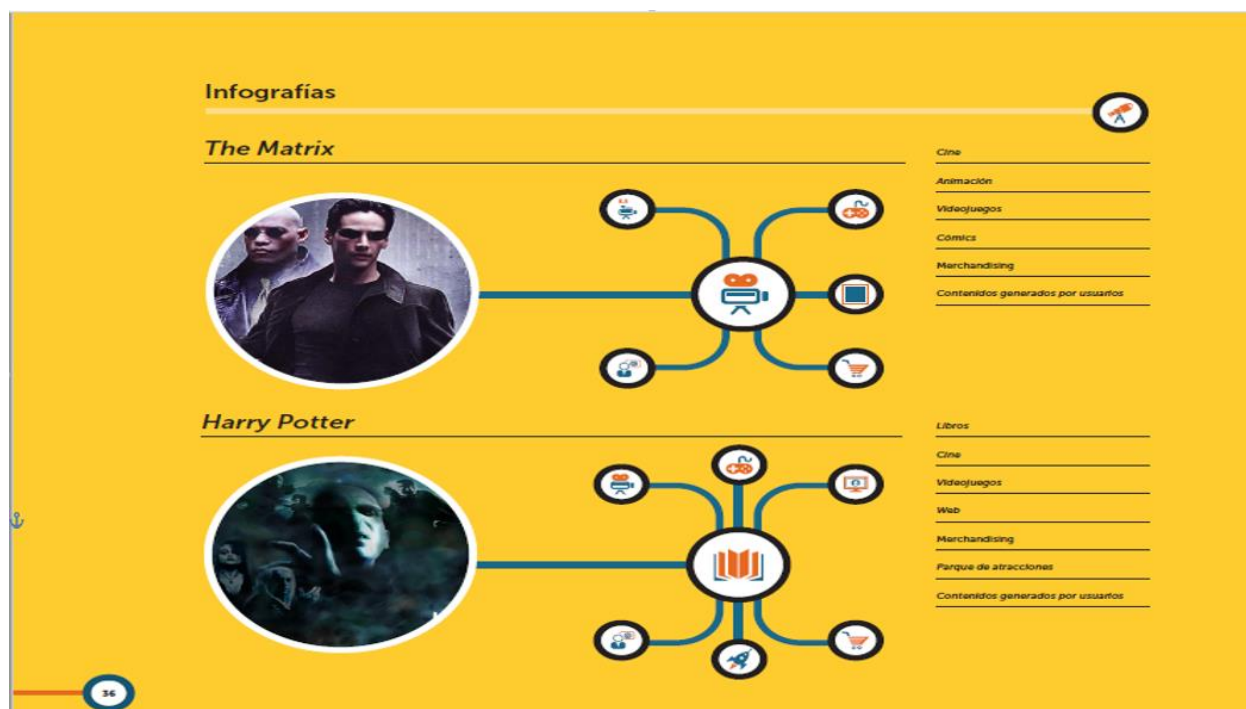
exponer una historia en múltiples plataformas como lo veremos a continuación podría ser duplicada en un proceso de enseñanza – aprendizaje en el mundo educativo; solo es encontrar el camino.

La historia incluye una revista, veinte actores que tuitean, cinco lugares secretos, doce tótems, sesenta objetos distribuidos que los participantes deben identificar, cien teléfonos móviles, cinco mil botellas de agua, cincuenta mil fotos y más de un millón y medio de tuits. Los participantes tienen ciento veinte horas para detener la pandemia. ¿Se apuntan? Si Pandemic 1.0 fuera una película tendría espectadores, pero en esta producción no hay lugar para «espectadores» porque durante cinco días todos son protagonistas del relato. El llamado Control de Misión —una instalación interactiva donde se proyectan datos— se convierte en el punto de referencia de esta experiencia narrativa. Otra instalación —el Memorial Room— permite conocer a las personas ya infectadas. Pero la experiencia no termina ahí: también se puede participar en la red desbloqueando elementos y ayudando a los participantes que viven el relato en el mundo real. Facebook, Twitter y la web Hope is Missing, también son parte de esta experiencia narrativa interactiva que hace saltar por los aires conceptos como real, virtual, ficción o narrativa. ¿Quién mueve los hilos de Pandemic 1.0 de las NT? (Scolari, 2008):

La narrativa transmedia es un relato que se expande a través de muchos medios y plataformas de comunicación. Sin embargo, esa es solo una de las propiedades que caracterizan a las NT. Una de las cosas que más llamó la atención a Henry Jenkins es que, además de saltar de un medio a otro, los personajes y sus mundos narrativos a menudo caían en las manos de los consumidores para seguir expandiéndose de un medio a otro. Las viejas

audiencias televisivas o cinematográficas, al igual que los lectores tradicionales de cómics o novelas, se conformaban con consumir su producto favorito y, en el mejor de los casos, aspiraban a montar un club de fans para festejar a sus personajes o autores preferidos. Algo ha cambiado en las últimas décadas, sobre todo desde la llegada de los procesos de digitalización y la difusión de la World Wide Web: algunos consumidores se convirtieron en prosumidores (productores + consumidores), se apropiaron de sus personajes favoritos y expandieron aún más sus mundos narrativos. Según Henry Jenkins (2010), esta es la otra característica que define a las NT: los usuarios cooperan activamente en el proceso de expansión transmedia, ya sea escribiendo una ficción y colgándola en Fanfiction, o grabando una parodia y subiéndola a YouTube, los prosumidores del siglo XXI son activos militantes de las narrativas que les apasionan. (Scolari, 2013, pág. 15).

Ilustración 1.



Fuente: fragmento del libro *Narrativa Transmedia* (Scolari, 2013)

Desde la lectura del libro Hipermediaciones de Carlos Alberto Scolari (2008) se evidencia que existen elementos conceptuales que ya tienen un avance en su desarrollo por la época en que se escribe, pero cómo no tomar de este libro algunos fragmentos que si son de mucha importancia para la aplicación de la transmedia en la educación rural.

Scolari (2008) menciona que la hipertelevisión no es un fenómeno que se agota en la pequeña pantalla hogareña: Estamos hablando de un discurso audiovisual que se expresa tanto en los televisores como en los dispositivos portátiles (teléfonos móviles, lectores de mp3 con funciones video, mini consolas de juegos, etcétera) o en un ordenador. No es por casualidad que la brevedad motivada por los tiempos lentos de descarga sea una de las características de los videos en la web. Estos videos, al ser mucho más cortos, están más cerca del videoclip o del tráiler que de la serie televisiva o el largometraje; además, las producciones audiovisuales realizadas para la World Wide Web o los dispositivos móviles promueven una estética donde la cámara se acerca a la acción (pantallas son muy pequeñas). Este comentario de Scolari (2008) es una invitación a la relación del objeto con el sujeto o individuo como se le quiera llamar desde cada una de las subjetividades a la persona que interactúa con una extensión de algo mas grande como lo es una película, un videoclip o un largometraje de su propio universo narrativo. Seria excelente ver esto en un espacio educativo en el municipio de Briceño Antioquia.

Las contaminaciones entre nuevos y viejos medios son reciprocas. Hoy la estética de la webcam nacida en internet se puede apreciar en numerosos programas televisivos realizados con cámara oculta. Desde Gran Hermano hasta las series con gags cómicos y

en algunas producciones cinematográficas como *My Little Eye*. Estas contaminaciones entre pantallas grandes, pequeñas, portátiles son el caldo de cultivo semiótico donde se genera la estética del discurso hipertelevisivo. (Sánchez,1999).

El dispositivo televisual, en su pretensión totalizadora, muestra la transmedialidad y la transdiscursividad con que son comprensibles hoy los textos audiovisuales. Video, CD – ROM, cine, televisión o internet se presentan como distintos soportes técnicos que, de hecho, pueden vehicular contenidos similares paralelamente, los discursos (formatos de géneros) poseen el mismo carácter híbrido: Las habituales distinciones de información y opinión, espectáculo y ante los nuevos formatos que combinan varias de ellas , como los concursos con dosis considerables de contenidos culturales, los informativos con imágenes espectaculares o el entretenimiento que propicia la cultura. (Scolari, 2008, pág. 231).

1.3.3 Aprendizaje transmedia en la era de la convergencia cultural interactiva.

Para llegar a un resumen teórico de lo que es la transmedia y su relación con la educación, se recurre al trabajo escrito realizado por el señor Juan Carlos Amador, profesor e investigador de la universidad Francisco José de Caldas.

El presente trabajo tiene como propósito analizar los componentes sociales, comunicativos y cognitivos que constituyen actualmente el fenómeno transmedia, así como sus potencialidades para fomentar aprendizajes en los niños y niñas contemporáneos. De manera preliminar, se puede señalar que este suceso surge de la articulación progresiva de modelos

narrativos hipertextuales y una serie de prácticas socio-culturales que circulan y se profundizan en, con y a través del mundo mediático y digital (Jenkins, 2010).

Al parecer, el advenimiento de estas nuevas coordenadas espacio- temporales online (convergencia cultural interactiva), no sólo afecta los modos de socialización sino que configura otros modos de razonamiento del mundo de la vida en los sujetos y grupos. Por esta razón, el “aprendizaje transmedia” es una propuesta que no pretende convertirse en un modelo ni en una fórmula para hacer efectivo el desempeño académico en escuelas y universidades. Se trata, más bien, del reconocimiento de una nueva esfera público-privada en la que están presentes sujetos, saberes, prácticas e intereses, la cual subyace de la convergencia cultural interactiva, esto es, modos de ser, pensar y actuar que emergen a partir del tránsito del receptor-usuario al prosumidor. Este tránsito está mediado por la participación de las personas comunes en la narrativa digital y en ambientes interactivos (ecología de medios).

El prosumidor (prosumer) no solo es consumidor sino también productor. Este cambio sugiere el advenimiento de nuevos atributos en el sujeto, que hacen posible otras maneras para el aprendizaje y la acción colectiva. Dentro de estos atributos, se pueden destacar: la construcción de habilidades multitasking en espacios pantallizados e hiperconectados; la generación de otros sistemas de codificación y decodificación que hacen posible leer y escribir de manera hipertextual; y mecanismos de participación hipermediales e interactivos a través de proyectos colectivos que exigen colaboración y toma de decisiones.

Antes del surgimiento del fenómeno transmedia y sus vínculos con la educación, ha sido recurrente el planteamiento de puntos de vista que buscan vincular los medios y las tecnologías la educación, tales como: el uso de las TIC para la enseñanza de contenidos académicos; el análisis crítico de medios; la educación virtual mediante la implementación de plataformas (Learning, Management System) para la implementación de cursos online multicanal y multimedia (e-learning, b-learning y multimodal); y la implementación de ambientes y objetos virtuales de aprendizaje. Sin embargo, como bien lo han señalado Inés Dussel (2006) y Joan Ferrés (2008), se trata del uso de artilugios (a veces muy sofisticados), que reproducen currículos y prácticas pedagógicas tradicionales. También han aparecido durante los últimos años otras iniciativas en torno a las relaciones entre medios, tecnologías y educación, especialmente procedentes de las industrias culturales y las corporaciones transnacionales de software, hardware, telefonía móvil e Internet.

En este grupo, las perspectivas no son muy distintas entre sí, pues, con frecuencia, sus orientaciones giran alrededor de promesas como estar conectados, tener amigos, vivir actualizados (accediendo a noticias, deportes, moda y recientemente aplicaciones móviles) así como divertirse en modo online a través de pasatiempos, juegos y mundos virtuales. Aunque también existe otro tipo de promesas, procedentes de activistas de la Web, como la generación de usuarios que participan en redes y comunidades, grupos que pueden gestar iniciativas sociales y gente común que puede compartir y crear. Desde el punto de vista teórico, aquellos que han analizado la mutación de los medios y las tecnologías de información y comunicación, teniendo en cuenta los acontecimientos de la historia reciente, la diversidad de matrices culturales, la inestabilidad de los órdenes sociales y las lógicas geo-bio-noo-políticas de las sociedades

contemporáneas, dan cuenta de la existencia de una revolución tecnológica que no determina lo humano ni el mundo de la vida (Castells et al, 2006).

Se trata, más bien, de un proceso de co-construcción en el que los sujetos inciden en la transformación de las tecnologías, y en el que éstas a su vez modifican los modos de ser, hacer y pensar de las personas. Según Martín-Barbero (2003), la clave de este proceso está en los usos y las apropiaciones que las personas comunes producen en su vida cotidiana al relacionarse en, con y a través de los medios. Esto supone transitar de los medios a las mediaciones. En esta dirección, son varias las perspectivas que, apartándose del análisis instrumental de los medios y las tecnologías, han abordado el problema de las tecnologías digitales atendiendo a la complejidad humana, social y política que configura la cultura popular, la cultura visual y, de manera más reciente, la cultura digital. A partir de esta marco de comprensión sobre lo cultural (más que sobre la cultura en singular), se ha planteado la necesidad de repensar la escuela, no sólo mediante el equipamiento tecnológico y el uso de las TIC para enseñar contenidos académicos, sino reconociendo el universo de aprendizajes invisibles (Cobo & Moravec, 2011), que las generaciones más jóvenes adquieren en su condición prosumer y a través de su participación en la convergencia cultural.

Los planteamientos que se presentan a continuación se enmarcan en estas preocupaciones. Se apoyan en los hallazgos de la tesis doctoral titulada *Infancias, comunicación y educación: análisis de sus mutaciones* (2014). El propósito de la investigación es comprender las mutaciones culturales (repertorio cultural televisivo y filmográfico dirigido a los niños y niñas) y las mutaciones comunicacionales (experiencia de niños y niñas en la comunicación

digital interactiva) durante el período 1992- 2012 en Colombia, con el fin de establecer sus implicaciones en la educación y el gobierno de la infancia.

El estudio se apoya metodológicamente en el análisis semiótico audiovisual procedente de la perspectiva de Roland Barthes (1980), y de la etnografía virtual de Hine (2003). Aunque no se hace alusión a los resultados del estudio en sentido estricto, se desarrolla, tal como se anuncia al inicio, un análisis del fenómeno transmedia (categoría emergente de la investigación) y sus relaciones posibles con los procesos de aprendizaje en el mundo escolar. Para tal efecto, se tratarán tres grandes temáticas: la convergencia cultural interactiva, escenario en el que surge el suceso transmedia; los atributos de la transmedia, haciendo énfasis en los ambientes y la narrativa; y el aprendizaje, problematizando su carácter social, comunicativo y cognitivo así como el despliegue de la subjetividad del sujeto que aprende (Amador, 2013).

1.3.5.1 Convergencia cultural interactiva

Algunos pensadores de fines de siglo XX e inicios del siglo XXI, han mostrado otras facetas de esta nueva era que van más allá de las polarizaciones. Pierre Lévy (2001), propone observar la realidad contemporánea como un ecosistema de carácter social, técnico y cultural que modifica las condiciones de existencia de las personas, instituciones y sectores. Esta modificación está asociada con la emergencia de nuevas dimensiones de la realidad que incluyen atributos como lo virtual, lo digital y lo interactivo.

Este fenómeno, al que denomina programa de la cibercultura, plantea un desafío fundamental: la inteligencia colectiva. Por su parte, ubicado en una línea comunicacional-semiótica, Carlos Scolari (2008) señala que en el inicio del nuevo milenio se observa un tránsito de las mediaciones a las hipermediaciones. Según el investigador argentino, los aportes de Martín-Barbero (2003) sobre la existencia de una matriz cultural que se ha sedimentado en el tiempo, a través de los usos y apropiaciones de los medios (cine, radio-teatro, prensa, telenovela, música negra, etc.), y que configura progresivamente una suerte de hibridez cultural en América Latina y el Caribe, han adquirido nuevas características en la era de la Internet.

Desde una perspectiva especialmente relacionada con la epistemología y los llamados estudios Ciencia, Tecnología y Sociedad (CTS), Bruno Latour (2007) explora las relaciones entre sujetos y objetos a través de lo que llama Teoría del Actor Red (TAR). Esta relación plantea que los objetos no son meros accidentes del mundo social, sino que se convierten en mediadores, capaces de participar en la agencia que el sujeto ejerce a través de sus prácticas y los sistemas de significado que recrea constantemente mediante la cultura. En conclusión, los planteamientos de la cibercultura, las hipermediaciones y la TAR, en medio de sus diferencias, coinciden en plantear que, tanto en el carácter fenoménico del mundo contemporáneo como en sus marcos comprensivos-explicativos, subyacen tres registros fundamentales que permiten entender la relación entre comunicación, medios y tecnologías digitales frente a las transformaciones sociales y subjetivas del sujeto: otros modos de asumir la realidad; nuevas formas de gestionar la participación; y una ruptura de la totalización mediante la creación interactiva.

En esta línea de discusión, se puede señalar que las aproximaciones teóricas sobre convergencia no son abundantes, pero algunas de ellas proporcionan ideas ilustrativas sobre fenómenos emergentes que vinculan medios, prácticas sociales y matrices culturales (cercanas al enfoque CTS). Además de la importancia que adquiere la interconexión de los canales de distribución (plataformas) y de los dispositivos (en red), como ecosistemas que actualmente tramitan la vida de los niños y niñas; la digitalización de los medios ha provocado agencias sociales y culturales, preferiblemente asociadas con la participación y la generación de proyectos colectivos. Lo más importante de estas manifestaciones colectivas de la sociedad contemporánea, a juicio de Henry Jenkins (2008), es que el advenimiento de esta convergencia mediática está dando lugar a la generación de culturas participativas. Aunque se trata de comunidades de usuarios que, motivadas inicialmente por el entretenimiento, consumen, producen y distribuyen contenidos propios y ajenos, estas experiencias sociales pueden llegar a convertirse progresivamente en proyectos alternativos a las hegemonías políticas, cognitivas y estéticas que han encontrado en la Web su principal superficie de control y reproducción.

La convergencia, comprendida por Jenkins (2008) como “cultura de convergencia mediática”, supone la existencia de un flujo de contenidos que se apoya en múltiples plataformas mediáticas, en la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y en el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas. Estas audiencias, según el investigador del MIT, están dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento (Jenkins, 2010, pág. 14).

Esto significa que la nueva circulación de los contenidos mediáticos depende de la participación activa de los consumidores, quienes pueden llegar a establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos por distintos medios, canales e interfaces. Sin afirmar que estas definiciones no sean válidas, y que seguramente proporcionan marcos explicativos claves para entender la fuerza del mundo mediático en la actualidad, es necesario introducir otros elementos que permitan precisar qué es la convergencia cultural y cuáles son sus implicaciones en la educación, la economía, la política y la estética. Por ahora, una opción para explorar este camino es el reconocimiento de las intersecciones entre cultura popular, cultura visual y cultura digital. Quizás en estas intersecciones se comprendan mejor las relaciones emergentes entre convergencia, transmedia y educación.

De entrada, es posible afirmar que la cultura popular no es estática y que actualmente se está redefiniendo, dadas las influencias de la cultura visual y la cultura digital en su conformación. Las explicaciones teóricas, originadas en la antropología y los estudios culturales, suelen entender la cultura popular en tres ámbitos: la distinción entre cultura popular y cultura de élite; la cultura popular como referente de las comunidades originarias y de políticas operadas a través de los medios masivos; y la cultura popular híbrida en el contexto de la globalización y la mundialización de la cultura. La cultura visual es un concepto desarrollado recientemente para referirse a la consolidación de la imagen como referente que permite a las personas ingresar o salir del mundo social, político y cultural.

Particularmente, autores como Arfuch y Devalle (2009), plantean que se trata de evidenciar la consolidación progresiva de un régimen de visualidad con profundas implicaciones

en el campo del diseño y su relación con el arte. Esta relación genera impactos contundentes en los cuerpos, los estilos de vida, las dinámicas urbanas y las relaciones sociales en el mundo digital. Como se puede apreciar, el centro de gravedad de la cultura visual es la imagen. No es tanto un holograma como sí una experiencia con sustratos semiológicos y ontológicos, que ha adquirido progresivamente sus propios atributos. Por esta razón, la imagen no es la representación de un objeto ni la analogía de un pensamiento o de una situación de la vida. Es una reinención de la realidad que se vale de la metáfora, la ficción y la imaginación. Según Arfuch y Devalle (2009), la imagen es lenguaje y su mayor fortaleza está en su carácter performativo.

Estas condiciones en las que ha surgido la cultura visual se traslapan con la cultura digital, al compartir la imagen como núcleo de la expresión y la comunicación. En tal sentido, la cultura digital es comprendida como un proceso de organización, producción y comunicación participativa, que se apoya no sólo en las tecnologías digitales sino en actitudes y posicionamientos éticos, cuyas orientaciones fomentan la construcción y distribución de la cultura (Casacubereta, 2003). Esta manera de asumir la cultura cuenta con la comunicación como la mediación y el enlace privilegiado para favorecer la participación, la producción, la reproducción y la difusión de contenidos. Es una nueva manera de relacionarse con el mundo a partir de procesos de digitalización general, asociados con nuevos significados que se tejen en medio de la producción cultural contemporánea (Manovich, 2001).

En suma, apoyados en estos referentes, se puede señalar que la convergencia cultural es algo más que un simple cambio tecnológico. La convergencia cultural (mediática y tecnológica)

altera la relación entre las tecnologías existentes, la industria, los mercados, los géneros y los públicos. En parte, obedece a un cambio cultural en el que se involucran el flujo de los medios en sus diversas expresiones, las arquitecturas comunicacionales, la proliferación de canales y redes, y la portabilidad de tecnologías digitales.

Sin embargo, es claro que la convergencia también está teniendo lugar en los intersticios de las tres culturas (popular, visual y digital). Lo popular ya no es solamente aquello que se consume masivamente conforme al poder del mercado o a los relatos nacionales impuestos por el gobierno o un sector de las élites. Lo popular actualmente se construye en la ecología de medios (McLuhan M. , 1996), los cuales fluyen múltiples, efímeros y cambiantes, a través de los entornos visual y digital que configuran los mundos de vida de las personas comunes. Siguiendo a Martín-Barbero (2003), es evidente que lo popular se construye a partir de usos y apropiaciones de contenidos culturales, no solo a través de la recepción o de la imposición ideológica. En el contexto de la cultura visual y la cultura digital, los sujetos producen usos y apropiaciones a través de vínculos de distinta intensidad con la imagen, el diseño y la narrativa. Estos elementos aparentemente dispersos, logran una suerte de articulación progresiva que posibilita la configuración de ambientes e interfaces, capaz de propiciar la generación de lenguajes, formas de socialización y saberes colectivos.

