

## INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

<b>Título:</b>		
EL ARTE COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES Y EN ESCENARIOS DE FORMACIÓN.		
<b>Lugar de Ejecución del Proyecto</b>		
<b>Ciudad/municipio/vereda/corregimiento:</b> Medellín		<b>Departamento:</b> Antioquia
<b>Duración del Proyecto</b> (en meses):	<b>Fecha de iniciación:</b> día/mm/año	<b>Fecha de Terminación:</b> día/mm/año
<b>Autores</b>		
<b>Nombres autores</b>	<b>Dirección correo electrónico</b>	<b>Profesión</b>
Yudiel Milena Muñoz Velásquez	<a href="mailto:ymmoñozv@libertadores.edu.co">ymmunozv@libertadores.edu.co</a>	Licenciada en teatro
<b>Línea de investigación de los posgrados de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales</b>		
Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación.		<input checked="" type="checkbox"/>
Desarrollo humano, procesos de aprendizaje y ambientes emergentes.		<input type="checkbox"/>
Procesos educativos y transformación socioambiental.		<input type="checkbox"/>
Proyección cultural desde el campo expandido de la educación artística.		<input type="checkbox"/>

## INFORMACIÓN DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

### Presentación portada

- Título del proyecto de intervención educativa**

El arte como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje en los entornos virtuales y en escenarios de formación.

- Nombres de los autores, profesión y afiliación institucional**

Yudiel Milena Muñoz Velásquez  
Licenciada en teatro y Comunicadora Social  
Especialización en el arte en los procesos de aprendizaje  
Medellín

- Fecha y lugar**

07/11/2022 Medellín

**El arte como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje en los entornos virtuales y escenarios de formación.**

**Yudiel Milena Muñoz Velásquez**  
Licenciada en teatro

Proyecto de grado presentado para obtener el título de Especialista en el arte en los procesos de aprendizaje

**Profesor Armando Chicangana López**  
a cargo del curso de Gestión de proyectos o Seminario de proyectos II

Fundación Universitaria Los Libertadores  
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales  
Especialización en el arte en los procesos de aprendizaje  
Bogotá D.C., octubre de 2022

## 1. Resumen ejecutivo

Este proyecto tiene como finalidad ubicar el arte y la narrativa digital como herramienta didáctica en los ambientes virtuales de aprendizaje y en escenarios presenciales como aulas de clase, teniendo en cuenta que la educación actual se apoya bastante en los medios tecnológicos TIC para desarrollar los procesos de enseñanza aprendizaje, estos podrían estar mediados por el arte y la transmedia, los cuales permiten una mayor interacción del estudiante.

Cuando hablamos del arte y narrativa digital como herramienta pedagógica no se centra solo al aprendizaje técnico si no más a la sensibilización, a la experiencia artística y hasta la inspiración que pueda generar el acercamiento del arte en el desarrollo de temáticas específicas que se trabajen en la clase.

El proyecto invita a un trabajo colaborativo en el aula donde la narrativa sea el núcleo para expandir los diferentes elementos temáticos que se desean enseñar y aprender. Por tal motivo la transmedia educativa es el centro de interés de esta propuesta el cual se direcciona a la creación de narrativas ligadas a los temas establecidos en clase por el docente, donde es posible consumir diferentes contenidos multimedia, artísticos, culturales y de entretenimiento que acerquen al estudiante a una reflexión activa por medio de foros y hasta de construcción de contenidos que permitan la expansión de la narrativa transmedia.

La sociedad del conocimiento exigirá al sujeto unas habilidades específicas, las cuales comprende la comunicación, el manejo de las TIC y la curaduría de contenidos digitales. El proyecto El arte como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje en los entornos virtuales y escenarios de formación pretende diseñar una propuesta didáctica que demuestre que la narrativa transmedia es una herramienta útil para el docente en su proceso de enseñanza a la vez que aporta a los estudiantes los conocimientos necesarios para su proceso de aprendizaje.

