

La narrativa transmedia y su relación en el desarrollo del pensamiento creativo

Lila Constanza Pedreros Ramón

Maestría en educación

Santiago de Cali, 09 de septiembre de 2025

RESUMEN

En la actualidad en el aula de clase se hace uso de ambientes virtuales de aprendizaje entre los que se encuentra las narrativas transmedia las cuales son una nueva forma de establecer el aprendizaje colaborativo y la combinación de varios recursos para el conocimiento. De tal forma que esta relación que tiene el estudiante con las narrativas transmedia logra el desarrollo de otras apuestas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje y es el desarrollo del pensamiento creativo. En este trabajo se buscó establecer la relación que existe entre las narrativas transmedia y el pensamiento creativo en el aula de clase, para ello se indago sobre esta relación por medio del análisis de estas experiencias en la entrevista y encuesta que se llevó a cabo con el maestro y los estudiantes. Se encuentra dentro del resultado que es importante en la actualidad el uso de las narrativas transmedia en la educación porque forma parte de las habilidades y competencias de los estudiantes y que se requiere fortalecer la formación de los maestros para su desarrollo en el aula

Tabla de contenido

RESUMEN.....	2
INTRODUCCIÓN	4
1. Planteamiento de problema	6
1.1. Contexto de indagación	6
1.2. Planteamiento del problema: creatividad y narrativas transmedia en el aula.....	8
1.3. Objetivos.....	11
1.3.1. Objetivo general.....	11
1.3.2. Objetivos específicos	11
1.4 Justificación	11
2. Referentes conceptuales	14
2.1. Narrativa transmedia.....	14
2.1.1. Conceptualización de las narrativas transmedia	14
2.1.2. Narrativas transmedia en los contextos escolares	17
2.2. Pensamiento creativo.....	19
2.2.1. Aproximación al concepto de pensamiento creativo	19
2.2.2. El fomento de la creatividad en el aula.....	21
3. Diseño metodológico.....	23
3.1. Tipo y enfoque de investigación.....	23
3.2. Diseño del estudio de caso.....	25
3.2.1. Fase 1. Diseño del estudio de caso.....	27
3.2.2. Fase 2. Preparación de los instrumentos para estudio de caso.....	28
3.2.3. Fase 3. Recolección de datos	36
3.2.4 Organización y análisis de la información.....	41
4. Análisis de los resultados	43
4.1 Organización de la información.....	43
4.2 Análisis de la información	44
4.2.1 El uso de las narrativas transmedia.....	44
4.2.2 El desarrollo del pensamiento creativo en el aula de clase.....	46
4.2.3 Uso de las narrativas transmedia para el desarrollo del pensamiento creativo en la asignatura de pensamiento humanista.....	48
5. Conclusiones y recomendaciones.....	52

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	55
ANEXOS.....	60
Anexo 1. Transcripción entrevista al maestro	60
Anexo 2. Matriz de las encuestas	64
Anexo 3. Cuestionario dirigido a los estudiantes	70
Anexo 4. Entrevista al maestro Jaime Alvarado.....	75
Anexo 5.....	76
Anexo 6. Matriz de imágenes	80

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo se desarrolla la investigación sobre el uso de las narrativas transmedia para el desarrollo del pensamiento creativo en la asignatura de pensamiento humanista en el colegio Biligue Lacordaire de la ciudad de Cali, es una investigación que responde a la realidad actual de las mediaciones en el contexto educativo.

Dentro de la investigación se hizo énfasis en el uso que tiene las narraciones transmedia en el contexto del aula de clase por parte del maestro y los estudiantes, siendo este uso una forma del desarrollo del pensamiento creativo en una de las asignaturas que forma parte de las humanidades.

Para llevar a cabo esta investigación se hizo énfasis en la forma como el maestro hace uso de los recursos mediáticos con los que cuenta en el aula de clase, además de reconocer por parte de los estudiantes otras maneras de abordar el aprendizaje en donde incluyen dispositivos de comunicación y material educativo.