Esta intensidad se experimenta dependiendo de la distancia o acercamiento de los usuarios a dichos ambientes. Los ambientes e interfaces son de diverso orden: la ciudad, el barrio o la vivienda; los museos, las salas de cine y los centros interactivos; las instituciones educativas (por ejemplo universidades y escuelas); los ambientes virtuales (ubicados en la interfaz del PC,

la tablet, el smartphone o el reproductor de video y música). En suma, la convergencia cultural es un fenómeno que vincula la construcción social y subjetiva de las personas con la narrativa (que fluye discontinua por cualquier tipo de interfaz) y su posibilidad de inmersión en el ambiente (ecología según McLuhan, 1996). Este escenario sugiere considerar la existencia de una convergencia cultural interactiva. (Amador, 2013).

Todos los dispositivos tecnológicos o didácticos son funcionales para crear espacios de interacción entre los estudiantes, los estudiantes con su entorno, los estudiantes con su docente y los estudiantes con las pantallas. Esto une a todas las personas en un fenómeno llamado convergencia cultural. Este fenómeno se debe tomar desde lo popular para llegar a crear procesos culturales. (Barbero, 2003).

1.3.5.2 Aprendizaje Transmedia y Subjetividades:

La subjetividad de cada uno de los estudiantes es el encuentro con la configuración de las nuevas generaciones llamadas nativos digitales según el señor Marc Prensky (2012). Ya en la educación rural esto se convierte en una oportunidad a valorar por el sistema educativo debido a la dificultad de tener un solo docente para múltiples grados. Si los docentes llevan a los estudiantes rurales a convivir con la sociedad y sus relaciones.

Marc Prensky (2012), planteó que los nativos digitales, sujetos que han nacido y crecido a partir de la década del noventa del siglo pasado, no sólo poseen formas distintas de relacionarse con el mundo (en oposición a los inmigrantes), sino que contienen una suerte de plasticidad

social, cognitiva y emocional que les facilita adaptarse al cambio tecnológico. Más allá de la relación nativos digitales-entorno tecnológico, la cual es recurrente en las ofertas del mercado de tecnologías digitales, es importante aludir a otros argumentos que contribuyen a caracterizar a las generaciones más jóvenes.

Aquí se han identificado dos argumentos: el proceso de refiguración y la construcción de la subjetividad. En relación con el proceso de refiguración, vale recordar que Norbert Elías (1998), planteó cómo, en el proceso civilizatorio del mundo occidental, se fue cristalizando un lento proceso de aprendizaje entre padres e hijos. Esta vinculación asimétrica que consolidó la idea moderna de la familia, fue conquistada gracias a un mecanismo de figuración que articuló relaciones de poder y modos de regulación del tiempo y el espacio, tanto en el niño como en los padres. En este proceso de larga duración, las instituciones de educación y protección (cruciales en el proyecto de modernidad) adoptaron este modelo, el cual se convirtió hasta finales del siglo XX en la base de las sociedades adultocéntricas.

Los cambios de carácter geopolítico, económico y socio-cultural que se empezaron a producir a finales del siglo XX, demuestran el tránsito de una matriz estado-céntrica a otra socio-céntrica, así como la caída de la figura weberiana de la “jaula de hierro”, al decir de Richard Sennett (2006). En esta progresiva desinstitucionalización, las figuras del padre, el Estado y, en general, de las instituciones, las cuales proceden de la misma raíz figurativa, se debilitan y traen consigo un proceso de refiguración.

Los niños y niñas que tramitan sus formas de socialización, sensibilización y acceso al saber, mediante la convergencia cultural, mediática y tecnológica, están viviendo esta refiguración, la cual, en medio de sus cruces y tensiones con el mercado y las industrias culturales, hasta ahora inicia. Quizás, como lo explica Elías (1998), es una construcción de larga duración que no sólo afecta la socio- génesis, sino la psico-génesis de la estructura social. Así mismo, la noción de nativos digitales también puede ser problematizada mediante el concepto de subjetividad.

Si se parte de entender la subjetividad como un proceso de constitución del sujeto, la cual está vinculada con la construcción de un yo (situado e historizado) en relación con un complejo social, político y cultural, que contiene tensiones y contradicciones, es posible afirmar que en medio de estas condiciones epocales se está produciendo una redefinición ontológica y humana del sujeto, que se expresa de manera más contundente en los cuerpos, lenguajes y experiencias de los niños y niñas. Aunque estas dos ideas requerirían mayor profundidad, pues no son parte del propósito de este trabajo, aportan otros elementos al debate de los nativos digitales.

De otra parte, uno de los puntos de inflexión fundamentales para problematizar el aprendizaje en la era de la convergencia cultural, es el concepto de ambiente. No obstante, es preciso señalar que la vieja expresión ambiente de aprendizaje, la cual suele referir a un conjunto de condiciones favorables incorporadas al aula para lograr motivación y buen desempeño en los estudiantes, no da cuenta de la potencia que hoy adquiere esta noción. Los ambientes de aprendizaje, en relación con el fenómeno transmedia, vinculan la ecología de medios, esto es, un conjunto de lenguajes, saberes y prácticas que surgen a partir de la coexistencia de medios,

mediaciones y contenidos que rodean la vida de los niños y niñas. Sin duda, el ambiente de aprendizaje va más allá del aula y de la escuela. Por esta razón ya no es posible considerar que los niños y niñas generen aprendizajes y adquieran conocimientos mediante su vinculación al ritual de la enseñanza, en el que un profesor transmite contenidos, al mejor estilo del viejo esquema comunicativo emisor- receptor-broadcasting.

Los ambientes, especialmente aquellos que están dotados de imágenes, hipertextos, movimiento, paisajes sonoros y narrativas, hacen posible que estos desarrollen tres procesos claves que favorecen su aprendizaje: la interactividad; la socialización de saberes; y la participación colaborativa para la generación de acciones colectivas. Como bien lo ha señalado Alessandro Baricco (2008), el nativo digital (a quien prefiere llamarle bárbaro), “surfea en la cresta de la ola, lugar en el que domina la espectacularidad: [...] la espectacularidad es una mezcla de fluidez, de velocidad, de síntesis, de técnica que genera una aceleración [...] el bárbaro piensa menos, pero piensa en redes indudablemente más extensas, efectúa en horizontal el camino que nosotros estamos habituados a imaginar en vertical” (Baricco, 2008, pág. 159).

En tal sentido, lo aprendido como prosumidor en la convergencia cultural lo puede llevar a desplegar diversos modos de interactividad: interactividad con los contenidos (los cuales están dispersos por diversos medios y expresados en distintos lenguajes); interactividad con el profesor (a quien es preferible considerarle mediador del aprendizaje); e interactividad con otros: compañeros de clase, redes de interesados en el tema y/o comunidades de práctica expertas en el tema.

En relación con los contenidos, el aprendizaje transmedia plantea un giro pedagógico imprescindible. Se trata de transitar del contenido guiado por el texto escolar y el conocimiento enciclopédico del profesor (los cuales generalmente son enseñados para que queden intactos), al desarrollo de capacidades en el estudiante relacionadas con el rastreo y tratamiento de la información que circula por diversos medios, plataformas y soportes textuales, audiovisuales, sonoros, icónicos y digitales.

El desarrollo de estas capacidades debe partir de los aprendizajes invisibles de los niños y niñas, pues, en su vida cotidiana, leen, escriben y razonan hipertextualmente. Según Guillermo Orozco (2010), se trata de desarrollar capacidades para seleccionar información desde las pantallas, a nivel instrumental, semántico y pragmático. Esto indica que el nuevo paradigma educativo debe transitar del “uso de las TIC” al uso de las pantallas, en clave de ecología de medios. Por esta razón, se requiere la generación de prácticas pedagógicas que fomenten la exploración de diversas fuentes de información que están ubicadas en diversos formatos, lenguajes y medios (multipantalla) a los que se puede tener acceso por diversas vías.

En consecuencia, la comunicación en el aula (ahora laboratorio) se diversifica, pasando del monocal al multicanal y multimedial, desarrollando formas de comprensión de la realidad mediadas por lo oral, lo visual, lo audiovisual y lo escrito. La interactividad entre estudiante y profesor también cambia. Si el nuevo paradigma educativo asume que la realidad del nativo digital está enmarcada en la convergencia cultural, la cual incluye otras convergencias, como la lingüística, la cognitiva, la estética y la situacional (Orozco, 2010, pág. 273), evidentemente el

profesor ya no es un instructor o alguien que transmite conocimientos. Ahora debe asumir el rol de mediador del aprendizaje a partir de la comunicación transmediática.

La interactividad entre profesor y estudiantes, entonces, debe transitar del monolingüismo (propio de la instrucción de la escuela moderna) al plurilingüismo y al diálogo de saberes. No se trata de exigirle al profesor que se convierta en diseñador o programador, pero sí que adquiera las capacidades necesarias para identificar las rutas posibles de aprendizaje, de modo que explore y halle los lugares relevantes en donde estén presentes contenidos de su área de conocimiento. Mejor aún si esos contenidos están expresados de manera textual, audiovisual, icónica o digital. Así mismo, es deseable que estos contenidos estén presentes en diversos medios, plataformas y soportes. El tercer tipo de interactividad (entre pares, entre interesados y entre expertos), también cambia, pues, evidentemente, va más allá del aula de clase.

Lo primero que cambia es la condición del grupo: transita de un conglomerado de alumnos que recibe clases, a una comunidad de práctica que explora, experimenta, debate y socializa lo que aprende. Por esta razón, la interactividad no sólo fluye entre compañeros de clase sino entre otras comunidades, por ejemplo niños, niñas y jóvenes que se encuentran en red, y que potencialmente les interesan los temas abordados o expertos que están ubicados en cualquier parte del mundo, de quienes se puede aprender más de lo alcanzado. El segundo atributo del aprendizaje transmedia, en la dimensión de los ambientes de aprendizaje y la ecología de medios, es la posibilidad de la socialización de saberes. Como es sabido, la cristalización de un aprendizaje se logra una vez la persona se pone en escena y expresa lo que sabe.

Aunque parece un asunto de sentido común, es lo que menos se hace en la escuela moderna. Generalmente, en este tipo de educación, el alumno repite lo que el texto escolar describe o lo que el profesor ha enseñado. Los trabajos y tareas adolecen de audiencias, pues estos son presentados al profesor, quien, en su soledad, determina si el alumno aprueba o reprueba. En tal sentido, es importante remitirse a dos reflexiones que han sido abordadas por expertos en el campo de la *Educomunicación*. El primero es Joan Ferrés (2008), quien propone asumir la educación como un proceso que ha de articular lo intelectual-racional con lo emocional-persuasivo. Por esta razón, plantea, apoyado en estudios recientes en el campo de las neurociencias, el cultivo del conocimiento en las personas se desarrolla por la vía de las pasiones, esto es, a través de un proceso de incorporación de las personas en torno a ciertos temas y problemas del conocimiento que hace posible el desarrollo de habilidades, disciplina e intereses.

Esto se logra en la medida que las personas socializan (de modo off line y online) lo que saben. Por su parte, Orozco (2010), señala que el uso de diversas pantallas (convergentes) con fines educativos, por ejemplo el uso de bases de datos articulados con el uso de sitios Web, no sólo hace posible almacenar información con el fin de exponerla, sino que permite intercambiarla para avanzar hacia procesos de producción de contenidos. En suma, el aprendizaje actualmente requiere que las personas expresen (por diversos medios y canales) lo que van conociendo. Sin embargo, lo más importante es que deben socializar con audiencias que progresivamente se van constituyendo en comunidades. Su potencial es la construcción de lo común, esto es, una

condición fundamental para la generación de acciones colectivas. Finalmente, el tercer atributo de los ambientes de aprendizaje se centra en la participación colaborativa.

Como es sabido, el campo de la pedagogía, desde el punto de vista teórico, ha hecho esfuerzos importantes durante las últimas tres décadas por modificar la hegemonía del paradigma del aprendizaje memorístico (propio de la escuela moderna). Algunos ejemplos que ilustran estos esfuerzos son las teorías del aprendizaje significativo y el aprendizaje por descubrimiento. Aunque, recientemente, han aparecido otras que proponen nuevos elementos, a propósito del uso de las TIC, los ambientes virtuales de aprendizaje, las plataformas interactivas y las tecnologías móviles, tales como *blended learning*, *smart learning* y *mobile learning*.

A partir de la propuesta de aprendizaje significativo, en adelante se observa la necesidad de articular el aprendizaje con la comunicación, no sólo desde el punto de vista instrumental, sino especialmente a través de dimensiones políticas, éticas y estéticas. Por esta razón, algunas teorías del aprendizaje centradas en la comunicación en el aula (Edwards & Coll, 2006), evidencian que el aprendizaje en el mundo escolar no sólo requiere de formas creativas de interactividad, sino especialmente de mecanismos de participación de la comunidad, expresados en conversaciones, problematizaciones, análisis de contextos (textuales, audiovisuales, icónicos, digitales, etc.), e incluso mediante su vinculación a rituales.

En conclusión, los ambientes de aprendizaje no son el aula ni tampoco la escuela. En el aprendizaje transmedia, el ambiente está en la ecología de medios, que, según McLuhan (1996), no sólo es la coexistencia de medios y contenidos, los cuales están dispersos por diversos lugares

y tiempos, sino el intento de la sociedad por hacer de las tecnologías extensiones del cuerpo y el pensamiento humano. En esta ecología de medios, la cual se configura en el mundo en el que surfean los niños y niñas contemporáneos, es posible generar capacidades y procesos de empoderamiento para reconstituir la esfera pública. Sin embargo, se trata de una tarea que requiere de comunidades académicas reflexivas, argumentativas y críticas, proceso que debe ser emprendido con criterio ético, de cara a la reificación de la práctica pedagógica de los maestros y maestras (Amador, 2013).

1.3.5.3 Los usos educativos de las narrativas Transmedia

Las narrativas Transmedia permiten generar entornos de aprendizaje cercanos a la vida diaria de los alumnos, utilizando una gran diversidad de medios y provocando la interacción de múltiples usuarios. La industria del entretenimiento apuesta cada vez más por este tipo de difusión. El siguiente informe describe y analiza algunas de las principales experiencias que siguen la estrategia Transmedia.

La industria del entretenimiento apuesta cada vez más por la difusión de sus producciones a partir de distintos medios y soportes. Esta estrategia denominada Transmedia le permite rentabilizar al máximo sus productos para llegar a un mayor número de usuarios. Sin embargo, las narrativas Transmedia no sólo consisten en expandir las historias a través de distintos medios y soportes, sino también en conseguir que cada medio utilizado aporte nuevos contenidos y experiencias, generando así nuevas posibilidades experienciales y narrativa Transmedia

De este modo, las narrativas Transmedia permiten una mayor inmersión del espectador en la historia, fomentando su implicación y participación, y por tanto, rompiendo con el tradicional rol del espectador pasivo. En el ámbito de la educación, el uso de narrativas transmedia ofrece una amplia gama de ventajas. Su carácter inmersivo y el uso de múltiples soportes puede atraer a un alumnado familiarizado con entornos digitales y multimedia, y por tanto, servir como un factor motivacional.

En general, las narrativas transmedia permiten generar entornos de aprendizaje cercanos a la vida diaria de los alumnos, utilizando una gran diversidad de medios y provocando la interacción de múltiples usuarios. A pesar de la gran variedad de posibilidades, en el panorama actual encontramos iniciativas puntuales y dispersas que utilizan las narrativas transmedia con fines educativos. Narrativas transmedia en la educación: Experiencias Inanimate Alice es una novela digital, multimedia e interactiva creada en Australia, que cuenta la historia de Alice y su amigo imaginario, Brad. A pesar de que Inanimate Alice no nace como un proyecto educativo, se ha incorporado como recurso digital para el aprendizaje de distintas materias y áreas educativas, principalmente en EEUU y Australia. En 2012 fue galardonada por la Asociación Americana de Bibliotecarios Escolares (AASL) como mejor sitio web para la enseñanza y el aprendizaje. Cosmic Voyage es un juego de realidad alternativa que cuenta la historia de un cohete espacial que cae en la localidad de Millisville. Los alumnos deben encarnar a la empresa responsable del cohete y elaborar un informe que aporte soluciones para evitar los daños humanos, económicos y medioambientales que se podrían producir en la zona. Más de 600 alumnos del estado de Florida forman parte de esta experiencia.

A través de la interacción entre diferentes plataformas, videos, documentos escritos, páginas webs, juegos de simulación y tutorías presenciales, los participantes llegan a acuerdos éticos y económicos para resolver una serie de problema “reales” que se plantean en un escenario ficticio. Este juego se realiza en EEUU por la agencia de comunicación transmedia Double Take Studios, con el apoyo y el asesoramiento de la empresa especializada en la transmedia: CONDUCTTR.

También en España encontramos el proyecto NoaMaxProject, desarrollado por la compañía Everis y el Grupo de tecnologías interactivas (GTI) de la Universidad Pompeu Fabra. Con NoaMaxProject se pretende acercar las materias de ciencias y tecnologías a niños y niñas de entre 10-14 años. El universo de Noa & Max comprende aplicaciones, juegos online, un serie completa y material educativo. Además, todas las actividades están diseñadas para que puedan ser fácilmente reutilizables, ampliables y complementables. De manera que el proyecto está abierto a todo tipo de sugerencias, propuestas y personas que quieran colaborar en cualquier ámbito del proyecto. Actualmente se encuentra en proceso de lanzamiento. Desde algunas universidades se están llevando a cabo iniciativas de investigación acerca de las posibilidades educativas de las narrativas transmedia, como es el caso del Observatori Educacion Digital de la Universitat de Barcelona.

El proyecto que están llevando a cabo en colaboración con el INS Esteve Terradas i Illa de Cornella, consiste en plantear la creación de un mundo narrativo de ficción en el que los alumnos tienen que participar de forma activa en el desenlace de la historia a través de los distintos medios en los que se desarrolla la historia. A pesar de que casi todos los proyectos

transmedia con fines educativos se están llevando a cabo por empresas ligadas a la industria del entretenimiento, no es necesario recurrir a una de estas grandes empresas para crear un entorno de aprendizaje transmediático. Basta con recurrir a herramientas como Unity 3D o CONDUCTTR que permiten generar experiencias educativas basadas en la inmersión, la colaboración y la participación, de forma personalizada. Unity 3D cuenta con una licencia libre y no requiere de conocimiento de programación para crear espacios tridimensionales interactivos. CONDUCTTR es un software creado por Robert Pratten para desarrollar y poner en marcha narrativas interactivas y multiplataforma de manera personalizada y autogestionada.

A través del uso de este tipo de herramientas los docentes encuentran nuevas oportunidades para llevar a cabo experiencias educativas más interactivas y participativas. Poco a poco se están incorporando el uso de los medios digitales y las tecnologías de la información y la comunicación en las aulas de todo el mundo. Por lo que cada vez las instituciones educativas están más dotadas de recursos tecnológicos que les pueden facilitar la creación de ambientes interactivos y cooperativos para el aprendizaje. No obstante, los usos y oportunidades de estos nuevos recursos y herramientas que ofrecen los medios digitales aún están por descubrir. En este sentido, las narrativas transmedia se presentan como un instrumento capaz de sacarle el máximo rendimiento a la uso de las TIC y al aprendizaje a través de los medios digitales (Digital, 2012).

Estos autores ven la transmedia educativa desde la necesidad de incluirla en los sistemas educativos del mundo entero, para esto presentan las múltiples posibilidad de usar las múltiples plataformas. Uno de los autores mencionados en el marco teórico es el señor Marshall McLuhan

(1967) en su libro “El medio es el masaje” se adelantó a los procesos tecnológicos que estamos viendo hoy con conceptos como:

- Las prolongaciones
- El futuro de la educación
- El arte en la educación
- La tecnología en la educación
- No a la repetición si no a la emoción
- Las diferentes posturas dentro de un mismo espacio

1.4 Presente educativo en Briceño Antioquia

1.4.1 Modelo educativo Escuela Nueva

En la introducción a este trabajo, se plantea el modelo educativo como un buen mecanismo de enseñanza–aprendizaje, no para las nuevas generaciones si no para las de la época en que se crea. Muy seguramente en unos años ya la transmedia tampoco será una estrategia de enseñanza–aprendizaje porque tendremos otras tendencias mediáticas y didácticas. Es decir que la educación tiene que ir evolucionando en la medida que evoluciona el medio.

1.4.1.1 Historia del modelo educativo Escuela Nueva:

En la década de los cincuenta se generan políticas para una educación pública en el país. Sin embargo, la oferta educativa dirigida al sector rural es mínima y de difícil acceso, pues no se

adaptaba a las características y necesidades de esta población: pocos estudiantes por grado, lo que obliga a que sean escuelas con uno o dos docentes (escuelas unitarias) para atender a todos los niños de básica primaria; y calendarios flexibles que respondan a los requerimientos de la vida productiva del campo. En la declaración emitida por los Ministros de Educación en Ginebra, Suiza, 1961, se apoya oficialmente la organización de escuelas rurales con un solo docente responsable de varios grados a la vez.

Ese mismo año, en Colombia, dentro del proyecto piloto de Unesco (Organización de las Naciones Unidas para la educación y la cultura) para América Latina, se organiza en el Instituto Superior de Educación Rural (ISER) de Pamplona, Norte de Santander, la primera escuela unitaria, esta tiene carácter demostrativo y se constituye en orientadora de la capacitación nacional de escuela unitaria. Dicha experiencia se expande rápidamente a cien escuelas en Norte de Santander, y, en 1967, el Ministerio de Educación Nacional la expande a todo el país. En 1976, a partir de las experiencias acumuladas en una década de organización de escuelas unitarias en Colombia se identifican sus logros y limitaciones, las necesidades básicas de las comunidades, las experiencias de otros modelos y los reveladores avances educativos propuestos por especialistas nacionales e internacionales, se define claramente el modelo de Escuela Nueva como una alternativa de mejoramiento y de expansión del Programa Escuela Unitaria.