**Palabras Clave:** Arte, crossmedia, narrativa digital, transmedia, ecosistema de medios, multimedia, hipermedia.

## **2. Planteamiento del problema**

El cambio de la presencialidad a la virtualidad dio paso a una serie de cambios en el sector de la educación. Todo esto sucede en el contexto de la pandemia, la incertidumbre por un nuevo virus mortal y poco conocido científicamente cambió la vida de todos.

De parte del personal docente el desconocimiento tanto de las herramientas tecnológicas como desde las posibles metodologías que se pueden aplicar fue uno de los principales factores para que las clases se tornaran aburridas y tediosas para los estudiantes.

Desde la mirada de los estudiantes el cambio de la presencialidad a la virtualidad fue fuerte, al inicio se mostró mucho desinterés por la nueva normalidad, se aburrían con facilidad y poco participaban de las actividades. Ya transcurridos dos años el estudiante se ha ido acoplado a los encuentros virtuales, pero aún siguen mostrando desinterés por las clases.

Aunque aún sigue siendo difícil mejorar los compromisos de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, desde ambos sectores, profesores y estudiantes están en el trabajo de comprender las nuevas dinámicas que permitan acercarse a recursos y metodologías que mejoren los encuentros virtuales.

Las quejas por parte de los estudiantes es la difícil situación por la que están pasando ya que muchos de ellos se han visto afectados por la situación económica y el estrés, manifestando inconformidad por las tarifas tan altas en la matrícula y la pobreza metodológica por parte de los profesores.

### **2.1 Formulación del problema**

¿Qué estrategias didácticas se pueden utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje con los estudiantes del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid en los entornos virtuales?

### 3. Justificación

Teniendo en cuenta la importancia de la comunicación en la vida de las personas, el elemento de la narrativa en todas sus manifestaciones hace parte del ejercicio expresivo del ser humano, la literatura, el teatro, el lenguaje audiovisual y la imagen hacen parte de la construcción de relatos que son importantes para dar sentido a la vida, crea imaginario colectivo y resignifica.

La narrativa transmedia es un recurso metodológico que se puede implementar en las aulas y para estudiantes de cualquier edad porque une la expansión de la narrativa por medio de diversas plataformas tanto físicas como virtuales, esta herramienta es tan versátil ya que se construye de forma colaborativa y se plasma por medio de expresiones artísticas como la literatura, el teatro, el cine, el documental, la fotografía. Etc.

La crisis generada por la enfermedad de la COVID 19 en la esfera de la educación dio lugar al cierre de instituciones educativas en todo el mundo con el fin de frenar la propagación del virus, suspendiendo las clases presenciales para ser dirigidas desde la modalidad sincrónica y asincrónica que permite la virtualidad, promoviendo estilos de vida diferentes, más sedentarios y con mayor conectividad en redes sociales y plataformas para el entretenimiento, como Netflix y los video juegos.

Estos cambios que llegaron de forma repentina acelerando la alfabetización en recursos didácticos por medio de las TIC, lanzó de forma apresurada a profesores y estudiantes a un lugar poco vivenciado como lo es los entornos virtuales, concepto conocido a nivel teórico pero que a la hora de la práctica se convirtió en un lugar nuevo y desconocido en el cual se aprendió sobre la marcha los aspectos de la educación virtual.

Ahora superado las crisis de la pandemia el escenario de la educación presencial se convirtió en un lugar desconocido tanto para docentes como para estudiantes, de nuevo nos toca acoplarnos a nuevos estilos de vida y a tratar de comprender la educación presencial unida aun a los escenarios del entretenimiento desde la virtualidad.

## **4. Objetivos**

### **4.1 Objetivo general**

Diseñar estrategias didácticas y herramientas en función al proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de potenciar el interés de los estudiantes de la facultad de comunicación audiovisual del Politécnico Jaime Isaza Cadavid sobre el tema propuesto por el docente.

### **4.2 Objetivos específicos**

Identificar proyectos en relación a la narrativa digital desarrollada en relación a la educación presencial y los entornos virtuales de aprendizaje.