Esta determinación del modelo se presenta como una organización sistémica y nacional a las fortalezas provenientes de todas las experiencias mencionadas. El modelo de Escuela Nueva, en aquel entonces denominado Programa Escuela Nueva, produjo significativos cambios en la educación rural; especialmente, una nueva metodología participativa de trabajo entre alumnos y

docentes, la utilización de guías de aprendizaje, cambios en las estrategias de capacitación de los docentes y directivos docentes, asistencia técnica y dotación de bibliotecas a las escuelas. Uno de los cambios más significativos que introduce la Escuela Nueva con respecto a la Escuela Unitaria se realiza a través del material para los niños.

En la Escuela Unitaria los docentes preparan las guías o fichas, y por medio de ellas los niños desarrollan su proceso de aprendizaje; sin embargo, un docente que tiene bajo su responsabilidad el aprendizaje de tres, cuatro y hasta cinco grupos de niños de diferentes grados de la básica primaria, no cuenta con el suficiente tiempo para elaborar tantas guías. El Programa Escuela Nueva introduce cartillas formadas por unidades y por guías, las cuales contribuyen a mejorar la calidad de la educación y le alivia al docente la carga de trabajo y de gasto económico que representa la elaboración de las guías. A comienzos de los años 80 el Ministerio de Educación Nacional impulsa acciones tendientes a mejorar la calidad y ampliar la cobertura educativa de básica primaria con recursos del Programa de Desarrollo Rural Integrado (-DRI-) y del crédito Plan de Fomento Educativo para Áreas Rurales de Municipios Pequeños y Escuelas Urbano-marginales (BIRF).

Así mismo, se desarrolla una nueva versión de guías de Escuela Nueva para la costa pacífica, con la cooperación técnica y financiera de Unicef (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia), en el marco del Plan de Desarrollo Integral para la Costa Pacífica (Pladeicop). En 1987, el Ministerio opta por un segundo crédito con el Banco Mundial, denominado Plan de Universalización, cuyos objetivos generales son mejorar la calidad y el acceso a la educación primaria con énfasis en el área rural, lograr la promoción escolar y disminuir tasas de repitencia

y deserción. Se da gran importancia al desarrollo del proyecto Escuela Nueva a través de la dotación de material educativo, formación docente, mobiliario y adecuación de escuelas. Las inversiones se extienden hasta la mitad de la década del 90.

A partir del año 2000, a través del Proyecto de Educación Rural (PER) del Ministerio de Educación Nacional, con financiación parcial del Banco Mundial, se continua fortaleciendo el modelo de Escuela Nueva en el país, con énfasis en procesos de capacitación docente, asistencia técnica, dotación de guías, bibliotecas y materiales para los Centros de Recursos de Aprendizaje (CRA), así como dotación complementaria de laboratorio básico de ciencias. En todo este proceso, se han elaborado varias versiones de las guías de Escuela Nueva, cada vez más actualizadas, pero no mucho para los cambios culturales que viven los estudiantes del presente, la última versión es del año 2010 en el marco de la actual política educativa de calidad (Ley 115/94, Lineamientos curriculares, Estándares Básicos de Competencia, Decreto 1290/09), elaborada bajo el enfoque de formación para el desarrollo de competencias. ¿Qué es la Escuela Nueva? La Escuela Nueva es componente importante del patrimonio pedagógico de Colombia. Es una opción educativa formal, estructurada; con bases conceptuales tan bien definidas y relacionadas que puede considerarse como una alternativa pedagógica pertinente para ofrecer la primaria completa a favor del mejoramiento cualitativo de la formación humana que se brinda a los niños y las niñas en las zonas rurales del país. Acoge y pone en práctica los principios y fundamentos de las pedagogías activas y atiende necesidades reales de la Población rural de Colombia. Cuando se revisa la historia de esta opción educativa se puede evidenciar que ha habido diversas maneras de entenderla, de denominarla, de apoyarla y de analizar los resultados alcanzados por los estudiantes, los educadores y las comunidades. Como ya se mencionó,

durante muchos años se le llama Programa Escuela Nueva y con ese nombre se desarrolla en varios países de América Latina.

Su fundamentación, orientación, metodología, empleo de los materiales y capacitación tiene su fuente primera en el Movimiento de las Pedagogías Activas. En los últimos años se la ha venido considerando como un modelo educativo. Como la palabra modelo se emplea con diversos significados, es conveniente señalar el que se le da en relación con temas educativos. Un modelo educativo es un todo conceptual estructurado, creado socialmente para visualizar, representar, comprender y hacer seguimiento de las variables que intervienen en los procesos educativos. Para el Ministerio de Educación Nacional, los modelos educativos flexibles son propuestas educativas que permiten atender a poblaciones diversas o en condiciones de vulnerabilidad, las cuales se caracterizan por contar con una propuesta conceptual de carácter pedagógico, metodológico y didáctico, coherente entre sí, y que responde a las condiciones particulares y necesidades de la población a la que está dirigido; cuentan con procesos de gestión, administración, capacitación y seguimiento definidos, además de materiales didácticos que responden a las posturas teóricas que los orientan.

Actualmente se considera Escuela Nueva como un modelo educativo porque presenta de manera explícita una propuesta pedagógica (activa), una propuesta metodológica (cuenta con un componente curricular, uno organizativo administrativo, uno de interacción comunitaria) y una propuesta didáctica (cartillas con unidades y guías, las cuales desarrollan una secuencia didáctica). Estos componentes son coherentes entre sí y hacen de Escuela Nueva un modelo pertinente para atender necesidades del país; le permiten desarrollar algunas de las políticas,

planes y proyectos sociales, ofrecer educación básica completa con calidad y equidad y cumplir las metas de atención a los niños y niñas de la zona rural dispersa. La decisión de implementar Escuela Nueva en el país conlleva un proceso de capacitación y acompañamiento, la dotación de materiales y medios para la organización de un centro de recursos de aprendizaje, y la aplicación de unas estrategias de seguimiento, evaluación y mejoramiento. Por esa solidez del modelo, varios gobiernos han destinado recursos estatales para alcanzar, a través de él, objetivos que promueven el bienestar social, la justicia, la equidad y la paz. Los educadores, por su parte, saben que les corresponde profundizar, explicitar y difundir el contenido, el significado y la estructura de cada componente, pero, en particular, del pedagógico, para que sean conocidos y apropiados por todos y cada uno de los miembros de la comunidad.

En cuanto a la propuesta pedagógica, Escuela Nueva tiene en cuenta y estructura las variables destacadas por las pedagogías activas, sugiere líneas de investigación y procedimientos concretos de actuación en el campo educativo. Con el paso del tiempo, ha incorporado elementos conceptuales de las pedagogías contemporáneas que avanzan de lo activo a lo interactivo. Las teorías pedagógicas señalan los horizontes educativos y los enfoques; y los modelos pedagógicos permiten establecer metas de formación y caminos para alcanzarlas. Las cartillas se basan en principios pedagógicos sobre aspectos como: la construcción social de los conocimientos; la importancia de los contextos para lograr aprendizajes significativos; la función de las interacciones entre docentes, estudiantes y conocimientos en el aula; la necesidad de atender diferentes ritmos de aprendizaje; el carácter formativo, participativo y permanente de la evaluación; la contribución de todas las áreas al desarrollo de las competencias; y la importancia de cultivar la creatividad y el pensamiento divergente.

En cuanto a la propuesta metodológica, Escuela Nueva se constituye en el contexto que convoca a los integrantes de la comunidad educativa (docentes, directivos docentes, estudiantes, familia, organizaciones comunitarias y productivas) para que entre todos se desarrollen, adapten y cualifiquen sus procesos de enseñanza y aprendizaje; el currículo de Escuela Nueva permite que sea incluido y articulado al PEI y en este marco se desarrollen los proyectos pedagógicos transversales (educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía, educación en derechos humanos y educación ambiental). En la implementación de este modelo juegan un papel prioritario los procesos de dirección y gestión administrativa, unos procedimientos y estrategias para trabajar coordinada y solidariamente con la comunidad. La didáctica en Escuela Nueva es una de las fortalezas. Es coherente con la metodología de aprendizaje colaborativo, que reconoce como indispensables y valiosas las funciones de los estudiantes, los docentes y los conocimientos.

Se encuentra explícito en las actividades A, B, C y D de las guías que conforman las unidades de cada cartilla. Estos componentes están intrínsecamente relacionados porque integran una tríada (propuesta pedagógica, metodológica y didáctica) que se genera y se realimenta a partir de los aprendizajes logrados en los diversos escenarios en donde se lleva a cabo la educación, a la luz del saber pedagógico y con el apoyo de los principios y las estrategias de la didáctica. En la práctica los tres constituyen un todo; solo en el análisis se consideran separados (Colombia, 2009).

1.4.2 Modelo Educativo Postprimaria

Este modelo educativo, que es hermano conceptual de Escuela Nueva tiene las mismas problemáticas de intervención; No evoluciona.

Post-primaria rural es un modelo educativo flexible que brinda la posibilidad de atender a jóvenes de áreas rurales, que han terminado la básica primaria, para que cursen la educación básica secundaria, generando estrategias educativas para su permanencia en el sistema escolar y en las zonas rurales, procurando la pertinencia curricular de acuerdo con las expectativas y necesidades de la vida rural (flexibilización y diversificación). Este modelo busca además, promover el emprendimiento mediante el desarrollo de proyectos en alimentación, salud y nutrición y proyectos pedagógicos productivos y aporta herramientas para la participación activa de las comunidades en la gestión y desarrollo de sus procesos educativos.

La Ley General de Educación y el Decreto 1860 que la reglamenta: Ante la propuesta de lo que debe ser la educación básica rural, se crearon las disposiciones legales con el fin de promover el servicio de educación campesina rural, formal, no formal e informal con sujeción a los planes de desarrollo respectivos (Artículo 64, Ley 115 de 1994), que deben girar alrededor de proyectos institucionales ajustados a las particularidades regionales y locales, con las asesorías de organismos oficiales (Artículo 65, Ley 115 de 1994). Por su parte el Decreto 1860 de 1994 (artículo 13) dispone que las instituciones que ofrecen sólo la educación básica primaria incluyan grados por año hasta que los alumnos puedan cursar la totalidad de la educación básica sin interrumpir sus estudios. La propuesta de la Universidad de Pamplona.

La Universidad de Pamplona diseña la fundamentación conceptual de un modelo que denomina la “Post-primaria Rural”; además, se da a la tarea de diseñar los materiales pedagógicos y de capacitar a los docentes en el modelo. Teniendo este modelo como base, y ante la urgente necesidad por responder a la creciente demanda de cupos de los jóvenes para completar la educación básica en el área rural, el Ministerio de Educación Nacional presenta en 1992 al Banco de Proyectos de Inversión Nacional, un Proyecto para la implementación de 400 centros de Post-primaria rural, que fue aprobado en 1994 pero con un presupuesto para 30 centros distribuidos equitativamente entre los departamentos de Cundinamarca, Boyacá y Norte de Santander. El Proyecto de Educación Rural –PER. Desde el año 2000, desarrolla estrategias nacionales y regionales para la implementación y ampliación de la cobertura de los modelos educativos flexibles desarrollados para ese entonces, entre ellos Post-primaria Rural, apoyadas con recursos que promovieron su expansión a varios departamentos del país, la dotación de equipos, mobiliario y materiales educativos, así como la capacitación a los docentes.

La Nueva Ruralidad. Los conceptos de desarrollo rural se han ido modificando, a la vez que las sociedades rurales han presentado cambios estructurales; como consecuencia, también las definiciones y estrategias de los programas para lo rural deben adaptarse a dichas modificaciones. La nueva visión de lo rural significa que éste ya no es considerado un paso, un camino, una etapa, una vía, un desarrollo único y obligado de lo atrasado a lo moderno, de lo rural a lo urbano, de lo agrícola a lo industrial. Lo rural ya no es equivalente a lo agrícola y lo agrícola no es exclusivamente la producción primaria. La agricultura comprende una serie amplia de usos de la tierra, que va desde producciones agrícolas de uso no alimentario hasta el mantenimiento del ambiente. La nueva ruralidad, igualmente incluye en su visión, una serie

amplia de actividades que van desde labores productivas, típicamente urbanas en el ámbito rural, hasta cadenas productivas de valor agregado. Se habla entonces de un cambio de la dicotomía rural urbano por una interrelación entre lo local - global o local-regional-global. Esta nueva visión se manifiesta en el sector rural a través de grandes transformaciones:

- Mayor especialización territorial en función de la existencia de ventajas competitivas.
- Nuevas formas de producción y comercialización, con mayor relacionamiento con empresas industriales y de distribución.
- Cambios en población y especialmente en las formas de poblamiento.
- Crisis de las formas de gestión tradicionales de las actividades rurales

La función del docente. Consiste en proporcionar los “puentes” entre el saber colectivo construido culturalmente y los procesos individuales de construcción de conocimiento del estudiante. Es por esto que el docente se convierte en guía y orientador del aprendizaje. Al planear el contenido de un área se da prioridad, según el aprendizaje significativo, a la asimilación de conceptos y éstos se manifiestan a través del cambio de las estructuras de pensamiento expresado mediante la conducta verbal y no verbal, teniendo en cuenta cuatro principios básicos: diferenciación progresiva, reconciliación integradora, organización secuencial. Los cuatro principios son los siguientes:

- La diferenciación progresiva
- La reconciliación integradora
- La organización secuencial
- El principio de consolidación (Davis, 2014)

Como se evidencia en los dos textos anteriores, los dos modelos utilizados para la educación rural son excelentes desde el objetivo con el cual se crearon, llevan la educación rural a la población menos favorecida de nuestro país. Hoy este modelo debe de ser replanteado y ajustado con nuevas y mejores estrategias pedagógicas, la guía de aprendizaje de cada una de las áreas mencionadas ya no es interesante para las generaciones de niños y jóvenes que tenemos hoy en el sector rural del municipio de Briceño Antioquia.

En la zona rural de Briceño Antioquia existen niños y jóvenes que tienen la oportunidad de aprender con estrategias llamativas para ellos. En esta investigación se logra evidenciar mediante la observación, la apatía y el desinterés de los estudiantes hacia al aprendizaje mediante las guías de aprendizaje incluidas en el modelo educativo escuela nueva. La investigación no puede afirmar que el modelo es obsoleto para el sector rural, debido a que pueden existir otras debilidades relacionadas con la dotación de las herramientas necesarias para la buena aplicación del mismo, o la formación docente no es la adecuada. Aun así se cree que es necesario implementar otras estrategias llamativas para los estudiantes rurales.

Capítulo II

2. RECORRIDO METODOLOGICO DESDE LA IDEA, LAS PANTALLAS Y LA INTERACCIÓN CON LOS HABITANTES DE BRICEÑO ANTIOQUIA

La idea del proyecto de transmedia en la educación rural, surge luego de la presentación del Seminario de Transmedia en la maestría en Comunicación Educativa convenio Politécnico

Colombiano Jaime Isaza Cadavid y La universidad Tecnológica de Pereira, Esto junto con el interés en los procesos del sector rural, siendo uno de estos, la educación y su calidad. Después llevar estos dos temas a uno solo llamado transmedia en la educación rural, se vislumbra que ésta puede llegar a ser una de las soluciones con más aceptación por parte de los estudiantes rurales para transformar la educación.

Pasan algunos meses en los que se logra observar el proceso que tiene la educación rural en algunos municipios de la subregión norte de Antioquia, se escoge el municipio de Briceño para realizar la investigación, porque Briceño, este es un municipio que lleva sufriendo los problemas de la guerra y abandono por parte del Estado Colombiano durante décadas, se ha acompañado en algunos procesos de educación ambiental y los resultados con los niños y jóvenes rurales han sido excelentes. Se puede afirmar que son seres que desean transformar su entorno mediante la educación.

Este trabajo de investigación es de enfoque cualitativo, su contenido llega al objetivo general de “Establecer las posibilidades formativas de la transmedia en la educación rural del municipio de Briceño Antioquia”. Dicho trabajo es el compendio de experiencias enriquecedoras desde la vivencia con realidades desconocidas para el investigador, debido a que no se hace una comprensión del precario estado en el que se encuentra la educación rural de este municipio; estado que puede ser general en todo el territorio Colombiano.

La realización del estudio, implica la utilización de algunas técnicas y herramientas investigativas que permiten recopilar información, tales como la Entrevista, entendida como una

interacción verbal entre dos o más seres humanos (entrevistador – entrevistado), esto con la finalidad de otorgar carácter de verdad, y la Encuesta entendida como un cuestionario de preguntas elementales dirigido a una población con la intención de cuantificar la información de interés.

La entrevista realizada a estudiantes y docentes del municipio de Briceño Antioquia es establecida desde los criterios básicos de claridad y comprensión de la pregunta. Esto para llegar de una forma amena al estudiante rural e intentar obtener buenos resultados con las respuestas obtenidas sobre los temas tecnológicos y de pantallas.

Las preguntas de la entrevista se crean para los dos primeros objetivos específicos, estas contienen preguntas con una opción de respuesta bastante amplia, debido a que son establecidas mediante la apropiación del contexto y los recursos pedagógicos utilizados en la zona rural del municipio de Briceño Antioquia desde el siglo XX. Recursos investigados con anterioridad por parte del entrevistador. Esta selección de preguntas es un camino difícil por el equivocado imaginario que se tiene sobre la subjetividad y conocimientos propios del estudiante rural. Aunque los resultados de las entrevistas son negativos en la línea del conocimiento sobre pantallas y uso del internet, si se tiene una imagen representativa del uso de estas plataformas.

No obstante se hace una investigación de corte cualitativo, y además es necesario utilizar la encuesta que es cuantitativa, en la medida que se necesita tener una base conceptual en las preguntas y sus posibilidades de respuesta. Siendo un tema tecnológico, de pantallas y de didáctica debe llevar el concepto y su posible respuesta.

La encuesta se utiliza para el segundo y tercer objetivo específico, las preguntas son de selección múltiple. Estas apuntan al conocimiento básico de los estudiantes y docentes sobre el manejo y utilización de pantallas, instrumentos tecnológicos, modos de expresión social y artística. Las preguntas se seleccionan utilizando el marco teórico y las investigaciones previas sobre el contexto y sus realidades.

2.1 Selección de los establecimientos educativos rurales del municipio de Briceño:

Esta selección de los establecimientos educativos tomados como muestra para la investigación es sencilla debido a que ya se tiene conocimiento de la ubicación general, las dinámicas de trabajo y su concepción sobre la educación. Desde estas bases se ubica un establecimiento en cada uno de los puntos cardinales del municipio para iniciar el proceso de recolección de datos.

El municipio de Briceño tiene treinta y dos establecimientos educativos rurales, de estos se toma una muestra a cuatro establecimientos, dos con bachillerato rural en donde su modelo educativo es llamado Postprimaria y dos con básica primaria con su modelo educativo Escuela Nueva. Estos cuatro establecimientos educativos se escogen tomando como referencia los cuatro puntos cardinales (Oriente, Occidente, Norte y Sur). Las escuelas que se seleccionan de cada uno de estas zonas son las siguientes:

Oriente: Establecimiento Educativo Rural Santa Ana II

Occidente: Establecimiento Educativo Rural El Hoyo

Norte: Establecimiento Educativo Rural El Roblal

Sur: Establecimiento Educativo Santa Ana I

La población seleccionada para realizar las entrevistas, encuestas y observación son estudiantes desde el grado primero hasta el grado undécimo de la zona rural del municipio de Briceño, las edades oscilan entre los 6 años y los 18 años. Además de los estudiantes se entrevistan los docentes de cada uno de los establecimientos educativos rurales, campesinos que aportan elementos históricos de cada una de las sedes, ex estudiantes y personas que conocen la historia de la educación rural en el municipio. Todos estos tienen un cumulo de conocimientos científicos y empíricos que ayudan en la creación del presente estudio.

- Las entrevistas se realizan a 16 personas entre estudiantes, docentes, ex estudiantes, campesinos e historiadores.
- Las encuestas se le realizan a 12 personas entre estudiantes y docentes.

De los cinco docentes entrevistados y encuestados en la investigación, cuatro, tienen menos de dos años como docentes en el municipio. Esta situación es un punto importante para el resultado final. Esta situación se debe a que los docentes nuevos ingresaron mediante el concurso de méritos, así lograron ocupar las plazas que estaban en provisionalidad durante años y décadas en el municipio de Briceño Antioquia.

Capítulo III

3. UNA BÚSQUEDA QUE DA RESULTADOS

3.1 Hallazgos

Desde la introducción se contextualiza que la educación rural está en precarias condiciones desde la dotación de equipos y demás elementos necesarios para buscar una calidad educativa inexistente hoy en el sector rural, no solo es esta la problemática, además se encuentra que los docentes no están formados metodológicamente ni conceptualmente para llevar a estas nuevas generaciones a un mejor proceso académico dentro de su propio espacio (zona rural). En esta investigación se encuentra que la educación nacional, fuera de que estandariza toda la educación rural, no comprende las grandes necesidades por las cuales está pasando el futuro intelectual, social y político de estos niños y jóvenes rurales. A continuación se despliegan los hallazgos para cada uno de los objetivos propuestos en esta investigación.

3.2 ¿Cómo producen y consumen contenidos pedagógicos en Briceño Antioquia?

Producir contenidos en un espacio educativo no es una obligación ni una tarea más para los estudiantes, si esto se hace de una forma transmedial, con el uso de elementos tecnológicos y didácticos que participen de las emociones de los estudiantes. (3.0, 2016).

Consumir contenidos es el día a día de los estudiantes rurales, consumen conceptos, frases, discursos, imágenes, videos, infografías, prejuicios y demás elementos de la comunicación y sociedad que están en su espacio mediático y territorial. Pero, ¿Qué sería de este consumismo si fuese dirigido por un docente facilitador para crear conocimiento?

La interactividad entre los estudiantes y del estudiante con el mundo es amplia, desde allí se pueden crear narrativas para una proyección individual y colectiva en el espacio educativo, Creando así una narrativa desde proyectos educativos inductivos y deductivos que lleven a los estudiantes a producir, consumir e interactuar.

Develar las estrategias pedagógicas desde el siglo XX en la educación rural del municipio de Briceño Antioquia. Este es el primer objetivo que se propone cumplir este estudio sobre la Transmedia en la educación rural del municipio de Briceño Antioquia.

En este capítulo se pueden leer los hallazgos relacionados con el primer objetivo. Para lograrlo, es necesario realizar algunas entrevistas en donde se pueden detectar el relato de las estrategias pedagógicas en diferentes épocas. Los entrevistados son: estudiantes de diferentes edades y grados de escolaridad, campesinos del municipio que hayan vivido la mayor parte de sus vidas en el espacio territorial a investigar, personas con conocimientos globales de la historia de la educación rural del municipio y docentes rurales.

Las estrategias pedagógicas comprendidas en los relatos de los entrevistados se dividen en dos partes, la primera parte se llama “ estrategias pedagógicas de épocas anteriores” y la segunda parte se denomina “estrategias pedagógicas del presente”; las primeras estrategias pedagógicas son las respuestas de dos campesinas, un historiador y fragmentos de algunos docentes que evocan la educación antigua en semejanza con los buenos procesos, y la segunda parte reúne las respuestas de los estudiantes y docentes de cada uno de los establecimientos educativos rurales escogidos como muestra de investigación.

3.1.1 Estrategias Pedagógicas de épocas anteriores:

Estas son las estrategias pedagógicas con las que comparten las anteriores generaciones estudiantiles hace algunas décadas, estas tienen una concepción de la educación ajustada a lo que se encuentra a continuación. Las respuestas salieron de dos bonitas campesinas adultas y llenas de conocimiento cultural de su territorio, además tenemos aportes de un sabio señor llamado Joaquín, y que es conocido como el historiador local de Briceño.

- “No estaban era perdiendo tiempo para arriba y para abajo”.
- “Era un poquito rígido para enseñar”.
- “Ellos iban a la escuela no era jugar, sino a estudiar”.
- “Cuando eso los profesores se interesaban en que el niño estudiara, que llevara tareas. llevaba todo para que ellos pudieran aprender”.
- “A base de libros que traían de las casas que cada uno tenía”.
- “Cuando yo estudiaba era a base de tableros, todo no lo enseñaban en los tableros”.
- “También, con un pizarrón y tizas. En una pared pintada porque no eran tableros”.
- “Que era explíqueme con palitos, piedritas y cosas. Les explicaban para que ellos entendieran”.
- “Pues, como en los tiempos anteriores no se veía tanta cosa, eso. Tantas materias, eran como más poquitas. Entonces sí, aprendían como más fácil”.

Respuestas tal cual como respondieron los entrevistados.

3.1.2 Estrategias pedagógicas del Presente

Aquí se presentan los espacios y momentos pedagógicos que están vinculados a la educación rural del municipio de Briceño Antioquia. Estas son estrategias que vienen desde hace décadas, pero que aún siguen vigentes en la que debiera ser una nueva educación. Las respuestas salen de estudiantes y docentes rurales con afirmaciones subjetivas y objetivas desde las realidades de su espacio territorial.

- “Trabajar haciéndolos un poquito más autónomos, no sólo simplemente pasando de la guía al cuaderno, sino niños que aprendieran a investigar, a exponer, a valerse por ellos mismos, o sea a hacer un poquito más autónomos y a construir un autoconocimiento”.
- “Yo busco un tema que sea de mi agrado, de mi gusto y sobre ese tema construyo una exposición para que mis compañeros aprendan a conocer un poco más de mí y de mis gustos y a la vez construya mi autoconocimiento”
- El tablero, libros, recortes de revista, realización de maquetas, carteleras
- Carteleras
- Libros
- El proyector
- Los computadores
- “Todo mundo estudia, pero nadie aprende nada”
- “Ella nos dicta y las palabras que saquemos también mal nos las pone a repetir”.
- Exposiciones
- Trabajos en grupo
- Centros Literarios
- “Leer, todos leemos un libro y cuando acabemos todos hacemos un análisis”

- Escuela de padres
- Policía de aula
- Talleres un poco más lúdicos
- Historietas
- “Frisos y libros que nos permiten como entender de manera mucha más sencilla”.
- “Traer implementos hechos con algún tipo de objeto como lo es madera, arcilla que nos permite no solo aprender sobre la temática, sino que también esparcirnos”.
- “Pues primero nos entregaron un balón de voleibol, nos hacía aprender, pues nos decían que nos aprendiéramos algo de ese y ya nos preguntaban sobre eso. Nos pasaba el balón Y al que le caía decía lo que se aprendió”.
- “Hay niños que desde preescolar ya saben manejar perfectamente un celular, un televisor y sin miedo”.
- “El computador lo utiliza, él nos va explicando dónde le damos y ya nosotros aprendemos todo sobre el computador”.
- “A mí me gusta más lo de proyector, porque así cuando él nos hace un video así en el proyector, él nos hace cuestionarios a nosotros, nosotros lo respondemos y así pues nosotros aprendemos más”.
- “Las carteleras, porque cuando salimos al frente a explicarle a los otros compañeros, ellos también aprenden de nosotros”.
- “Las actividades que desarrollan los estudiantes con el proyector, es cuando después de ver todo lo que el profesor nos pone con el proyector respondemos el cuestionario que él nos ponga”.

- “Con los libros él nos pone a leer al frente de todos los estudiantes, y ya socializamos y entre todos llegamos a una conclusión sobre el tema y lo respondemos”.
- “Utilizo el video Beam Para ver películas y nos hacen unas preguntas”.
- “Más que todo son utilizados para trabajos pertenecientes a nosotros los estudiantes para las guías en las que trabajamos estaban, están en los computadores”.
- “Observación de películas, videos (el ordenador)”.

Si se observa de una manera objetiva y en busca de la real aplicación de la transmedia educativa en la educación rural, estas estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes del presente no se acercan al objetivo de la transmedia que es exponer una idea, concepto o relato mediante el uso de múltiples plataformas.

Pero si esta observación es un poco más soñadora y con alternativas de formación y apoyo a la vinculación de estas estrategias pedagógicas con el verdadero objetivo de la transmedia, se puede crear un espacio sólido en la educación rural.

En la investigación se puede rescatar en algunas estrategias el uso de los equipos disponibles en los establecimientos educativos rurales de Briceño, no de la mejor forma dentro del objetivo de formar al estudiante, pero si desde la intención de buscar nuevas alternativas.

Si el Estado Colombiano, la gobernación de Antioquia o la administración municipal de Briceño, implementan un proyecto de formación a los docentes para la aplicación de nuevas

estrategias pedagógicas en la educación rural, la calidad educativa en el sector podría cambiar de regular a buena, e incluso a superior.

Las estrategias pedagógicas vistas unos párrafos atrás demuestran que la educación rural aún está bajo un esquema metodológico tradicional, no reacciona ante las nuevas tendencias creadas por los medios y no enfatiza en la calidad educativa. Además demuestran que su mayor problemática es tener un monodocente para todas las áreas establecidas en la educación rural, ya sea en básica primaria o básica secundaria. Ahí es donde la transmedia educativa podría ayudar a facilitar el proceso de enseñanza–aprendizaje.

3.3 Interacción con las múltiples plataformas en Briceño Antioquia

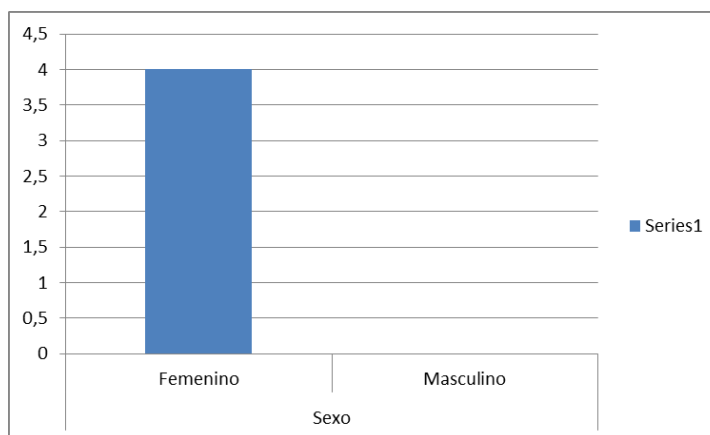
Definir el nivel de conocimientos que tienen los estudiantes y docentes rurales del municipio de Briceño Antioquia, en la utilización del internet y la multiplicidad de pantallas con capacidades de formación. Este es el segundo objetivo de esta bella investigación llamada Transmedia en la educación rural del municipio de Briceño Antioquia.

En este capítulo se podrán leer los hallazgos relacionados con el segundo objetivo. Fue necesario realizar algunas encuestas a docentes y estudiantes rurales en donde se pueden encontrar los siguientes resultados: Allí se evidenciará el poco conocimiento que tienen los docentes en el manejo de plataformas virtuales, dispositivos electrónicos, ordenadores y uso didáctico de aparatos electrónicos como el proyector, la planta de sonido o DVD. Pero, también demostraron capacidad de aprender otras maneras de enseñar a sus estudiantes. La información presentada en los siguientes gráficos son el resultado del nivel de conocimiento que tienen los

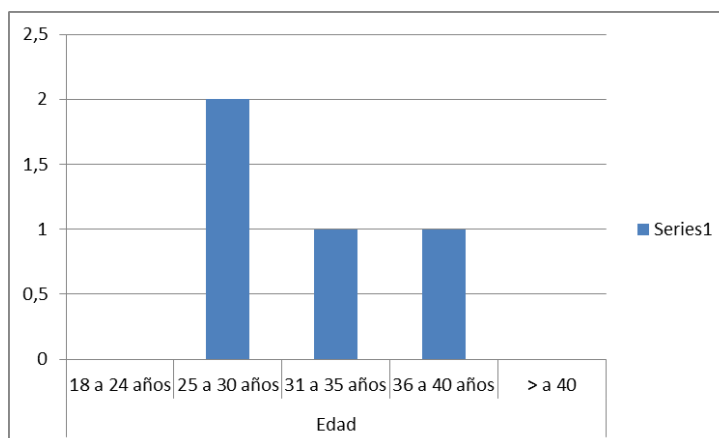
docentes de Briceño, estas respuestas están muy ligadas a las entrevistas debido al uso que le dan a las plataformas, al internet, a las acciones lúdicas y la relación de la educación con los objetos y da como resultado que las respuestas no son coherentes entre ambas técnicas de investigación. Los docentes entrevistados no logran responder oralmente al uso dado de ordenadores, tabletas electrónicas, proyector, televisor y otros elementos y plataformas necesarias dentro del proceso de enseñanza–aprendizaje.

Se encuentra que los docentes tienen dificultades en la apropiación de las TIC como estrategia pedagógica dentro y fuera del aula de clase. Como se mencionará en la discusión final. Los docentes no son totalmente culpables de esta brecha de desinformación o desconocimiento, si bien es claro que la autoformación es parte importante en el desarrollo profesional del docente, también recae la responsabilidad en los gobernantes del país, ya sea a nivel local, regional o nacional. Este estudio evidenció que la formación docente es una necesidad para fortalecer la calidad educativa en la zona rural de Briceño Antioquia.

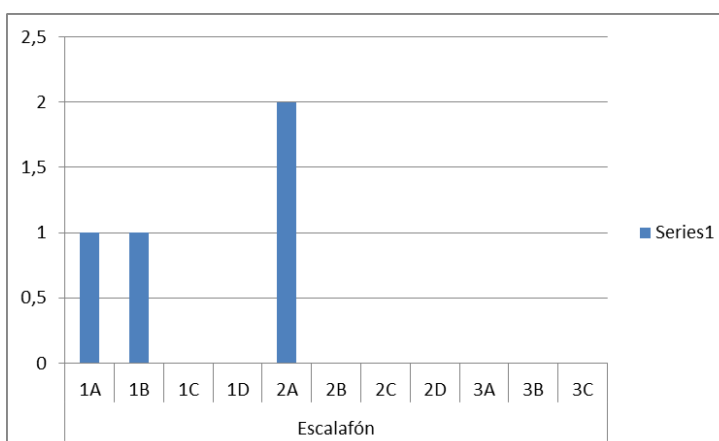
Gráfico 1.



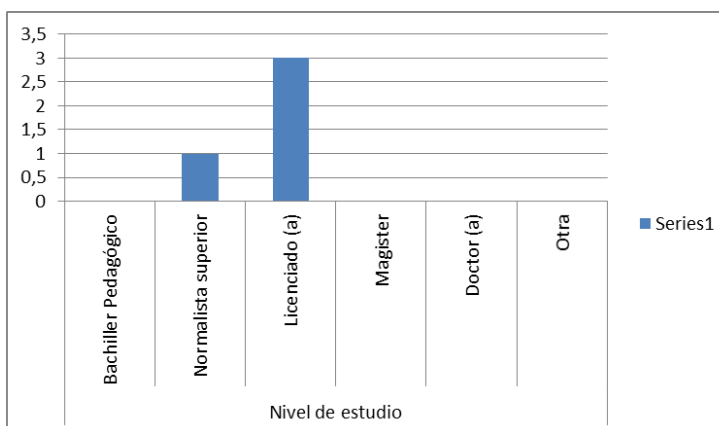
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 2.

Fuente: Elaboración propia

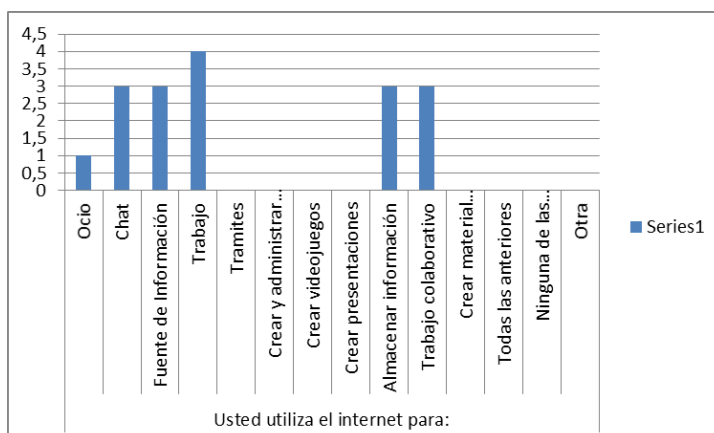
Gráfico 3.

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 4.

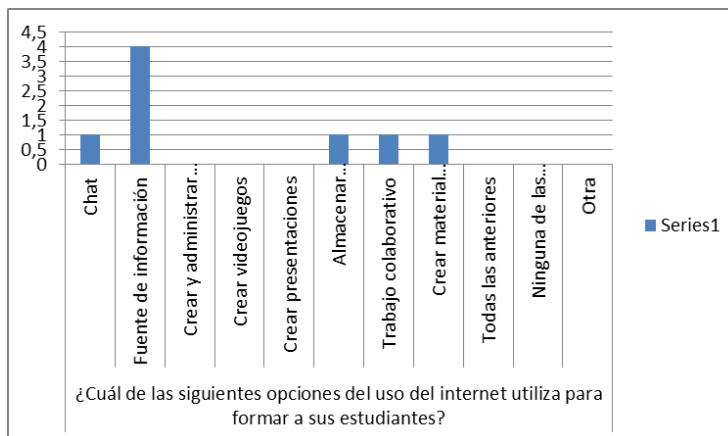
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 5.



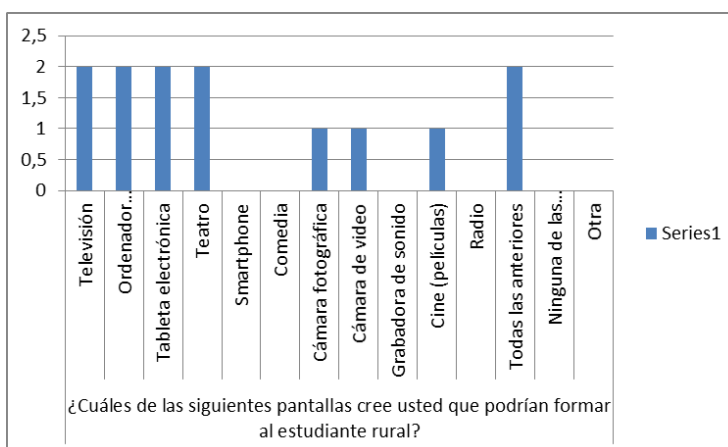
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 6.



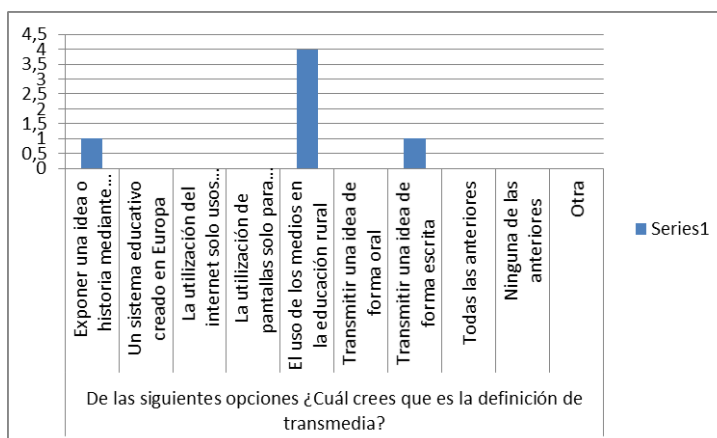
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 7.



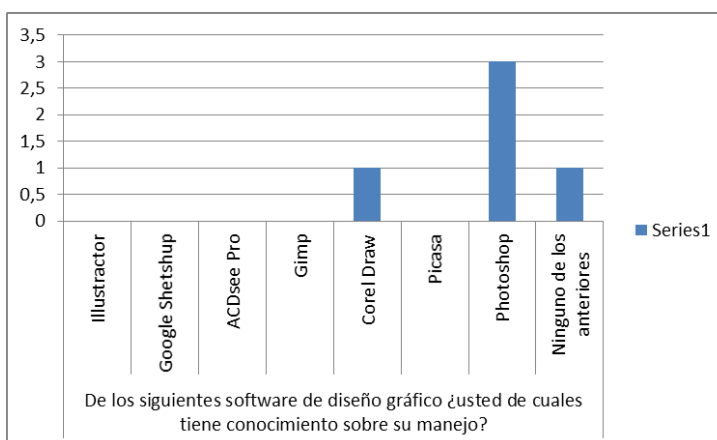
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 8.



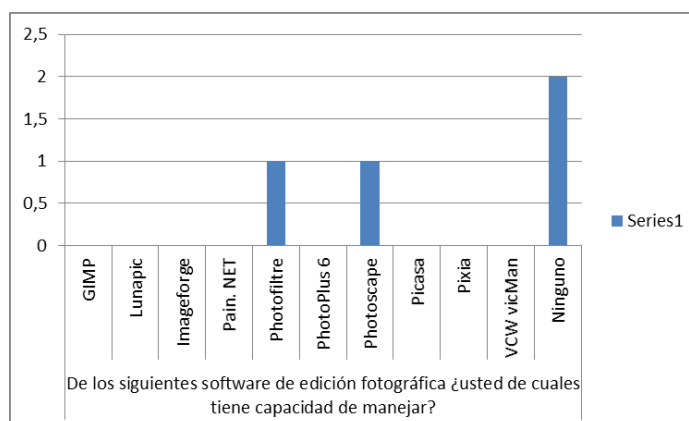
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 9.



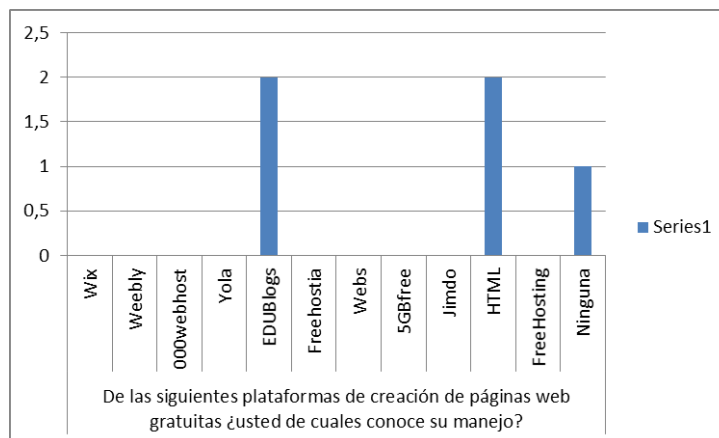
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 10.



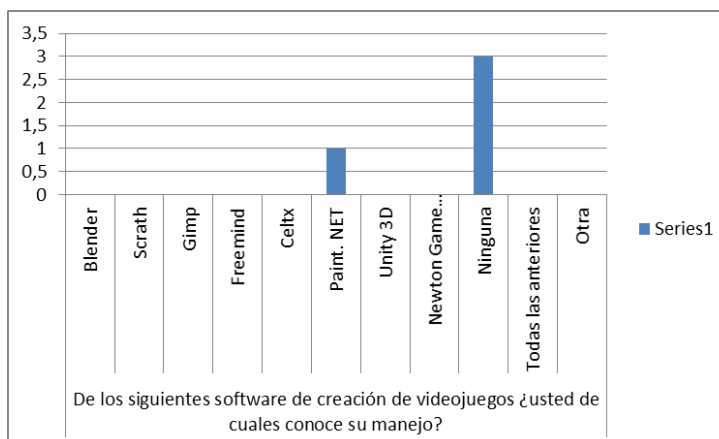
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 11.