Componer una narrativa transmedia que parta de un tema específico en relación al contenido curricular de la institución.

Aplicar la propuesta didáctica transmedial para ser sistematizada en un documento llamado la biblia transmedia.

## **5. Aproximación al estado del arte**

La narrativa transmedia ha empezado a teorizarse desde el año 2000 con el libro *Convergencia y Cultura* de Henry Jenkins que es uno de los autores más importantes sobre el tema, después llega Carlos Scolari que sigue la investigación y se enfoca en transmedias realizadas en Latinoamérica y ubica su interés en una narrativa transmedia dirigida a la pedagogía, en si la aplicación de la narrativa digital en la educación es relativamente nueva.

Los conceptos en relación a la educomunicación se han desarrollado en los escenarios de la pedagogía, entre ellos está la tecnología, la cibercultura, la multimedia, la hipermedia, la crossmedia mostrando así un proceso evolutivo y de búsqueda al intentar mejorar metodologías en las aulas y en los procesos didácticos, y de esta forma aterrizando el término de la transmedia cómo aquella que reúne ampliamente los otros conceptos, permitiendo una mayor expansión tanto de la narrativa como de los recursos tecnológicos.

### **Transmedia Comisión de la Verdad**

La Comisión de la Verdad se conforma después de las negociaciones que realiza el gobierno con las extintas guerrillas de las FARC buscando que las víctimas del conflicto armado colombiano puedan ser escuchadas, procurando así la construcción de la paz, tiene como finalidad esclarecer la verdad, la convivencia y la no repetición. Como misión la Comisión de la Verdad fue encomendada a esclarecer los hechos ocurridos durante el conflicto, a lograr el reconocimiento del conflicto interno por parte de la sociedad, a promover la convivencia entre todos y trabajar en pro de la sociedad hacia la no repetición. Decreto ley 588 de abril de 2017 especifica la construcción y la función de esta entidad.

“El objetivo principal de la comisión de la verdad es escuchar muchas voces, en especial la de las víctimas, para construir un relato colectivo que narre el conflicto armado interno en el que todos y todas nos podamos encontrar” Comisión de la Verdad.

La puesta en marcha de la Comisión de la Verdad inicia visitando a las comunidades afectas desarrollando un trabajo de investigación etnográfica en el cual el personal tuvo contacto con víctimas y victimarios que de forma libre y espontánea contaron desde sus vivencias las afectaciones o la participación que tuvieron en el conflicto armado colombiano. La narrativa es parte esencial en la propuesta transmedia en este caso parten de lo contado por las personas como insumo en la construcción de la obra seminal o de la narrativa central que posibilitando la expansión del universo transmedia por las diferentes plataformas tecnológicas.

El primer paso que en la construcción transmedia se llama reproducción, en la Comisión de la Verdad fue el contacto con las comunidades y la recolección de las diferentes narrativas, implementando estrategias comunicativas y pedagógicas que movilizaron a las comunidades,

este proceso fue acompañado por actividades lúdicas, artísticas culturales, encuentros comunitarios y acompañamiento psicosocial. Los insumos narrativos sistematizados se enviaron al equipo de producción que se dedicó en transformarlos en una narrativa transmedia que se aloja en una plataforma web principal.

Cómo estrategia edu-comunicativa construyen un proyecto transmedia cuya narrativa son las diferentes voces del conflicto armado colombiano, el cual se convierte en el documento oficial que entrega la Comisión de la Verdad para acatar el decreto 588 de 2017 y así cumplirle a las víctimas y la sociedad en la edificación de la paz. En la propuesta de difusión que consta de campañas de comunicación se apoyan a la vez de una propuesta educativa que desarrollan como estrategia transmedia, generando una serie de cartillas que describen el paso a paso a seguir para navegar por la plataforma web central y a la vez instruir a docentes, líderes comunitarios y personas en general. Así el usuario navega de forma que comprende la temática mientras consume una serie de contenido multimedia que hace que su búsqueda y estadía en la plataforma sea amena, una función de la transmedia es continuar expandiéndose por medio de sus fans o prosumidores quienes de forma activa participan en foros, redes sociales y en una serie de ejercicios que permiten darle continuidad por medio de la generación de contenido digital y artístico.

El material pedagógico transmedial de la Comisión de la Verdad se encuentra en internet con el nombre de Guía de usos pedagógico de la formación digital, dirigido al proceso de enseñanza y aprendizaje del usuario y la comunidad en general, se compone de una cartilla digital construida desde dos personajes que cuentan el funcionamiento de la plataforma y los ejercicios pedagógicos propuestos para ser elaborados en clase o en encuentros comunitarios.

Plantean 5 herramientas pedagógicas en las siguientes categorías:

- Club de lectura de la verdad. Guía práctica para hacer un club de lectura para la verdad y la no repetición.
- Teatro foro. Guía práctica para realizar un teatro foro en el marco de la verdad y la no repetición.
- Cine foro: Hay futuro, si hay verdad. Guía práctica para la creación de un cine foro.
- Conversas para la juntanza. Fanzine pedagógico.

Con base en lo anterior, el proyecto transmedia de la Comisión de la Verdad es una propuesta relevante en Colombia ya que es la primera vez en el mundo que una comisión decide que el documento oficial sea construido como una transmedia que se expande por todas las plataformas, tanto digitales como análogas permitiendo que más personas puedan acercarse a comprender 60 años de conflicto armado, mientras que empatiza con aquellas voces que narran sus verdades y se sensibilizan a través de arte digital conformada en la multimedia.

## 6. Estrategia metodológica aplicada

Como ruta metodológica implementada para el desarrollo de la didáctica transmedia se escoge la investigación cualitativa con enfoque fenomenológico hermenéutico ya que permite reconocer experiencias de profesores y estudiantes quienes son los sujetos activos dentro del aula de clase.

La investigación cualitativa es propia para escenarios educativos en los cuales se busca mediar a través del arte y la transmedia, ya que la experiencia del estudiante y la relación que tienen con este tipo de contenidos es la clave para comprender la capacidad reflexiva y creadora que genera, la cual necesitamos analizar y poner en práctica en las clases. Comprender la perspectiva del estudiante a partir de la interrelación del investigador en este caso el docente con el fin de asimilar el significado de sus acciones sociales. (Begoña 1992)

“En sentido amplio, puede definirse la metodología cualitativa como la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable” (Quecedo 2002)

Para el desarrollo de las estrategias didácticas el enfoque es, una investigación pedagógica fenomenológico-hermenéutico, partimos de la experiencia vivida por la docente investigadora en la facultad de comunicación del Politécnico Jaime Isaza Cadavid, en el momento de la pandemia y pos-pandemia, se observa algunos cambios significativos en las formas de enseñanza y aprendizaje por aparte de sus estudiantes y docentes de la institución, entre esos cambios están los relacionados con la falta de motivación e interés por el aprendizaje.

“Este enfoque se orienta a la descripción e interpretación de las estructuras esenciales de la experiencia vivida, así como al reconocimiento del significado e importancia pedagógica de esta experiencia” (Carabajo 2008) Max Van Manen es un filósofo que plantea dentro del campo de la investigación educativa el enfoque fenomenológico-hermenéutico.

El presente proyecto de investigación tiene como propósito desarrollar una estrategia didáctica transmedia que promueva el interés, la motivación y la participación de los estudiantes, los cuales puedan explorar su creatividad expresada en diferentes medios artísticos, donde sus experiencias de aprendizaje sean tenidas en cuenta dentro de la institución como por fuera. Especialmente a la hora de consumir productos de entretenimiento como películas, series, Tv, lecturas, música, teatro entre otros, actividades frecuentes en la cotidianidad de un joven en la actualidad.

El estudiante al ser un prosumidores por naturaleza participará activamente en el desarrollo de la expansión de la narrativa propuesta por el docente haciendo que la estrategia didáctica sea llamativa y motivadora pero que logre cumplir con los objetivos plantados en el proceso de aprendizaje.