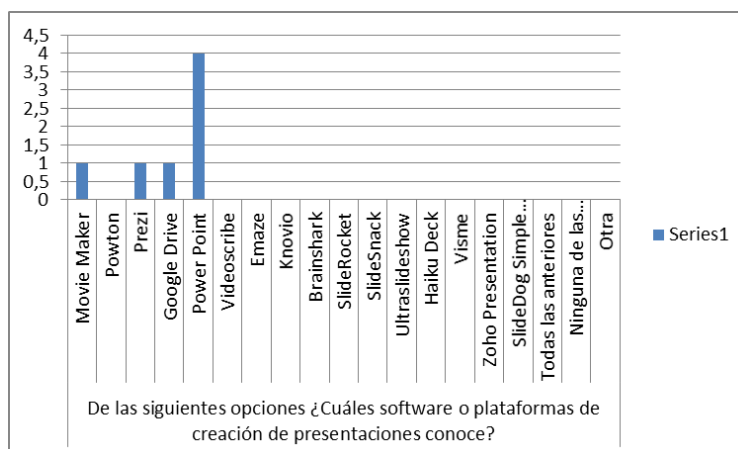
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 12.



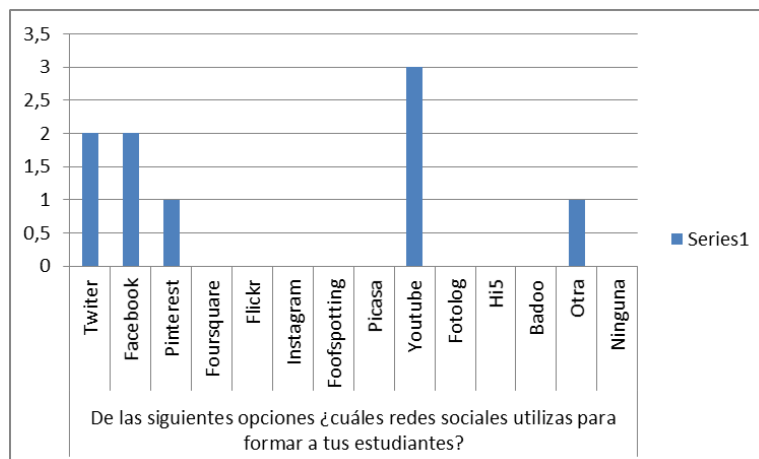
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 13.



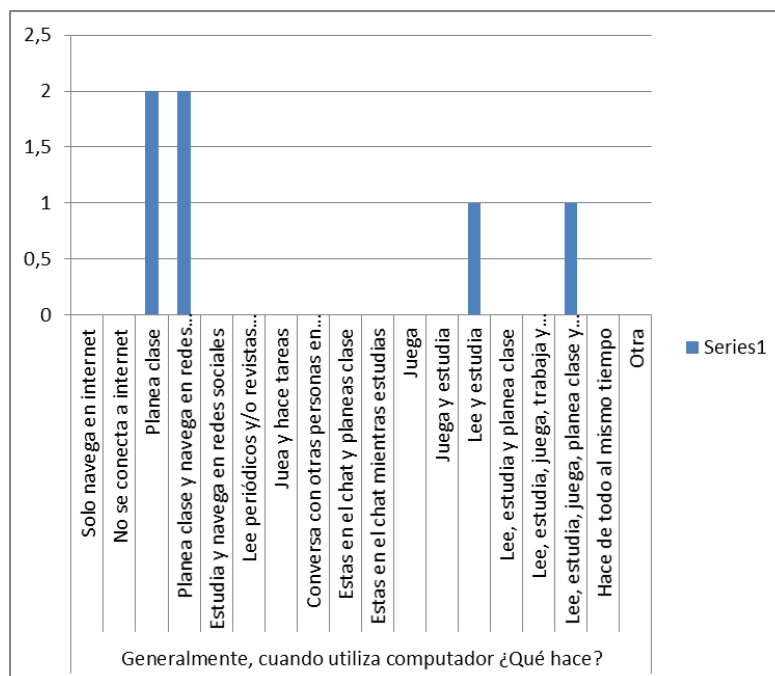
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 14.



Fuente: Elaboración propia

Gráfico 15.



Fuente: Elaboración propia

La realidad encontrada en el tema de conocimiento de los docentes sobre el manejo del internet y algunas plataformas y/o pantallas es bastante desalentadora, esto no hace culpable directamente a los docentes de este hallazgo, si no que hace una reflexión hacia la verdadera

fuente de culpa. En este caso todos somos culpables, unos por no autoformarse, otros por no formar y otros personajes populares de la sociedad por no apoyar un poco más allá de su teoría de la incapacidad.

Es claro que las nuevas generaciones son las que piden a gritos un proceso de resignificación en la educación pública, convirtiendo esto en una búsqueda de los docentes hacia las nuevas realidades educativas y sociales de estos jóvenes. Pero, resulta que de los cinco docentes a los cuales se les realiza la encuesta, tres son menores de treinta y cinco años. Vimos en la introducción el año en que nacieron los Millenials, estos que también son nativos digitales y que su admiración por la tecnología es bastante alta, demuestran en esta investigación que sus conocimientos elementales sobre pantallas, uso del internet y manejo de algunas plataformas comunes dentro del mundo tecnológico es bastante pobre.

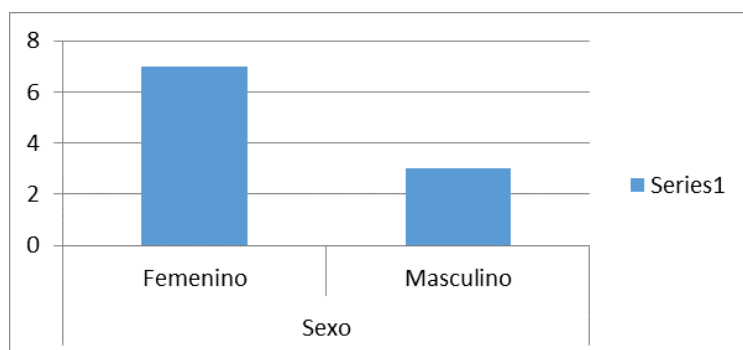
En el segundo gráfico del presente capítulo se muestra el uso del internet por parte de los docentes rurales del municipio de Briceño Antioquia, allí se evidencia que la mayor función del internet es para el trabajo y una de las más bajas (en 0), es la creación de material pedagógico. Esto evidencia que los docentes pueden tener en sus manos las herramientas necesarias para crear otras alternativas de enseñanza – aprendizaje, pero su formación en el uso adecuado de estas, no es el apropiado.

Otro de los hallazgos es la apariencia del docente frente a los resultados que un externo busca. (el docente quiere mostrar lo que no hace para no sentirse inferior) Desde la encuesta no es propicio juzgar el poco conocimiento sobre el uso de algunas herramientas, pero si desde la

observación. De los cinco docentes encuestados, cuatro respondieron satisfactoriamente a preguntas dentro de la encuesta, luego en la charla posterior se evidencia su desconocimiento sobre las mismas. El docente no desea sentirse inferior a lo que la sociedad está esperando de él. Esto no es sano para los resultados de un diagnóstico educativo en temas de formación docente.

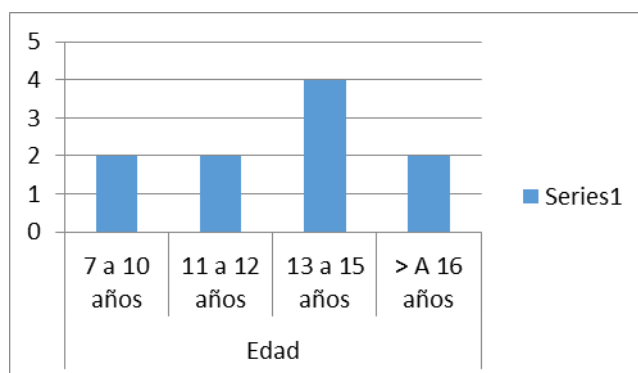
Como se dijo en con anterioridad, un docente capacitado en el manejo de las pantallas, crea un estudiante con capacidades de consumir y producir (prosumidor) y no siempre es dependiente de la tecnología sin producción. Las encuestas realizadas a estudiantes en el municipio de Briceño, dan unos resultados excelentes, no el camino del buen nivel de conocimientos que tienen estos estudiantes, si no el interés que demuestran al interactuar con estos conceptos.

Gráfico 16.



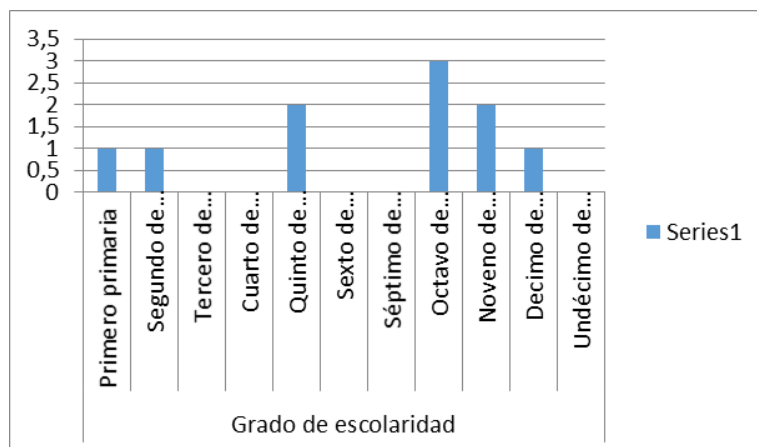
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 17.



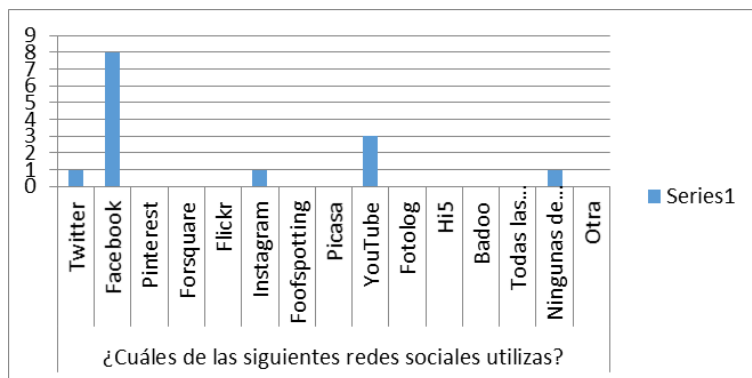
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 18.



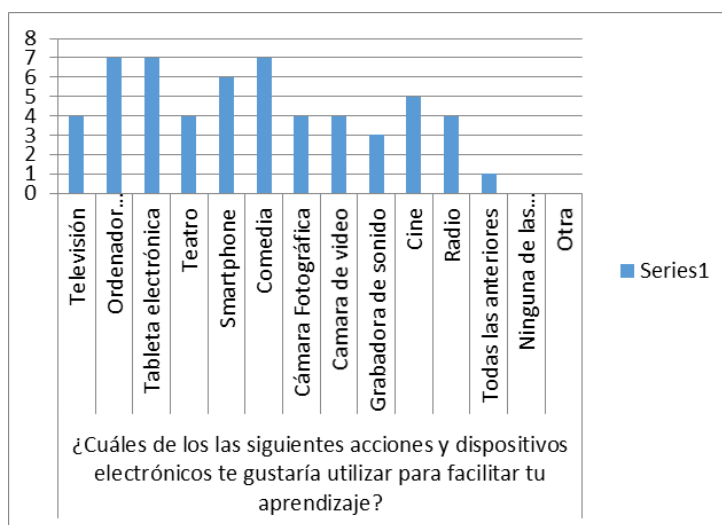
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 19.



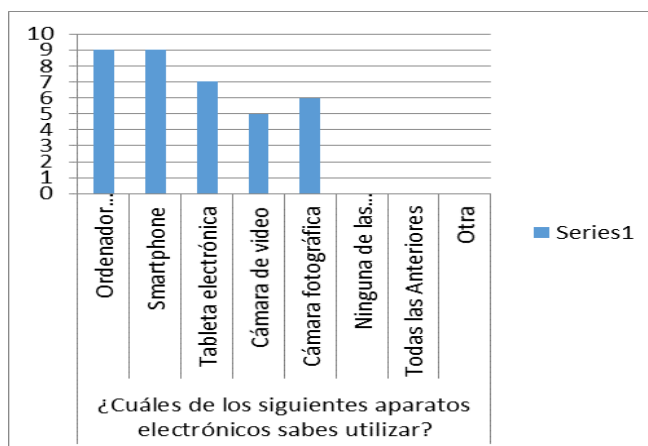
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 20.



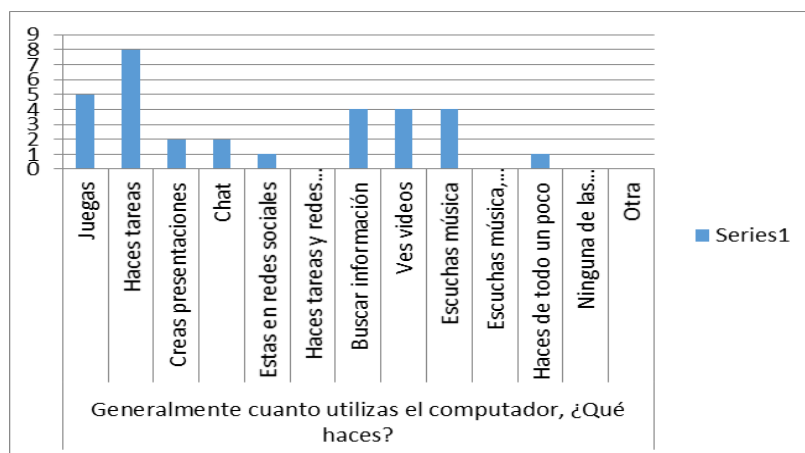
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 21.



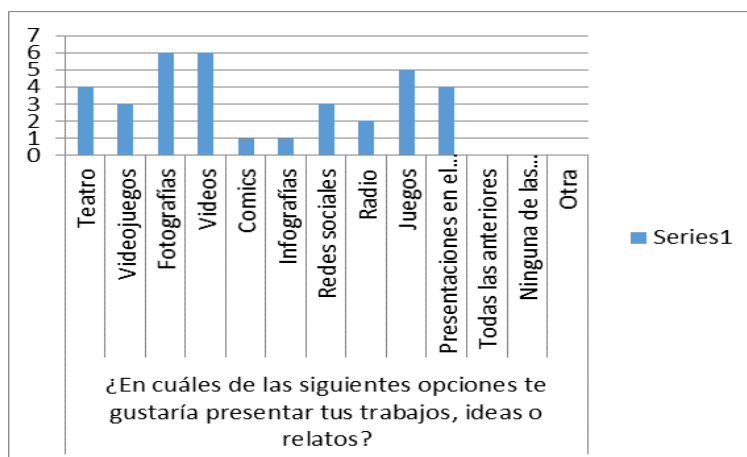
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 22.



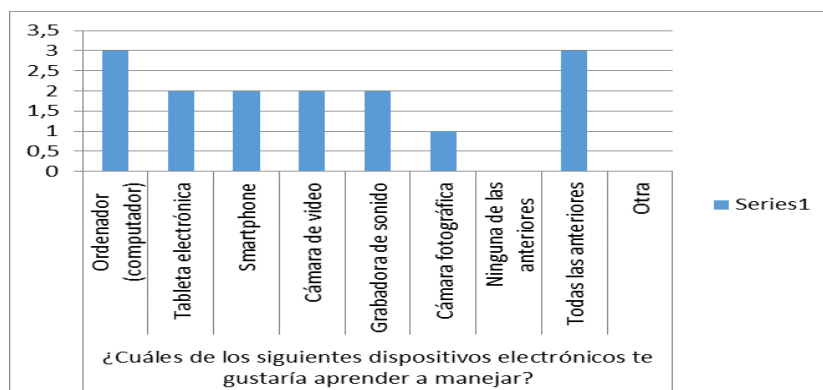
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 23.



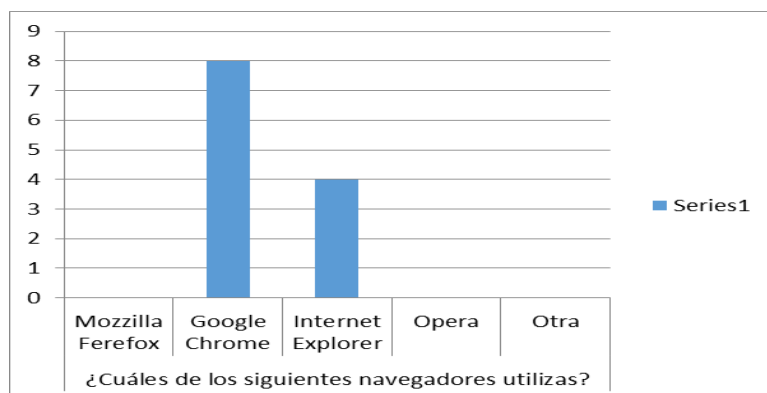
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 24.



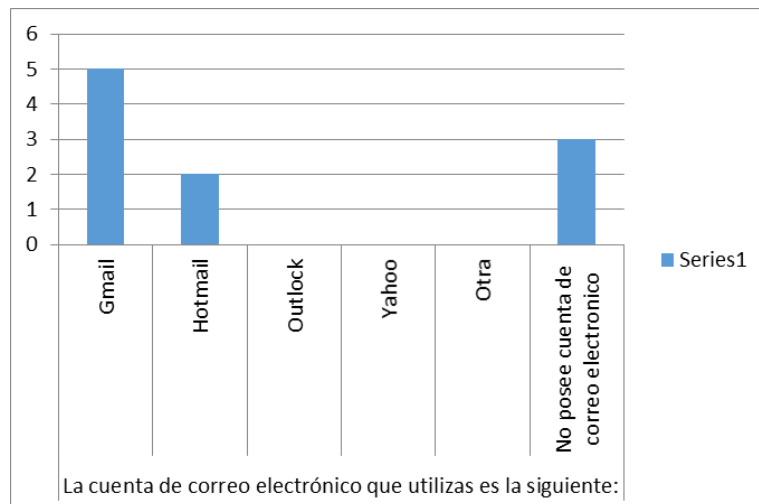
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 25.



Fuente: Elaboración propia

Gráfico 26.



Fuente: Elaboración propia

La demostración de que los estudiantes viven en un mundo de interactividad con el otro y lo otro, es el resultado de una de las preguntas que buscaba conocer la red social más utilizada por los jóvenes y niños rurales del municipio de Briceño Antioquia: Facebook, ocho de diez estudiantes encuestados, usan esta red de una forma frecuente. ¿Que sería si esta red fuese utilizada por los docentes como una de las plataformas de la transmedia?, esto es algo demasiado subjetivo para todas las realidades que vive la educación rural, sin embargo es posible configurar el imaginario y soñar con esta plataforma dentro de un espacio académico.

En el grafico 24 se evidencia que si es posible implementar la transmedia educativa en la educación rural del municipio de Briceño Antioquia, si se tiene en cuenta que todos los estudiantes dan respuestas positivas ante la pregunta sobre qué acciones (plataformas) o dispositivos que le gustaría utilizar para su formación educativa. Todos los estudiantes creen que todas o casi todas son necesarias en su proceso de enseñanza–aprendizaje.

No alejado del párrafo anterior está el conocimiento que tienen los estudiantes sobre el uso de algunos dispositivos electrónicos como el ordenador, el Smartphone, la tableta electrónica, cámara fotográfica u otros aparatos electrónicos. Según la revisión de literatura, se puede afirmar que los niños y jóvenes tienen la capacidad innata de aprender de una manera rápida a controlar estos aparatos, por tanto, los docentes fallan en creer que los estudiantes no pueden crear un proceso de enseñanza–aprendizaje utilizando los dispositivos mencionados por sus falencias en el manejo de los mismo, docente no puede atribuir incapacidades inexistentes en los estudiantes que si pueden tener los mismos educadores. Lo que se debe es aprovechar los recursos, el conocimiento y el entusiasmo de las nuevas generaciones.

Desde la investigación se evidencia que los estudiantes rurales no conocen mucho sobre pantallas, software de diseño u otras herramientas que pueden ser importantes para su proceso educativo, pero, ¿serán ellos los de la falencia? No. Los docentes son los encargados de llevar a estos estudiantes al mundo mágico que comprende el buen manejo de todos los softwares, pantallas o plataformas útiles en el proceso formativo de los estudiantes rurales, pero no solo son los docentes los culpables, también son los organismos administrativos, las administraciones locales, departamentales y nacionales por no formar al docente en nuevas estrategias pedagógicas.

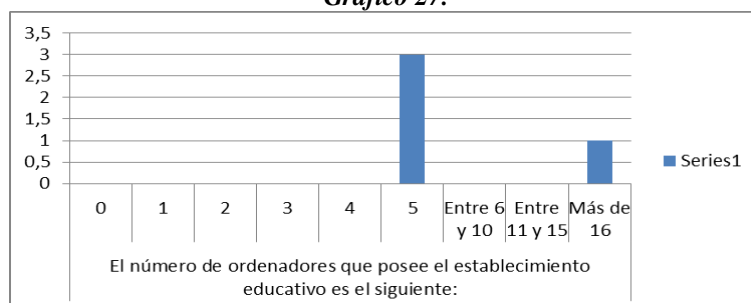
3.4 Didáctica y pantallas en las escuelas de Briceño Antioquia

Identificar las herramientas tecnológicas y didácticas que poseen los estudiantes y docentes rurales del municipio de Briceño Antioquia, para participar de una estrategia educativa mediante la transmedia. Este es el tercer objetivo que tiene esta investigación cualitativa.

Este objetivo llega un poco más allá de identificar que herramientas tecnológicas o didácticas posee un establecimiento educativo rural, va hasta transformar las mentes de las personas con preguntas realizadas y la socialización de lo que se puede hacer con esas herramientas dentro de un espacio educativo, esto hace que la investigación trascienda hasta lograr crear una nueva manera de enseñar en el sector rural. En la investigación se dejó la duda y la curiosidad de implementar nuevas estrategias pedagógicas en la zona rural del municipio de Briceño Antioquia.

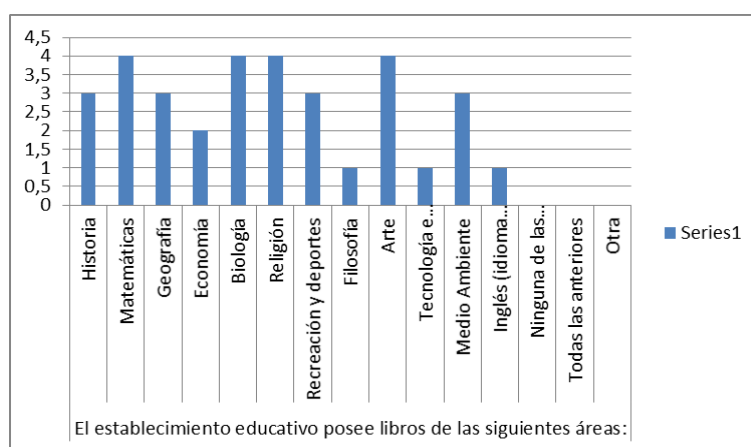
En este capítulo se podrán leer los hallazgos relacionados con el tercer objetivo. Para esto, es necesario realizar algunas encuestas a docentes rurales en donde se pueden encontrar los siguientes resultados:

Gráfico 27.



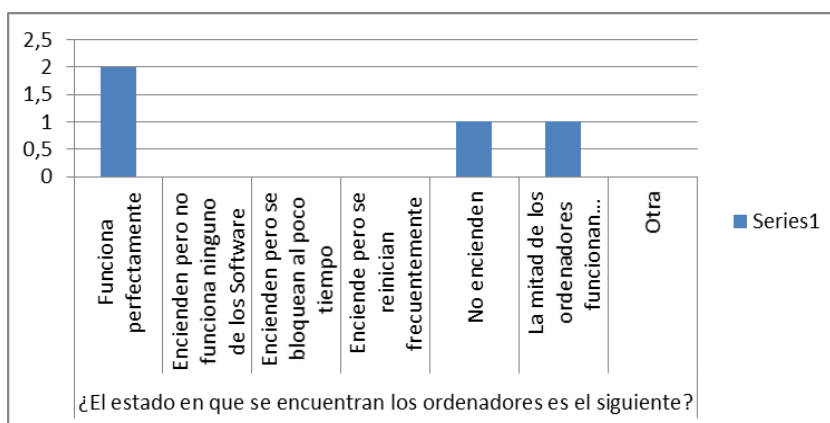
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 28.



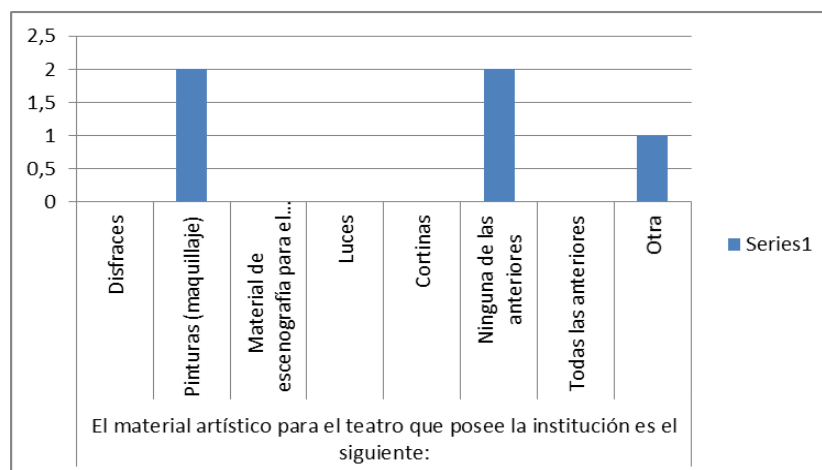
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 29.



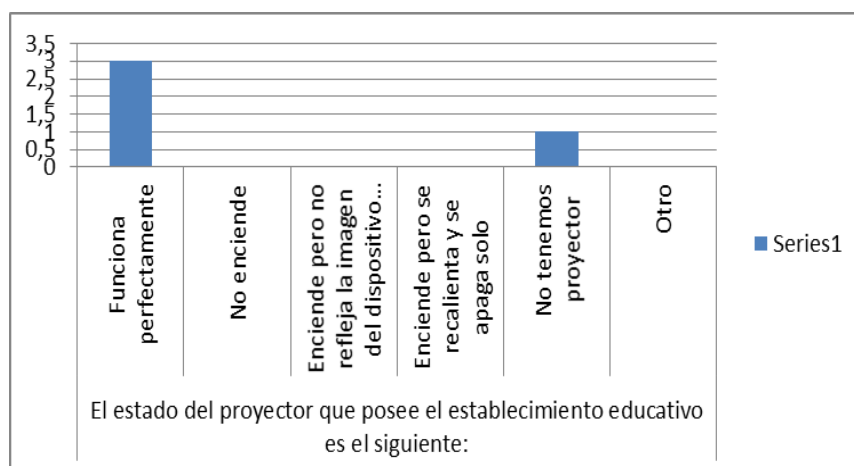
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 30.



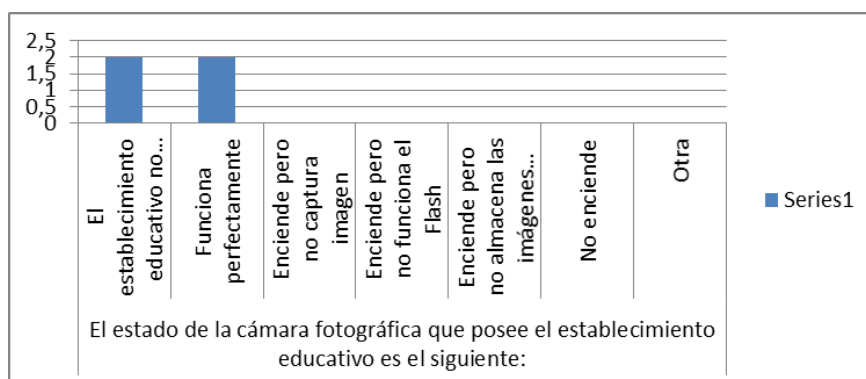
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 31.



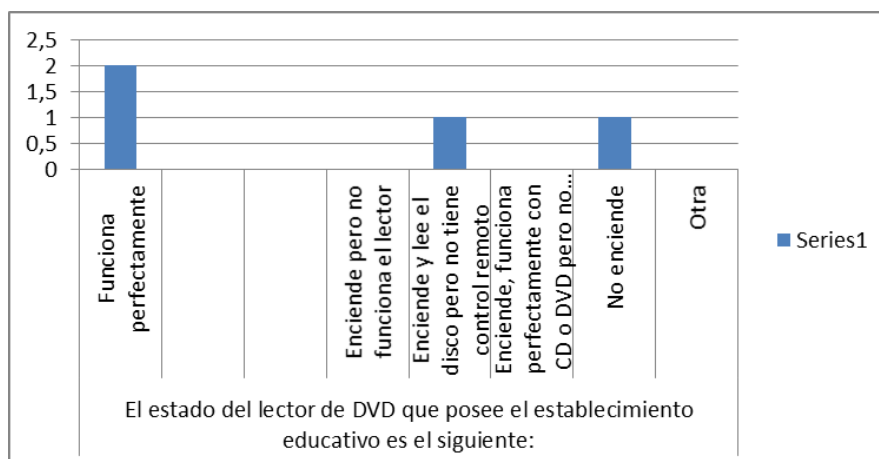
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 32.



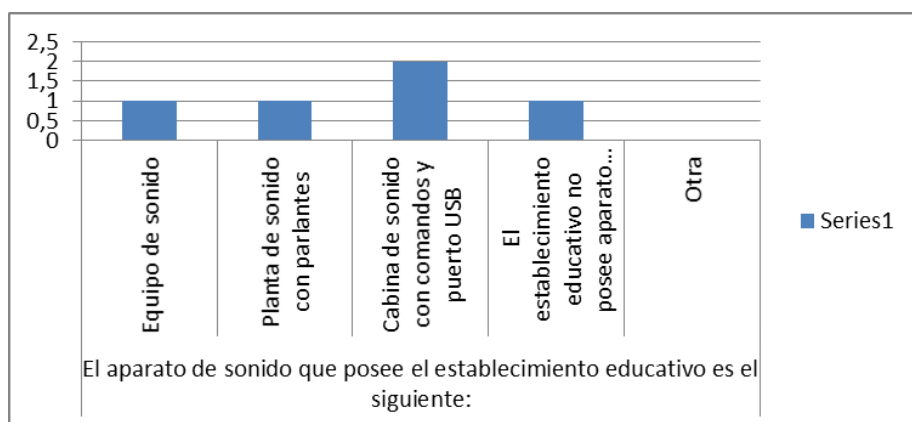
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 33.



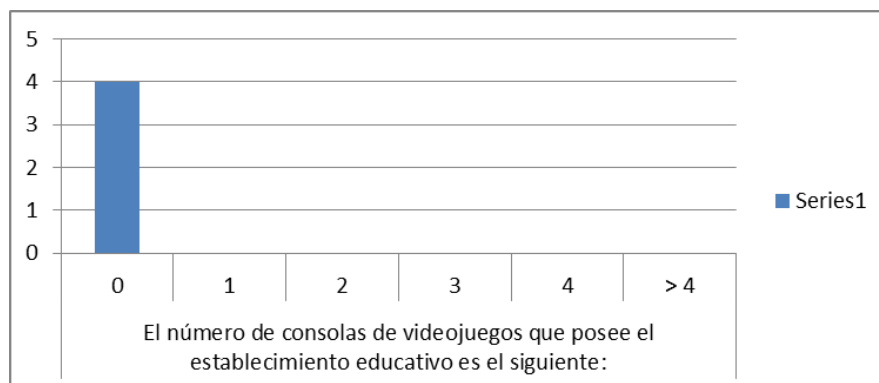
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 34.



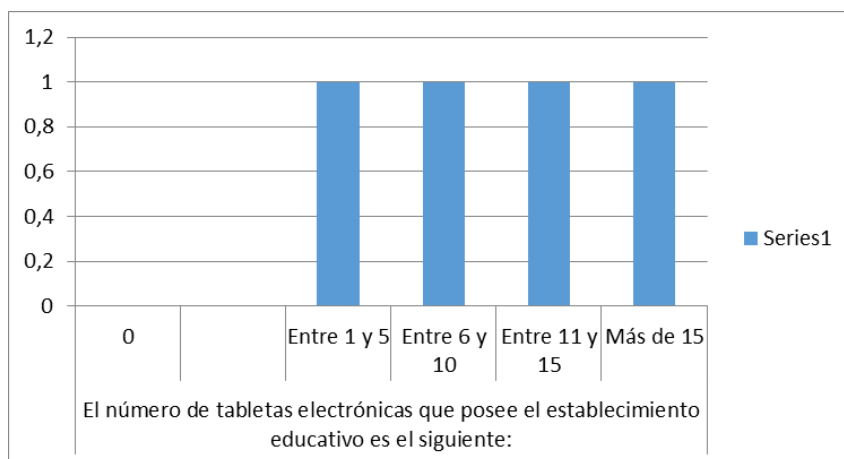
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 35.



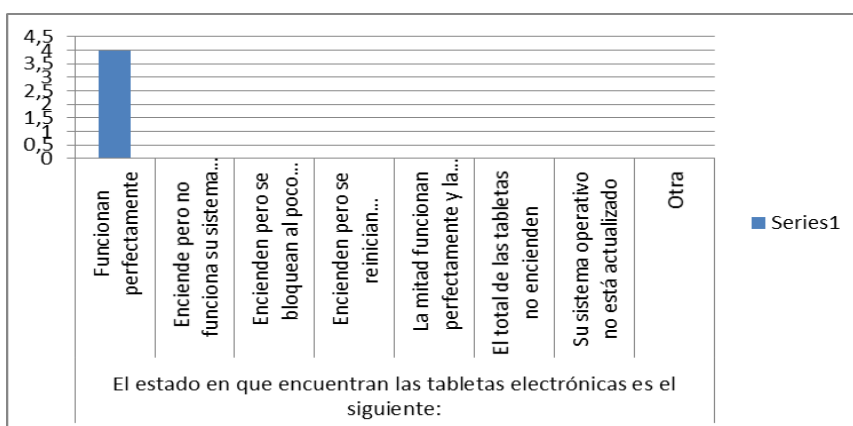
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 36.



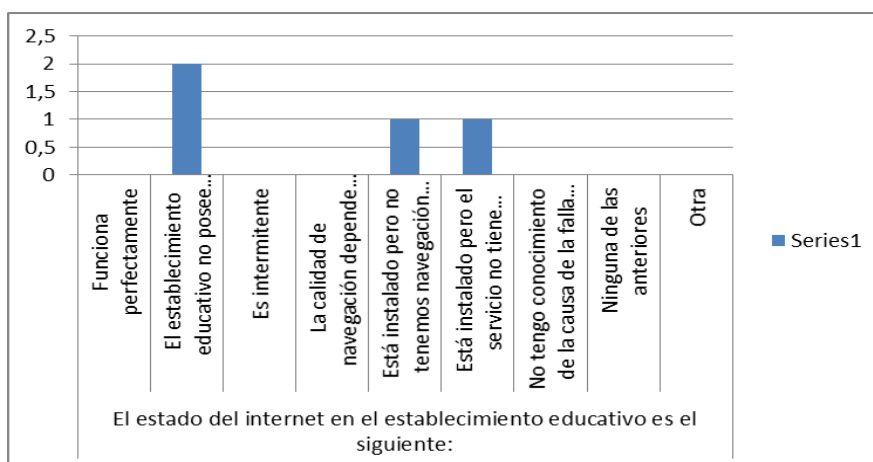
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 37.



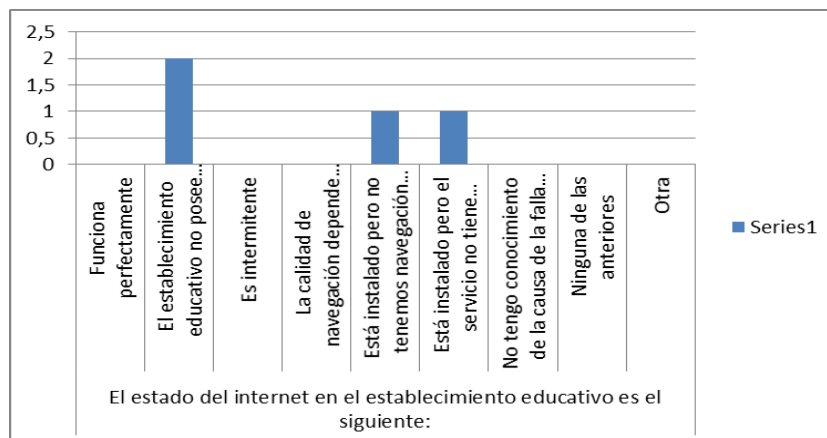
Fuente: Elaboración propia

Gráfico 38.



Fuente: Elaboración propia

Gráfico 39.



Fuente: Elaboración propia

De los establecimientos educativos rurales tomados como muestra todos poseen:

- Tablet as electrónicas.
- Ordenadores
- Proyector (cuatro establecimientos educativos rurales).
- Lector de DVD (Cuatro establecimientos educativos rurales)
- Aparato reproductor de sonido
- Libros de todas las áreas de aprendizaje
- Televisor

Este hallazgo es importante para el inicio de la implementación de la transmedia educativa en la educación rural del municipio de Briceño Antioquia, hacen faltan elementos importantes como: El internet en todos los establecimientos educativos, artículos de teatro y consolas de videojuegos; pero si el objetivo es iniciar un proceso de enseñanza–aprendizaje mediante la transmedia educativa se puede afirmar que existen las herramientas básicas para iniciar dicho proceso. Además a las posibilidades formativas alrededor de los hallazgos se

concluye que no solo están los elementos tecnológicos y didácticos incluidos en la transmedia, también está la capacidad humana de los docentes cuando demuestran su entusiasmo por crear conocimiento en sus estudiantes; esto lo hacen mediante acciones lúdicas como los juegos, las caminatas ecológicas, las charlas, la comprensión del mundo mediante referentes cercanos a su contexto y el amor a su trabajo y estudiantes.

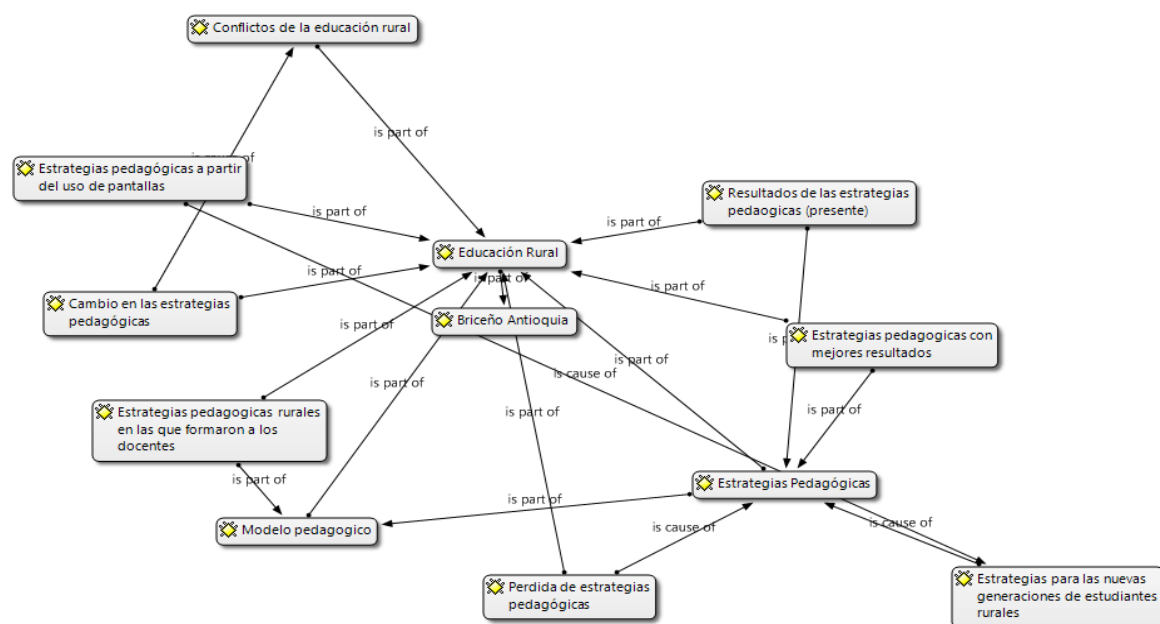
Capítulo IV:

4. DISCUSIÓN ALREDEDOR DE LA TRANSMEDIA EN LA EDUCACION RURAL DE BRICEÑO ANTIOQUIA

Establecer las posibilidades formativas de la transmedia en la educación rural del municipio de Briceño Antioquia. Es el objetivo general que contiene esta investigación cualitativa, y cuyo trabajo de campo se realiza en la zona rural de un municipio alejado de la capital Antioqueña, llamado Briceño Antioquia.

Los hallazgos encontrados en esta investigación son la evidencia de la poca capacidad instalada que existe en la educación rural para la implementación de estrategias pedagógicas necesarias para las nuevas generaciones y/o necesidades de los territorios.

Ilustración 2. Análisis de la red semántica



Fuente: Elaboración propia

Esta gráfica es el resultado de toda la investigación, allí se puede relacionar la baja calidad educativa con el poco apoyo gubernamental, el resultado del mono-docente ante la implementación de nuevas estrategias pedagógicas para el sector rural, las mejores estrategias pedagógicas del presente en contraste con las del pasado, los resultados de las mejores estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes del presente, el concepto de que la educación del pasado es mejor que la del presente y las pocas estrategias a partir del uso de las pantallas.

Los docentes en sus entrevistas y charlas posteriores enfatizaron en el sentimiento de abandono en el que están los establecimientos educativos rurales del municipio, no tener conectividad a internet fuera de ser una necesidad educativa, es un derecho para buscar una mejor calidad educativa en el municipio de Briceño y departamento de Antioquia. Además a esta situación del internet se suma la poca formación docente por parte de las secretarías de educación y otros organismos responsables de ello, las pocas alternativas de crecimiento

profesional en el ámbito educativo y la falta de material didáctico para el trabajo con los estudiantes.

El resultado final de la red es la necesidad de un docente formado en la creación e implementación de nuevas estrategias pedagógicas en relación a los nuevos niños y jóvenes. Un docente del presente tiene la responsabilidad de estar actualizado con los nuevos modos de aprendizaje; si esto no se evidencia en el docente, si se evidencia en la baja calidad de la educación rural de Briceño Antioquia y el país.

Pandemic 1.0 brinda un ejemplo sólido sobre la implementación de la transmedia basada en una narrativa, para el caso de Pandemic 1.0 era una enfermedad que se estaba propagando sin posibilidades de pararla, No se puede decir que esta narrativa no atrae la atención de los lectores, radio escuchas, visualizadores o jugadores, si este es el espacio para interactuar con otros de una manera distinta y llamativa. Este ejemplo de transmedia fue expuesto en diferentes pantallas como redes sociales, objetos, teléfonos móviles, botellas de agua e imágenes. ¿Esta estrategia se podría llevar a la educación rural? Si, solo es cuestión de voluntad tanto política como académica, buscar un tema y las pantallas en las cuales se vaya a presentar.

Un acercamiento a la realidad próxima nos da un ejemplo claro de cómo el pasado dos de octubre de 2016 los Colombianos asistieron a las urnas a decidir el futuro del país, mediante un instrumento democrático llamado plebiscito, una de las falencias por parte de los dos líderes del SI y del NO, fue la poca formación a los Colombianos en los temas incluidos en acuerdo firmado entre un grupo armado llamado FARC y el Gobierno Colombiano. Aquí se hubiese

podido implementar la transmedia educativa: Todos los estudiantes van a twittear sobre los puntos acordados, (las ideas de cada uno sobre el acuerdo), van a sacar imágenes de todas las emociones que genera este acuerdo, en Facebook van a crear un debate dentro del grupo de los estudiantes, van a crear un presentación en Powtom sobre el punto del acuerdo relacionado con el sector rural, aquí se podrían ir todas las pantallas que el docente desee usar en su tema de formación. Esto demuestra que lo que necesita la educación rural es creatividad y pensamiento colectivo.