## 6.1 Población y contexto:

Desde el 2019 hasta el 2022 la docente realizadora del proyecto ha trabajado con estudiantes de pregrado de la facultad de comunicación audiovisual del Politécnico Jaime Isaza Cadavid, son jóvenes que llegan a realizar su pregrado universitario en una institución pública con recursos mixtos que se encuentra adscrita a la Gobernación de Antioquia, la mayoría de la población que entra a formarse son estudiantes de los diferentes municipios del departamento y del área metropolitana.

La población del Politécnico en su mayoría son jóvenes entre los 18 hasta las 25 años de edad, específicamente en la facultad de comunicación entran muy jóvenes a realizar su pregrado. Al ser una institución pública es muy asequible económicamente en comparación del resto de universidades privadas que hay en la región, son estudiantes que en su mayoría están en un estrato socio económico 1,2 y 3.

La universidad está actividad desde la década de los 60, está ubicada en la ciudad de Medellín cerca a la estación del metro del Poblado, al ser una institución pública manejada con recursos de la Gobernación sus estudiantes se relacionan mucho con los estudiantes de la Universidad de Antioquia. Se puede decir que el estudiante del Politécnico intenta proyectar su imagen en relación al estudiante de la UdeA desde el contexto socio político histórico y cultural, al ser un joven preocupado por la situación socio política del país y por los malos manejos que hace la administración a la institución, participa en causas sociales, marchas y salen a paro cada vez acontece alguna situación que afecte política o económicamente a la institución o al país.

El estudiante del politécnico es un joven que llaga a la institución aun con vacíos temáticos y de aprendizaje, entra al mundo universitario sintiéndose que ahí tendrán mucha libertad o que por lo menos la puede experimentar. El estudiante que inició este año 2022 en la institución es un joven que vivió dos años de pandemia encerrado estudiando desde la virtualidad, algunos no conocían las instalación cuando llegaron a la formación presencial. Se puede decir que este estudiante pos-pandemia es diferente al estudiante que asistía anteriormente a la institución.

## 6.2 Fases o etapas (ruta metodológica):

Objetivos	Fases
<p><b>Objetivo general</b> Diseñar estrategias didácticas y herramientas en función al proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de potenciar el interés de los estudiantes de la facultad de comunicación audiovisual del Politécnico Jaime Isaza Cadavid sobre el tema propuesto por el docente.</p>	
<p><b>Objetivo específico 1</b> Identificar proyectos en relación a la narrativa digital desarrollada en relación a la educación presencial y los entornos virtuales de aprendizaje.</p>	<p>Realizar una búsqueda bibliográfica acorde al tema de la narrativa digital transmedia, se identificará los conceptos y términos propios que complemente el resumen. Dentro del estado del arte se buscará aquellos proyectos que se identifiquen con la propuesta, enfocándose en analizar la metodología y el diseño de la propuesta.</p>
<p><b>Objetivo específico 2</b> Componer una narrativa transmedia que parta de un tema específico en relación al contenido curricular de la institución.</p>	<p>Para esta segunda fase es importante implementar las herramientas de observación, el diario de campo y la generación de narrativas, herramientas específicas de la investigación Fenomenológica Hermenéutica pues estas permitirán la construcción de la narrativa seminal para iniciar a diseñar la propuesta didáctica.</p>
<p><b>Objetivo específico 3</b> Aplicar la propuesta didáctica transmedial para ser sistematizada en un documento llamado la biblia transmedia y pedagogía.</p>	<p>La aplicación de la propuesta es la última fase, en esta se debe implementar el resto de instrumentos como el cuestionario virtual y algunas entrevistas con preguntas abiertas que permitan recolectar la información sobre la experiencia final en relación a al proyecto.</p>

### 6.3 Técnicas o instrumentos:

Las técnicas para realizar el proyecto de investigación son la observación participante por parte de la docente que a la vez tomará un perfil de directora de proyectos con lo cual podrá estar dentro de los grupos establecidos con el fin de servir como orientadora pero a la vez como investigadora, este es uno de los instrumentos fundamentales para desarrollar la metodología descrita anteriormente ya que es necesario dejar por escrito aquellas experiencias, anécdotas, relaciones y manifestaciones de los jóvenes sobre su experiencia en el desarrollo de la transmedia.