El señor Henry Jenkins (2010), afirma que la expansión transmedia, ya sea escribiendo una ficción o colgándola en facfiction, o grabando una parodia y subiéndola a Youtube hace que el estudiante esté activo debido a que son narrativas y métodos que los apasionan. Los individuos del siglo XXI son militantes activos de lo que les apasiona, y si lo que les apasiona es la narrativa expuesta en múltiples pantallas, la educación debe aprovechar esta alternativa de enseñanza–aprendizaje para formar a sus estudiantes.

Los niños y jóvenes rurales tienen toda la capacidad social, política y cognitiva para desarrollar esta estrategia pedagógica llamada “Transmedia Educativa”. Es evidente que se necesita ahondar en acciones importantes como la formación a los docentes rurales en nuevas y mejores estrategias pedagógicas para los nuevos niños y jóvenes, adecuación de los espacios educativos con elementos tecnológicos y didácticos y acompañamiento continuo por parte de la secretaria de educación local y departamental.

En las entrevistas a los estudiantes se evidencia el desconocimiento sobre todas las estrategias pedagógicas , pantallas y acciones artísticas mencionadas, pero el reflejo de sus miradas hacia el sueño de participar de todas estas actividades hacen que esta propuesta aunque no contenga los elementos necesarios desde la apropiación docente y espacios dotados, si se arroja desde la investigación que se puede crear un espacio transmedia en la zona rural gracias a los sueños, interacciones y animo de aprender al lado de las pantallas de los estudiantes.

Los estudiantes quieren pero no pueden, los docentes pueden y quieren pero no tienen. Esta es la reflexión de lo que se vive educativamente en la zona rural del municipio de Briceño Antioquia. La tecnología, las pantallas y las expresiones humanas son el día a día de estos estudiantes, solo que el sistema educativo no quiere o no sabe aprovechar esta posibilidad formativa.

En una de las veredas en la que se realiza la investigación, llamada Santa Ana II, se entrevistan a dos jóvenes de los grados décimo y undécimo. Estas enunciaron con voz de tristeza las pocas posibilidades formativas que tienen en su establecimiento educativo, no por apoyo de su docente (una sola docente para seis grados de bachillerato) si no por las pocas alternativas que tienen para disfrutar del conocimiento. Cuando se les mencionó las posibilidades de trabajar con el ordenador, las tabletas, los Smartphone, el teatro y demás pantallas o dispositivos electrónicos, soñaron por unos segundos en el cómo sería su proceso educativo con una alternativa diferente. Estas reaccionaron tajantemente al argumentar la brecha abismal que existe entre la educación urbana y rural.

Si bien es claro que con los componentes profesionales, didácticos y de apoyo gubernamental vistos como hallazgos en el municipio de Briceño, se dificulta iniciar un proyecto transmedia, si se puede iniciar la formación a docentes, entusiasmar a estudiantes con pantallas no relacionadas con equipos o plataformas existentes en los establecimientos educativos rurales del municipio. La Transmedia también nos lleva a crear nuevos espacios en donde la narrativa se convierta en otra historia, relato, concepto, ya sea expandido o igual al ejemplar original. Las plataformas no solo son las pantallas y plataformas vistas en las urbes, son también el teatro, el cuento escrito, la música, el debate, la lectura y el televisor que casi todas las escuelas poseen. Esto último afirma que en los establecimientos educativos rurales del municipio de Briceño Antioquia si es posible comprender la transmedia educativa como una estrategia de formación a los estudiantes rurales.

El primer objetivo de la investigación buscaba develar las estrategias pedagógicas implementadas en el municipio de Briceño Antioquia desde el siglo XX, esto fue el encuentro con un proceso que no avanza mucho al nivel de los avances tecnológicos, de generaciones y de nuevos modos de aprendizaje. El resultado de estas estrategias para el siglo XX es como se esperaba. Las estrategias pedagógicas son basadas en:

- La autoridad del docente en el aula de clase es sinónimo de buen proceso de enseñanza aprendizaje.
- El cumplimiento de la norma hace parte del currículo
- El uso del tablero como el centro de la enseñanza – aprendizaje.
- Contenidos agrupados y estudiantes con realidades acordes a su época y espacio territorial.

Luego en las estrategias pedagógicas del siglo XXI, el hallazgo de la investigación da como resultado que si existe una evolución pero fue poca para el desarrollo del estudiante del presente siglo, la evolución es la siguiente:

Avance formativo de otros modelos educativos contextualizados para la zona rural, los modelos educativos son Escuela Nueva y Postprimaria, aunque estos fueron creados en la década de los 70, el proceso de implementación de forma generalizada está el presente siglo XXI. Cabe resaltar que en el siglo pasado existieron modelos educativos como el sistema de aprendizaje tutorial (SAT) con muy buenos procesos en el país, solo que el municipio de Briceño no lleva este modelo sino hasta el 2008 como alternativa para acompañar los estudiantes rurales dentro de la básica secundaria y media. Dicho modelo solo estuvo ejecutando sus estrategias durante un año y medio, debido a que la administración municipal abrió grupos de Postprimaria en las veredas en donde el SAT estaba con su modelo.

Lo anterior abre otras interpretaciones subjetivas desde la comunidad y que llegan a la investigación mediante las conversaciones posteriores a la entrevista con las dos campesinas que aportan a este trabajo cualitativo, una de las interpretaciones es que los estudiantes rurales son utilizados como mercancía, esto porque lo importante para el municipio es el dinero que recibe por tener estudiantes matriculados en la educación pública; no importa la calidad, si no la cobertura. Esto supone más dineros para el arca de la corrupción que contamina a los municipios de Colombia. ¿Por qué corrupción?, si por cada uno de los estudiantes matriculados en el municipio dan un aporte desde el gobierno, ¿Por qué la infraestructura de los establecimientos educativos rurales esta en precarias condiciones?, ¿Porque no existe una dotación de equipos

tecnológicos en dichos establecimientos?, las respuestas son pocas, pero las preguntas y pretextos son muchos.

Al inicio del párrafo se pretendía resaltar los avances que tiene la educación rural en el siglo XXI, comparadas las estrategias pedagógicas del siglo XX. Estas son las siguientes:

- Una convergencia entre aspectos comunitarios, sociales
- Académicos y comunitarios dentro del modelo aplicado
- Confianza entre el docente y los educandos
- Aplicación de metodologías diferentes a las tradicionales
- Nuevo sistema de evaluación
- Participación de la comunidad educativa en el desarrollo académico de los estudiantes
- Más intervención económica por parte del estado
- Docentes con formación profesional

El segundo objetivo quiere develar el nivel de conocimientos que tienen los estudiantes y docentes rurales en temas relacionados con el uso del internet y la multiplicidad de pantallas que puedan orientar el proceso de enseñanza aprendizaje, dentro de la educación rural. El resultado arroja:

Los estudiantes son seres con capacidades enormes para asimilar el conocimiento, pero que culturalmente están subyugados a conceptos, criterios o estereotipos creados por la sociedad que enuncian que el campesino es poco educado o con poca inteligencia. En los encuentros personales de la investigación se encontró que cada uno de los estudiantes tiene un cúmulo de conocimientos que necesita ser dirigido a un mejor desarrollo académico. Los docentes son adultos con un nivel profesional adecuado para formar estudiantes rurales, algunos son

normalistas superiores y otros son licenciados en alguna de las áreas básicas del sistema educativo Colombiano. Estos son personas que quieren transformar la educación del municipio de Briceño, solo necesitan acompañamiento y dotación de sus establecimientos educativos. Los docentes pueden mejorar las estrategias pedagógicas utilizadas si estos tienen un proceso de autoformación o son formados por las personas responsables de administrar la educación en el municipio, departamento o nación.

4.1 Hallazgos encontrados en docentes:

- No conocen la utilidad del internet en procesos de enseñanza – aprendizaje. *(en el tercer objetivo discutiremos sobre la no conectividad a internet de los establecimientos educativos rurales del municipio de Briceño)*
- No usan de una forma motivadora los equipos dispuestos en los establecimientos educativos rurales.
- No son formados en estrategias pedagógicas por parte las secretarias de educación y/o directivos docentes.
- Se les dificulta comprender la existencia de nuevas generaciones en la comunidad estudiantil.
- Poca autoformación en nuevas estrategias pedagógicas que motiven al estudiante.
- Inventan procesos inexistentes en sus establecimientos educativos. Esto con el fin de no crear inferioridades ante el investigador y demás personas que desean conocer los procesos de enseñanza – aprendizaje en el establecimiento educativo a su cargo.

- Interés por aprender nuevas estrategias de aprendizaje, más aún, si es relacionada con las pantallas y dispositivos electrónicos.
- Interés por formar a sus estudiantes con calidad educativa.

4.2 Hallazgos encontrados en estudiantes:

- No conocen el manejo del internet, solo respondieron positivamente y con mayores respuestas a redes sociales como Facebook.
- No conocen el manejo de Software que puedan aportar a su formación académica. *(el problema radica en la formación desde sus docentes en el manejo de software aplicados a la educación)*
- Se les dificulta conocer sobre el manejo de algunos dispositivos cotidianos dentro de la sociedad. (cámara, Smartphone, cámara de video, proyector, ordenador, tabletas electrónicas y consolas de video juegos.

La reflexión alrededor de estos hallazgos se basa en la necesidad de implementar estrategias pedagógicas para iniciar un recorrido por nuevas formas de aprendizaje, si bien es claro que los hallazgos no son los más positivos para un proceso educativo, si son el encuentro con un diagnostico que evidencia la precaria realidad que vive la educación rural de Briceño Antioquia. Desde este planteamiento se crea el camino hacia nuevas y mejores estrategias pedagógicas.

El tercer objetivo busca identificar las herramientas tecnológicas y didácticas que tienen los establecimientos educativos rurales del municipio de Briceño, esto esperando implementar la transmedia educativa en dicho municipio. Los resultados son satisfactorios en relación a lo básico que se necesita para implementar un proyecto transmedia. Se logra encontrar lo siguiente:

- Libros de todas las áreas

- Televisores (no en todos los establecimientos tomados como muestra, cuatro de cinco).
- Ordenadores
- Tabletas electrónicas.
- Smartphone en algunos estudiantes.
- Cámaras fotográficas
- Elementos para el teatro
- Lector de DVD
- Narrativas desde los estudiantes.

4.3 Necesidades de la educación rural en el municipio de Briceño Antioquia para utilizar la transmedia educativa como una estrategia de enseñanza – aprendizaje.

- Internet en todos los establecimientos educativos rurales.
- Ordenadores en todos los establecimientos educativos rurales.
- Tabletas electrónicas en todos los establecimientos educativos rurales.
- Formación a docentes rurales en mejores estrategias para las nuevas generaciones de niños y jóvenes.
- Pantallas en buen estado (proyector, televisor).

4.4 Fortalezas de la Transmedia Educativa en la educación rural del municipio de Briceño Antioquia.

- Nuevas generaciones de niños y jóvenes.
- 36 establecimientos educativos rurales
- 900 estudiantes rurales.
- 48 docentes rurales

- 3 directivos docentes rurales
- Docentes con capacidad de aprender y formar.

Con todo lo expuesto anteriormente en este arduo proceso de investigación, se puede concluir, primerio que la transmedia en la educación rural es una necesidad para la nueva generación de niños y jóvenes, en donde la interacción mediante las plataformas, espacios de expresión y manejo de dispositivos electrónicos son el encuentro entre el estudiante y el conocimiento. La educación debe aprovechar la recursividad, la creatividad y capacidad de interactuar y transformar contenidos mediante la tecnología.

Segundo que la educación rural necesita desarrollar nuevas estrategias pedagógicas que logren estimular al estudiante, en donde estos aprendan mediante la emoción y no la repetición, el investigador en neurociencia Francisco Mora asegura que el elemento esencial en el proceso de aprendizaje es la emoción, porque “sólo se puede aprender aquello que se ama, aquello que le dice algo nuevo a la persona, que significa algo, que sobresale del entorno”. (Granada, 1945)

Tercero y último, los nuevos medios afectan el aula de clase de una manera negativa o positiva según la dinamización que hagan los docentes dentro de sus espacios de formación. Esto hace que los docentes estén formados para estos nuevos medios. (Amador, 2013).

BIBLIOGRAFÍA

- Amador Baquiro, J. C. (2014). *Infancias. comunicación y educación. Análisis de sus mutaciones*. Bogotá: Tesis Doctoral.
- Amador, J. C. (18 de 10 de 2013). *idep*. Obtenido de idep:
file:///C:/Users/Docente/Downloads/50-80-1-SM%20(1).pdf
- Antioquia Territorio Inteligente. (2016). *Metaport@I*. Obtenido de <http://www.antioquiatic.edu.co/>
- Arfuch, L., & Devalle, V. (2009). *Lenguaje, comunicación y Diseño*. Obtenido de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=346&id_articulo=7835
- Bacon, F. (s.f.). *Wikiquote*. Obtenido de Wikiquote: https://es.wikiquote.org/wiki/Francis_Bacon
- Barbero, M. (2003). *La educación desde la comunicación*. Norma.
- Baricco, A. (2008). *El Bárbaro*. Anagrama.
- Barthes, R. (1980). *Roland Barthes*. Casa del Libro.
- BunchBall. (2010). *Gamification 101: An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior*. Obtenido de <http://www.bunchball.com/sites/default/files/downloads/gamification101.pdf>
- Casacubereta, F. (2003). *A Qualitative Method for Machine Translation Evaluation*.
- Castells, M., Fernández, M., Linchuan, J., & Sey, A. (2006). *Mobile Communication and Society: A Global Perspective*. MIT Press.
- Cobo, C., & Moravec, J. (2011). *Aprendizaje Invisible.: Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Edicions de la Uniiversitat de Barcelona.
- Colombia, M. d. (2009). *ministerio de educación* . Obtenido de ministerio de educación : http://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-340089_archivopdf_orientaciones_pedagogicas_tomol.pdf
- Computadores para Educar. (2015). *Computadores para Educar*. Obtenido de <http://www.computadoresparaeducar.gov.co/paginaweb/index.php/es/nosotros-2/que-es-computadores-para-educar>
- Davis, H. (2014). *La generacion APP*. New York: Baror. Obtenido de http://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-340089_archivopdf_orientaciones_pedagogicas_tomol.pdf
- Desconocido. (1995). *Primer libro escrito sobre la monografía de Briceño*. Obtenido de Metaport@al: <http://www.antioquiatic.edu.co/>
- Desconocido. (s.f.). *Significados*. Obtenido de <http://www.significados.com/encuesta>
- Digital, O. E. (2012). *oed.ud*. Obtenido de oed.ud: <http://oed.ub.edu/proyectos/transmedia.html>
- Edwards, D., & Coll, C. (2006). *Enseñanza, aprendizaje y discurso en el aula. Aproximaciones al estudio del discurso educacional*. Madrid.
- Elías, N. (1998). *Apuntes sobre el concepto de lo cotidiano* . Bogotá: Norma.
- Ferrés, J. (2008). *La educación como industria del deseo, Un nuevo estilo comunicativo*. barcelona: Gedisa.
- García, J. G. (21 de 02 de 2014). *Socialtves* . Obtenido de Socialtves: <http://www.socialtves.com/mas-alla-de-los-puntos-las-medallas-y-los-rankings/>

- Garcia, J. G. (28 de 01 de 2015). *innovación Audiovisual* . Obtenido de Innovación Audiovisual : <https://innovacionaudiovisual.com/2015/01/28/las-vozes-del-futuro/>
- Gardner, H., & Davis, K. (2014). La generacion APP. En *La generacion APP* (pág. 227). New York: Baror.
- Guillen, J. (Septiembre de 2013). *Aprendizaje transmedia, de los libros a multiples plataformas*. Obtenido de SocialTVes: <http://www.socialtves.com/aprendizaje-transmedia-de-los-libros-a-las-multiples-plataformas-transmedia-learning/>
- Guillen, J. (11 de Noviembre de 2013). *La gramificación y la Educación, las mecánicas de juego influyen en el aprendizaje*. Obtenido de Socialtves: <http://www.socialtves.com/la-gamificacion-y-la-educacion-las-mecanicas-de-juego-influyen-en-el-aprendizaje/>
- Guillen, J. C. (Enero de 2016). Los 'millennials, una generacion marcada por la tecnologia. *El tiempo*, pág. 3. Obtenido de <http://www.eltiempo.com/tecnosfera/resenas-tecnologia/estudio-sobre-los-millennials-en-colombia/16492903>
- Hine, C. (2003). *virtual ethnography*. London: SAGE.
- Jenkins, H. (2010). Transmedia Storytelling and Entertainment: An annotated syllabus. En *Entertainment education* (págs. 943-958). Obtenido de <http://www.tandfonline.com/doi/citedby/10.1080/10304312.2010.510599?scroll=top&needAccess=true>
- Jenkins, H. (2010). *Transmedia Storytelling and Entertainment: An annotated syllabus*. Obtenido de <http://www.tandfonline.com/doi/citedby/10.1080/10304312.2010.510599?scroll=top&needAccess=true>
- Latour, B. (2007). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford.
- Lévy, P. (2001). *Cyberculture*. London: Electronic Mediatcs.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media* . Copyright MIT Press.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Grupo Planeta.
- McLuhan, M., & Fiore, Q. (1967). *El miedo es el masaje*. Estados Unidos : Bantam Books.
- Ministerio Nacional de Educación. (2010). *Ministerio de Educación*. Obtenido de http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-340089_archivopdf_orientaciones_pedagogicas_tomol.pdf
- Orozco, G. (2010). *Audiencias ¿siempre audiencias?* México.
- Pinel, F. (2014). *Transmedia Storytelling: el relato a través de los medios*. . Obtenido de <http://www.esdi.url.edu/content/pdf/transmedia-storytellingok.pdf>
- Prensky, M. (2012). *From Digital Natives to Digital Wisdom*.
- Sanchez, M. (2016). La revolución de la generacion Z: Digitalizados desde que nacen. *El Tiempo*.
- Sanchez, M. (07 de 05 de 2016). La revolución de la generacion Z: Digitalizados desde que nacen. *La revolucion de la generacion Z: Digitalizados desde que nacen*.
- Scolari, C. A. (2008). Hacia la hipertelevisión: los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo. *Mendeley*, 77. Obtenido de Socialtves: <http://www.socialtves.com/aprendizaje-transmedia-de-los-libros-a-las-multiples-plataformas-transmedia-learning/>
- Scolari, C. A. (2008). *Hipermediaciones*. Gedisa.

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedias, cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto. Obtenido de <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2013/05/119756745-1r-Capitulo-Narrativas-Transmedia.pdf>

Sennett, R. (2006). *La cultura del nuevo capitalismo*. Barcelona: Anagrama.

Sparks & Honey. (s.f.). Obtenido de <http://www.sparksandhoney.com/>

ANEXOS

Anexo 1. *Entrevista a Historiadores primer objetivo.*

Fecha: _____

Nombre del historiador: _____

Edad: _____

Profesión: _____

Nivel educativo: _____

1. ¿Cuánto tiempo lleva viviendo en el municipio?
2. ¿Nos podrías recordar la historia de la educación rural en el municipio de Briceño Antioquia?
3. ¿Cuáles eran las estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes de cada una de las épocas mencionadas?
4. Las estrategias pedagógicas ¿han tenido algún cambio desde el siglo XX hasta el hoy? Si, No ¿Cuál?

Anexo 2. *Entrevista a estudiantes primer objetivo*

Fecha: _____

Nombre del estudiante: _____

Sexo: _____

Edad: _____

Grado: _____

Hacer una introducción hacia el concepto de estrategia.

1. ¿Cuáles son las estrategias pedagógicas que utiliza tu docente? Preguntar las estrategias pedagógicas en cada una de las áreas)
2. ¿Cuál de las estrategias pedagógicas mencionadas te gusta más? ¿Por qué?
3. Recuerda algo que aprendiste utilizando alguna de las estrategias pedagógicas de tu docente
4. ¿Cuáles son las actividades que desarrollan los estudiantes de tu establecimiento educativo rural utilizando los ordenadores (computadores)?
5. ¿Cuáles son las actividades que desarrollan los estudiantes de tu establecimiento educativo utilizando las tabletas electrónicas?
6. ¿Cuáles son las actividades que desarrollan los estudiantes de tu establecimiento educativo con el proyector?
7. ¿Cuáles son las actividades que desarrollan los estudiantes de tu establecimiento educativo con el televisor?
8. ¿Cuáles son las actividades que desarrollan los estudiantes de tu establecimiento educativo con los libros?

Anexo 3. *Entrevista a docentes primer objetivo*

Entrevista sobre las estrategias pedagógicas que utilizan los docentes en el presente siglo.

Fecha: _____

Nombre del docente: _____

Edad: _____

Escalafón: _____

Nivel educativo: _____

1. ¿Cuánto tiempo llevas como docente de un establecimiento educativo rural?
2. ¿Cuáles son las estrategias pedagógicas que utiliza para facilitar el conocimiento de los estudiantes? (preguntar por cada área asignada).
3. De las anteriores estrategias pedagógicas, ¿Cuáles son las que logran mayores resultados?
4. ¿Cuáles son las estrategias pedagógicas en las que te formaron para facilitar el conocimiento de los estudiantes rurales?
5. De las estrategias pedagógicas utilizadas en tu labor como docente, ¿Cuáles crees que son más adecuadas para los estudiantes de las nuevas generaciones?
6. ¿Qué importancia tienen las estrategias pedagógicas utilizadas por ti, en el aprendizaje de las nuevas generaciones?

Anexo 4. Entrevista a campesinos primer objetivo.

Fecha: _____

Nombre completo: _____

Edad: _____

Sexo:

Profesión: _____

Nivel educativo: _____

1. ¿Cuánto tiempo lleva viviendo en la vereda? _____
2. ¿Cómo era la educación en el establecimiento educativo rural antes?

Realizar preguntas en la medida que avance la entrevista. (Estrategias pedagógicas)

Anexo 5. Encuesta a estudiantes segundo objetivo.

Encuesta A Estudiantes

<p>1. Sexo</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Femenino</p> <p>2. <input type="checkbox"/> Masculino</p> <p>2. Edad</p> <p>1. <input type="checkbox"/> 7 a 10 años</p>	<p>7. Generalmente, cuando utiliza el computador ¿qué hace?</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Juegas</p> <p>2. <input type="checkbox"/> Haces tareas</p> <p>3. <input type="checkbox"/> Creas presentaciones</p> <p>4. <input type="checkbox"/> Conversas con otras personas (chat)</p> <p>5. <input type="checkbox"/> Estas en redes sociales</p>
---	--

2. 11 a 12

3. 13 a 15

4. > 16

3. Grado de escolaridad: _____

4. ¿Cuáles de las siguientes redes sociales utilizas?

1. Twitter

2. Facebook

3. Pinterest

4. Foursquare

5. Flickr

6. Instagram

7. Foofspotting

8. Picasa

9. Youtube

10. Fotolog

11. Hi5

12. Badoo

13. Todas las anteriores

14. Ninguna de las anteriores

15. Otras:

5. ¿Cuáles de las siguientes acciones y dispositivos electrónicos te gustaría utilizar para facilitar tu aprendizaje?

1. Televisor

2. Ordenador (computador)

3. Tableta electrónica

4. Teatro

5. Smartphone

6. Haces tareas y redes sociales

7. Buscar información

8. Ves videos

9. escuchas música

10. Escuchas música, haces tareas y estas en redes sociales.

11. Haces de todo un poco.

12. Ninguna de las anteriores

13. otras

¿Cuáles?

8. ¿En cuáles de las siguientes opciones te gustaría presentar tus trabajos, ideas o relatos?

1. Teatro

2. Videojuegos

3. Fotografías

4. Videos

5. Comics (ver ejemplo)

6. Infografías (ver ejemplo)

7. Redes sociales

8. Radio

9. Juegos

10. presentaciones en el ordenador (computador).

11. Todas las anteriores

12. Ninguna de las anteriores

13. Otras

¿Cuáles? _____

9. ¿Cuáles de los siguientes dispositivos

<p>6. <input type="checkbox"/> Comedia</p> <p>7. <input type="checkbox"/> Cámara fotográfica</p> <p>8. <input type="checkbox"/> Cámara de video</p> <p>9. <input type="checkbox"/> Grabadora de sonido</p> <p>10. <input type="checkbox"/> Cine</p> <p>11. <input type="checkbox"/> Radio</p> <p>12. <input type="checkbox"/> Todas las anteriores</p> <p>13. <input type="checkbox"/> Ninguna de las anteriores</p> <p>14. <input type="checkbox"/> Otras pantallas</p> <p>¿Cuáles?</p> <hr/> <hr/>	<p>electrónicos te gustaría aprender a manejar?</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Ordenador (computador)</p> <p>2. <input type="checkbox"/> Tableta electrónico</p> <p>3. <input type="checkbox"/> Smartphone (celular inteligente)</p> <p>4. <input type="checkbox"/> Cámara de video</p> <p>5. <input type="checkbox"/> Grabadora de sonido</p> <p>6. <input type="checkbox"/> Cámara fotográfica</p> <p>7. <input type="checkbox"/> Ninguna de las anteriores</p> <p>8. <input type="checkbox"/> Todas las anteriores</p> <p>9. <input type="checkbox"/> Otros</p> <p>¿Cuáles?</p> <hr/> <hr/>
<p>6. ¿Cuáles de los siguientes aparatos electrónicos sabes utilizar?</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Ordenador (computador)</p> <p>2. <input type="checkbox"/> Smartphone (celular inteligente)</p> <p>3. <input type="checkbox"/> Tableta electrónica</p> <p>4. <input type="checkbox"/> Cámara de video</p> <p>5. <input type="checkbox"/> Cámara fotográfica</p> <p>6. <input type="checkbox"/> Ninguna de las anteriores</p> <p>7. <input type="checkbox"/> Todas las anteriores</p> <p>8. <input type="checkbox"/> Otras</p> <p>¿Cuáles?</p> <hr/> <hr/>	<p>10. ¿Cuáles de los siguientes navegadores utilizas?</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Mozilla Firefox</p> <p>2. <input type="checkbox"/> Google Chrome</p> <p>3. <input type="checkbox"/> Internet Explorer</p> <p>4. <input type="checkbox"/> Opera</p> <p>5. <input type="checkbox"/> Otra</p> <p>¿Cuál?</p> <hr/> <hr/>
	<p>11. La cuenta de correo electrónico que utilizas es la siguiente:</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Gmail</p> <p>2. <input type="checkbox"/> Hotmail</p> <p>3. <input type="checkbox"/> Outlook</p> <p>4. <input type="checkbox"/> Yahoo!</p> <p>5. <input type="checkbox"/> Otra</p> <p>¿Cuál?</p> <hr/> <hr/>

Anexo 6. Encuesta para docentes segundo objetivo

<p>1. Sexo</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Femenino 2. <input type="checkbox"/> Masculino</p> <p>2. Edad</p> <p>1. <input type="checkbox"/> 18 a 24 2. <input type="checkbox"/> 25 a 30 3. <input type="checkbox"/> 31 a 35 4. <input type="checkbox"/> 36 a 40 5. <input type="checkbox"/> > 40</p> <p>3. Escalafón _____</p> <p>4. Nivel de estudio</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Bachiller pedagógico 2. <input type="checkbox"/> Normalista superior 3. <input type="checkbox"/> Licenciatura 4. <input type="checkbox"/> Magister 5. <input type="checkbox"/> Doctorado</p> <p>5. Usted utiliza el internet para:</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Ocio 2. <input type="checkbox"/> Chat 3. <input type="checkbox"/> Fuente de información 4. <input type="checkbox"/> Trabajo 5. <input type="checkbox"/> Tramites 6. <input type="checkbox"/> Crear y administrar de páginas web 7. <input type="checkbox"/> crear video juegos</p> <p>8. <input type="checkbox"/> Crear presentaciones 9. <input type="checkbox"/> Almacenar Información</p>	<p>11. De las siguientes plataformas de creación de páginas web gratuitas ¿Usted de cuáles conoce su manejo?</p> <p>1. <input type="checkbox"/> wix 2. <input type="checkbox"/> Weebly 3. <input type="checkbox"/> 000webhost 4. <input type="checkbox"/> Yola 5. <input type="checkbox"/> EDUBlogs 6. <input type="checkbox"/> Freehostia 7. <input type="checkbox"/> Webs 8. <input type="checkbox"/> 5GBfree 9. <input type="checkbox"/> Jimdo 10. <input type="checkbox"/> HTML 11. <input type="checkbox"/> freeHosting 12. <input type="checkbox"/> Otras. ¿Cuáles? _____ _____ _____ _____</p> <p>12. De los siguientes software de creación de videojuegos ¿Usted de cuáles conoce su manejo?</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Blender 2. <input type="checkbox"/> Scrath 3. <input type="checkbox"/> Gimp 4. <input type="checkbox"/> Freemind 5. <input type="checkbox"/> Celtx 6. <input type="checkbox"/> Paint.NET</p> <p>7. <input type="checkbox"/> Unity 3D 8. <input type="checkbox"/> Newton Game Dynamics</p>
--	--

<p>10. <input type="checkbox"/> Trabajo colaborativo</p> <p>11. <input type="checkbox"/> Crear material didáctico</p> <p>12. <input type="checkbox"/> todas las anteriores</p> <p>13. <input type="checkbox"/> Ninguna de las anteriores</p> <p>14. <input type="checkbox"/> Otros</p> <p>¿Cuáles? _____</p> <p>_____</p>	<p>9. <input type="checkbox"/> Ninguna de las anteriores</p> <p>10. <input type="checkbox"/> Todas las anteriores</p> <p>11. <input type="checkbox"/> Otros</p> <p>¿Cuáles? _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>6. ¿Cuál de las siguientes opciones del uso del internet utiliza para formar a sus estudiantes?</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Chat</p> <p>2. <input type="checkbox"/> Fuente de información</p> <p>3. <input type="checkbox"/> Crear y administrar páginas web</p> <p>4. <input type="checkbox"/> Crear video juegos</p> <p>5. <input type="checkbox"/> Crear presentaciones</p> <p>6. <input type="checkbox"/> Almacenar información</p> <p>7. <input type="checkbox"/> trabajo colaborativo</p> <p>8. <input type="checkbox"/> Crear material didáctico</p> <p>9. <input type="checkbox"/> Todas las anteriores</p> <p>10. <input type="checkbox"/> Ninguna de las anteriores</p> <p>11. <input type="checkbox"/> Otra</p> <p>¿Cuáles? _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>13. De las siguientes opciones, ¿Cuáles software o plataformas de creación de presentaciones conoce?</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Movie Maker</p> <p>2. <input type="checkbox"/> Powton</p> <p>3. <input type="checkbox"/> Prezi</p> <p>4. <input type="checkbox"/> Google Drive</p> <p>5. <input type="checkbox"/> Power Point</p> <p>6. <input type="checkbox"/> Videoscribe</p> <p>7. <input type="checkbox"/> Emaze</p> <p>8. <input type="checkbox"/> Knovio</p> <p>9. <input type="checkbox"/> Brainshark</p> <p>10. <input type="checkbox"/> SlideRocket</p> <p>11. <input type="checkbox"/> SlideSnack</p> <p>12. <input type="checkbox"/> Ultraslideshow</p> <p>13. <input type="checkbox"/> Haiku Deck</p> <p>14. <input type="checkbox"/> Visme</p> <p>15. <input type="checkbox"/> Zoho Presentation</p> <p>16. <input type="checkbox"/> SlideDog</p> <p>17. <input type="checkbox"/> Simple Booklet</p> <p>18. <input type="checkbox"/> Todas las anteriores</p> <p>19. <input type="checkbox"/> Ninguna de las anteriores</p> <p>20. <input type="checkbox"/> Otras</p> <p>¿Cuáles? _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>7. ¿Cuáles de las siguientes pantallas cree usted que podrían formar al estudiante rural?</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Televisión</p> <p>2. <input type="checkbox"/> Ordenador (computador)</p> <p>3. <input type="checkbox"/> Tableta electrónica</p> <p>4. <input type="checkbox"/> Teatro (escenografía)</p> <p>5. <input type="checkbox"/> Smartphone</p> <p>6. <input type="checkbox"/> Comedia</p>	<p>14. De las siguientes opciones, ¿Cuáles redes sociales utilizas para formar a tus</p>

<p>7. <input type="checkbox"/> Cámara fotográfica</p> <p>8. <input type="checkbox"/> Cámara de video</p> <p>9. <input type="checkbox"/> Grabadora de sonido</p> <p>10. <input type="checkbox"/> Cine (películas)</p> <p>11. <input type="checkbox"/> Radio</p> <p>12. <input type="checkbox"/> Todas las anteriores</p> <p>13. <input type="checkbox"/> Ninguna de las anteriores</p> <p>14. <input type="checkbox"/> Otras pantallas</p> <p>¿Cuáles?</p> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>estudiantes?</p> <p>1. Twitter</p> <p>2. Facebook</p> <p>3. Pinterest</p> <p>4. Foursquare</p> <p>5. Flickr</p> <p>6. .Instagram</p> <p>7. .Foofspotting</p> <p>8. Picasa</p> <p>9. Youtube</p> <p>10. Fotolog</p> <p>11. Hi5</p> <p>12. Badoo</p> <p>13. Otras redes</p>
<p>8. De las siguientes opciones ¿cuál crees que es la definición de transmedia?</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Exponer una idea o historia mediante múltiples medios.</p> <p>2. <input type="checkbox"/> Un Sistema educativo creado en Europa</p> <p>3. <input type="checkbox"/> La utilización del internet solo para usos académicos.</p> <p>4. <input type="checkbox"/> La utilización de pantallas solo para usos comerciales.</p> <p>5. <input type="checkbox"/> El uso de los medios en la educación rural</p> <p>6. <input type="checkbox"/> Transmitir una idea de forma oral</p> <p>7. <input type="checkbox"/> Transmitir una idea de forma escrita</p> <p>8. <input type="checkbox"/> Todas las anteriores</p> <p>9. <input type="checkbox"/> Ninguna de las anteriores</p> <p>10. <input type="checkbox"/> Otra</p> <p>¿Cuál? _____</p> <hr/> <hr/>	<p>¿Cuáles?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <p>15. Generalmente, cuando utiliza el computador ¿qué hace?</p> <p>1. Solo navega en internet</p> <p>2. No se conecta a internet</p> <p>3. Planea clase</p> <p>4. Planea clase y navega en redes sociales</p> <p>5. Estudia y navega en redes sociales</p> <p>6. .Lee periódicos y/o revistas virtuales</p> <p>7. .Juega y hace tareas</p> <p>8. Conversa con otras personas en redes sociales</p> <p>9. Conversa con otras personas y planea clase</p> <p>10. Conversa con otras personas y mientras tanto estudia</p> <p>11. Juega</p> <p>12. Juega y estudia</p> <p>13. Lee y estudia</p> <p>14. Lee, estudia y planea clase</p>
<p>9. De los siguientes software de diseño gráfico ¿Usted de cuales tiene conocimiento sobre su manejo?</p>	

<p>1. <input type="checkbox"/> Illustrator 2. <input type="checkbox"/> Google Shetshup 3. <input type="checkbox"/> ACDsee Pro 4. <input type="checkbox"/> Gimp 5. <input type="checkbox"/> Corel Draw 6. <input type="checkbox"/> Picasa 7. <input type="checkbox"/> Photoshop 8. <input type="checkbox"/> Otros ¿Cuáles? _____ _____ _____</p>	<p>15. Lee, estudia, juega, trabaja y planea clase 16. Lee, estudia, juega, planea clase y conversa con sus amigos por internet. 17. Hace de todo al mismo tiempo 18. Realiza otras actividades ¿Cuáles? _____ _____ _____</p>
<p>10. De los siguientes software de edición fotográfica ¿usted de cuales tiene capacidad de manejar?</p> <p>1. <input type="checkbox"/> GIMP 2. <input type="checkbox"/> Lunapic 3. <input type="checkbox"/> Imageforge 4. <input type="checkbox"/> Pain. NET 5. <input type="checkbox"/> Photofiltre 6. <input type="checkbox"/> PhotoPlus 6 7. <input type="checkbox"/> Photoscape 8. <input type="checkbox"/> Picasa 9. <input type="checkbox"/> Pixia 10. <input type="checkbox"/> VCW vicMan 11. <input type="checkbox"/> Otro ¿Cuáles? _____</p>	<p>16. Las cuentas de correo electrónico que más utiliza son las siguientes:</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Gmail 2. <input type="checkbox"/> Hotmail 3. <input type="checkbox"/> Yahoo 4. <input type="checkbox"/> Outlook 5. <input type="checkbox"/> Latinmail 6. <input type="checkbox"/> Hispavista 7. <input type="checkbox"/> GMX 8. <input type="checkbox"/> Orange 9. <input type="checkbox"/> AOL 10. <input type="checkbox"/> Otra ¿Cuál? _____ _____ _____</p>

Anexo 7. Encuesta a Docentes tercer objetivo

<p>1. El número de ordenadores que posee el establecimiento educativo es el siguiente:</p> <p>1. <input type="checkbox"/> 0 2. <input type="checkbox"/> 1</p>	<p>9. El número de tabletas electrónicas que posee el establecimiento educativo es el siguiente:</p> <p>1. <input type="checkbox"/> 0</p>
---	--

<p>3. <input type="checkbox"/> 2</p> <p>4. <input type="checkbox"/> 3</p> <p>5. <input type="checkbox"/> 4</p> <p>6. <input type="checkbox"/> 5</p> <p>7. <input type="checkbox"/> Entre 6 y 10</p> <p>8. <input type="checkbox"/> Entre 11 y 15</p> <p>9. <input type="checkbox"/> Más de 16</p> <p>2. ¿El estado en que se encuentran los ordenadores es el siguiente?</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Funcionan perfectamente</p> <p>2. <input type="checkbox"/> Encienden pero no funciona ninguno de los software</p> <p>3. <input type="checkbox"/> Encienden pero se bloquean al poco tiempo.</p> <p>4. <input type="checkbox"/> Encienden pero se reinician frecuentemente.</p> <p>5. <input type="checkbox"/> No encienden</p> <p>6. <input type="checkbox"/> La mitad de los ordenadores funcionan perfectamente y la otra mitad no encienden.</p> <p>7. <input type="checkbox"/> Otra</p> <p>¿Cuál? _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>2. <input type="checkbox"/> Entre 1 y 5</p> <p>3. <input type="checkbox"/> Entre 6 y 10</p> <p>4. <input type="checkbox"/> Entre 11 y 15</p> <p>5. <input type="checkbox"/> Más de 15</p> <p>10. El estado en que se encuentran las tabletas electrónicas es el siguiente:</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Funcionan perfectamente</p> <p>2. <input type="checkbox"/> Encienden pero no funciona su sistema operativo</p> <p>3. <input type="checkbox"/> Encienden pero se bloquean al poco tiempo</p> <p>4. <input type="checkbox"/> Encienden pero se reinician frecuentemente.</p> <p>5. <input type="checkbox"/> La mitad funcionan perfectamente y la otra mitad no enciende.</p> <p>6. <input type="checkbox"/> El total de las tabletas no encienden</p> <p>7. <input type="checkbox"/> Su sistema operativo no está actualizado.</p> <p>8. <input type="checkbox"/> Otra</p> <p>¿Cuál? _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>3. El estado del proyector que posee el establecimiento educativo es el siguiente:</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Funciona perfectamente</p> <p>2. <input type="checkbox"/> No enciende</p> <p>3. <input type="checkbox"/> Enciende pero no refleja la imagen del dispositivo conectado.</p> <p>4. <input type="checkbox"/> Enciende pero se recalienta y se apaga solo.</p> <p>5. <input type="checkbox"/> No tenemos proyector</p> <p>6. <input type="checkbox"/> otro</p> <p>¿Cuál? _____</p>	<p>11. El estado del internet en el establecimiento educativo es el siguiente:</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Funciona perfectamente</p> <p>2. <input type="checkbox"/> El establecimiento educativo no posee internet</p> <p>3. <input type="checkbox"/> Es intermitente</p> <p>4. <input type="checkbox"/> La calidad de navegación depende del estado del clima</p> <p>5. <input type="checkbox"/> Está instalado pero no tenemos navegación por falla técnica.</p> <p>6. <input type="checkbox"/> Está instalado pero el servicio no tiene</p>

<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>4. El estado de la cámara fotográfica que posee el establecimiento educativo es el siguiente:</p> <p>1. <input type="checkbox"/> El establecimiento educativo no posee cámara fotográfica.</p> <p>2. <input type="checkbox"/> Funciona perfectamente</p> <p>3. <input type="checkbox"/> Enciende pero no captura imagen</p> <p>4. <input type="checkbox"/> Enciende pero no funciona el flash</p> <p>5. <input type="checkbox"/> Enciende pero no almacena las imagines capturadas.</p> <p>6. <input type="checkbox"/> No enciende</p> <p>7. <input type="checkbox"/> Otra</p> <p>¿Cuál? _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>operador por falta de convenio.</p> <p>7. <input type="checkbox"/> No tengo conocimiento de la causa de la falla del servicio de internet</p> <p>8. <input type="checkbox"/> Ninguna de las anteriores</p> <p>9. <input type="checkbox"/> otra</p> <p>¿Cuál? _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>12. El estado del televisor que posee el establecimiento educativo es el siguiente:</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Funciona perfectamente</p> <p>2. <input type="checkbox"/> No enciende</p> <p>3. <input type="checkbox"/> Enciende pero no da imagen</p> <p>4. <input type="checkbox"/> Enciende pero se apaga solo al poco tiempo.</p> <p>5. <input type="checkbox"/> Funciona perfectamente pero no tiene control remoto.</p> <p>6. <input type="checkbox"/> El establecimiento educativo no posee televisor.</p> <p>7. <input type="checkbox"/> Otra</p> <p>¿Cuál? _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>5. El estado del lector de DVD que posee el establecimiento educativo es el siguiente:</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Funciona perfectamente</p> <p>2. <input type="checkbox"/> Enciende pero no funciona el lector de CD</p> <p>3. <input type="checkbox"/> Enciende y lee el CD pero no tiene control remoto.</p> <p>4. <input type="checkbox"/> Enciende, funciona perfectamente con CD pero no tiene puerto USB</p> <p>5. No enciende</p> <p>6. Otra</p> <p>¿Cuál? _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>13. El establecimiento educativo posee libros de las siguientes áreas:</p> <p>1. <input type="checkbox"/> Historia</p> <p>2. <input type="checkbox"/> Matemáticas</p> <p>3. <input type="checkbox"/> Geografía</p> <p>4. <input type="checkbox"/> Economía</p> <p>5. <input type="checkbox"/> Biología</p> <p>6. <input type="checkbox"/> Religión</p> <p>7. <input type="checkbox"/> Recreación y deporte</p> <p>8. <input type="checkbox"/> Filosofía</p> <p>9. <input type="checkbox"/> Arte</p> <p>10. <input type="checkbox"/> Tecnología</p> <p>11. <input type="checkbox"/> Medio ambiente</p>
<p>6. El aparato de sonido que posee el</p>	

establecimiento educativo es el siguiente:

1. Equipo de sonido
 2. Planta de sonido con parlantes
 3. Cabina de sonido con comandos y puerto USB
 4. El establecimiento educativo no posee aparato de sonido.
 5. Otra
 ¿Cuál? _____

7. El número de consolas de videojuegos que posee el establecimiento educativo es el siguiente:

1. 0
 2. 1
 3. 2
 4. 3
 5. 4
 6. > 4

8. El estado de las consolas de videojuegos que posee el establecimiento educativo es el siguiente:

1. Funcionan perfectamente
 2. Enciende la consola pero los controles no funcionan
 3. Enciende pero el lector no lo lee los videojuegos.
 4. Enciende pero se bloquea continuamente.
 5. Otra
 ¿Cuál? _____

12. Filosofía
 13. Inglés (idioma extranjero)
 14. Ningunas las anteriores

15. Todas las anteriores

16. Otra

¿Cuál? _____

14. El material artístico para el teatro que posee la institución es el siguiente:

1. Disfraces
 2. Pinturas (maquillaje)
 3. Material de escenografía para el teatro
 4. Luces
 5. Cortinas
 6. Ninguno de los anteriores
 7. Otra

¿Cuál? _____