La segunda técnica es el diario de campo, se debe tomar registro de lo observado mientras la docente dirige y orienta a los grupos, estas notas deben dar cuenta del desarrollo de la transmedia y también de las múltiples experiencias que los estudiantes manifiestan, estos relatos libres pueden desarrollarse por medio de preguntas que la docente realizará a sus estudiantes.

“La observación participante ha dado inicio a la construcción de instrumentos que han facilitado la interpretación y comprensión de las situaciones analizadas. La observación se ha registrado a través de las notas de campo, de sistemas categoriales emergentes, y de la reconstrucción de la realidad, para comenzar nuevamente el ciclo con una nueva observación” (Rekalde 2014)

Va hacer fundamental la escritura que desarrolle el estudiantes durante su proceso, esta debe ser amena con el fin de poder recoger la mayor información sobre sus experiencias, como tercera técnica se utilizará la generación de narrativas. Cada joven debe llevar un diario de campo en el que realizará registro de su experiencia y de la actividad en la que participará a la vez que registrará algunas narrativas tipo cuento en donde se observe como comprende, analiza y disfruta la expansión narrativa en la cual participa.

La reflexión propia de la investigación fenomenológica hermenéutica es indispensable para descubrir la relación del estudiante con las actividades de la clase, por eso la escritura narrativa es una herramienta que permite la libertad en la redacción sin perturbar al joven el cual debe estar más en una posición de experimentar su creatividad y de disfrutar, pero sin dejar de lado su posición reflexiva ante los procesos que participa, ante el contenido que consume y construye. Esta es una de las propuestas metodológicas indispensables en el campo de la investigación fenomenológica hermenéutica en el campo de la pedagogía desarrollada por Van Manen.

“Lo narrativo capta aspectos del presente, también del pasado y aún del futuro en cuanto proyección de los participantes de la investigación, que hacen parte de una dinámica en la que exponen su vida por medio de lo contado” (Galvis 2018)

Como última herramienta se realizará un cuestionario virtual con preguntas abiertas, instrumento propio de la investigación cualitativa (Galvis 2018)

#### 6.4 Tiempo estimado para el desarrollo del proyecto de intervención educativa:

El tiempo estimado de 7 meses, de los cuales el primer mes será para la revisión bibliográfica enfocada al tema para construir la narrativa transmedia, los otros 4 meses serán de desarrollo de la propuesta didáctica, ya que durante este es el tiempo de duración de un semestre académico universitario. En ese transcurso se debe plantear la propuesta a los estudiantes, desarrollarla y finalizarla, así como evaluar el proceso y contenido realizado en clase. Los últimos dos meses es para cruzar y analizar la información y realizar la redacción del manuscrito.

#### Cronograma de actividades

No.	FASE/ ACTIVIDAD	TIEMPO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO								
		MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	MES 7	MES 8	MES 9
1	Fase. Revisión bibliográfica sobre el tema de la narrativa transmedia	X								
2	Propuesta de tema de expansión narrativa, creación de la historia central.		X							
3	Expansión de la narrativa, realización de guiones.		X							
4	Construcción de la propuesta			X						
5	Expansión de la narrativa por las plataformas				X					
6	Evaluación y recolección final de la información.				X	X				
7	Fase de análisis de datos y redacción del manuscrito						X	X		

#### 6.5 Línea de investigación del grupo de Investigación “Transdisciplinar para la Transformación Social”

La propuesta se inscribe en la línea de investigación “Ambientes virtuales de aprendizaje y tecnologías en educación” de la Fundación Universitaria Los Libertadores, teniendo en cuenta que es una de las líneas que se enfoca en materializar los espacios virtuales de aprendizaje y aquellos recursos didácticos mediados por las TIC en el cual el proyecto se basa para desarrollar la propuesta didáctica de la transmedia educativa

## **7. Resultados (preliminares, parciales o totales**

## **8. Conclusiones y recomendaciones**

La narrativa transmedia como estrategia de comunicación aún conserva la etapa de novedad, dentro del escenario de la educación son tan recientes que aún falta desarrollar propuestas que sean visualizadas con el fin de mejorar herramientas didácticas, propuestas pedagógicas y ambientes de aprendizaje, que logren ser óptimos en la conformación de laboratorios creativos, cuyos espacios son los mejores para el desarrollo de la creatividad y la experimentación del arte y de las tecnologías. El cambio se está dando poco a poco pero se necesita mejorar condiciones y recursos económicos que construyan espacios óptimos y herramientas tecnológicas que permita la inclusión de todos los grupos poblacionales.

La transmisión de conocimientos que viene de la escuela tradicional todavía impera en las instituciones educativas del país, por una lado es mucho más práctico para los profesores mantener un discurso temático y estar al frente del salón de clases para demostrar que es él quien tiene el control del conocimiento. En la actualidad y con las propuestas desarrolladas desde la transmedia el docente es un guía que permite la gestión del conocimiento por medio de diferentes estrategias y herramientas didácticas que puedan motivar el aprendizaje de los estudiantes.

Se evidencia a futuro un desarrollo acelerado a nivel tecnológico, cada día tendremos nuevos programas, aplicaciones y equipos técnicos innovadores que modificaran los estilos de vida, entre ellos estar mucho más tiempo conectados consumiendo contenido por internet, afectando a niños y jóvenes que cada vez necesitaran de la tecnología para vivir, motivo por el cual la preparación del docente deberá ir cambiando y adaptándose a las necesidades de sus estudiantes, pero, aun muchos de ellos no están preparados en formar sujetos que comprendan la curaduría que se debe realizar con el contenido que consume, el cual debe acercarse a una información objetiva que desarrolle su capacidad crítica.

La educación mediada por las TIC, el arte y la narrativa digital es la posibilidad de hacer atractiva las clases, de que el estudiante interactúe y se motive en su proceso de aprendizaje y que de forma natural sea un productor, un creativo o un realizador de sus propuestas artísticas.

## 9. Referencias bibliográficas

Rekalde, Itziar; Vizcarra, M., & Macazaga, A. (2014) La observación como estrategia de investigación para construir contextos de aprendizaje y fomentar procesos participativos educación XXI. Universidad Nacional a Distancia de Madrid. Vol. 17, N.º 1, 201-220.

Galvis, S. (2018) La fenomenología hermenéutica en investigación: a propósito de un estudio sobre reflexión pedagógica desde las parábolas. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Cuadernos de teología, Vol. X, N.º 1, 94- 111.

Begoña, M. (1992) Técnicas y métodos en investigación cualitativa. Metodología educativa I. Universidad del País Vasco. 101-116.

Queceno, C. (2002) Introducción a la metodología de investigación cualitativa. Revista de psicopedagogía. N.º 14, 5-39.

Ayala, R. (2008) La metodología fenomenológica hermenéutica de M. Van Manen en el campo de la investigación educativa. Posibilidades y primeras experiencias. Revista de investigación educación. Vol. 26, N.º 2, 409-430.

COMISIÓN DE LA VERDAD. Proyecto transmedia. Consultado el 4 de agosto de 2022. Disponible en internet. <https://www.comisiondelaverdad.co/hay-futuro-si-hay-verdad>

GUÍA DE USO PEDAGÓGICO DE LA PLATAFORMA DIGITAL DE LA COMISIÓN DE LA VERDAD. Consultado el 4 de agosto de 2022. Disponible en internet. <https://www.comisiondelaverdad.co/sites/default/files/2022-09/GUIA-DE-USO-PEDAGOGICO-DE-LA-PLATAFORMA-DIGITAL-COMISION-DE-LA-VERDAD-V6.pdf>