Este trabajo de investigación tiene como interés fundamental poder comprender el efecto del uso las narrativas transmedia en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes por

eso fue necesario identificar las conceptualizaciones de las categorías, los alcances sobre su efecto en la práctica docente de tal forma que se lograra formular algunos ejes de reflexión.

La metodología que se llevó a cabo consiste en realizar un ejercicio de indagación y exploración cualitativa, por medio de un estudio de caso en el cual no solo se buscó alcanzar el objetivo de la investigación sino también reflexionar sobre las nuevas apuestas que tiene la educación digital en el siglo XXI. En la metodología del estudio de caso se hace uso de la entrevista al maestro de clase y encuesta a los estudiantes. En el estudio de caso se llevaron a cabo cinco fases: el diseño del caso, la preparación de instrumentos, la recolección de datos, organización y análisis de la información. Y posteriormente se tuvo un capítulo para los análisis de resultados en donde se llevó a cabo el análisis categorial del estudio de caso.

El siguiente trabajo está distribuido en cinco capítulos que dan razón de la investigación que se desarrolló y el cual busco dar respuesta a la problemática que se presenta con uso de las narrativas transmedia y el pensamiento creativo en el aula de clase.

El primer capítulo corresponde a la indagación, objetivos y justificación de la problemática; en el capítulo dos aparece el marco conceptual con las categorías de las narrativas transmedia, el pensamiento creativo en donde cada categoría enfatiza su enfoque en el aula de clase y contextos escolares; en el tercer capítulo se especifica el marco metodológico fundamento el tipo de investigación cualitativa y el estudio de caso en sus fases de desarrollo; en el cuarto capítulo encontramos en análisis de resultados que establece la organización de la información y el análisis aspecto que muestra el análisis categorial de la investigación y finalmente en el capítulo cinco se extiende con las conclusiones y recomendaciones que enfatizan la necesidad de visibilizar en la educación actual el uso de las mediaciones dentro de los currículos de los colegios.

1. Planteamiento de problema

1.1. Contexto de indagación

El presente trabajo de investigación titulado “La narrativa transmedia y su relación en el desarrollo del pensamiento creativo” realizado en el colegio Bilingüe Lacordaire de la ciudad de Santiago de Cali. Es un colegio que cuenta con una población de 945 estudiantes de los cuales se tuvo presente el grado undécimo, quienes forman parte del estudio de caso en el cual se lleva el proceso de investigación.

En el colegio Bilingüe Lacordaire se ha llevado una apuesta pedagógica, la cual responde a las necesidades que tienen los estudiantes y maestros ante los contextos que tiene la era digital, siendo así que en esa apuesta pedagógica se aborda las mediaciones desde las narrativas transmedia y la cual se enfoca además de los aspectos mediáticos en el desarrollo de la creatividad, siendo esta una forma de buscar que los estudiantes aprendan de otra forma y logren ser líderes críticos, propositivos y trascendentes en los actuales contextos, aspecto que pretende abordar la propuesta educativa que plantea el colegio.

En este sentido desde las perspectivas institucional del colegio existe un interés por la formación integral y humanista entendida como “una educación que busca propiciar el desarrollo armónico de todas las dimensiones del individuo” (LACORDAIRE, 2025), este aspecto se ha trabajado en la perspectiva curricular por el desarrollo de las dimensiones educables que permiten generar una comprensión de las actuales condiciones y contextos sociales de tal forma que el colegio ha venido trabajando de forma transversal cada uno de

los contextos en los cuales se encuentran los estudiantes en la actualidad siendo así que las narrativas transmedia y la creatividad forman parte de estas nuevas apuestas institucionales.

Es así como en el colegio Bilingüe Lacordaire ha venido revisando el aporte de las nuevas tecnologías y los contextos digitales desde la narrativa transmedia y el desarrollo de la creatividad puesto son aspectos que buscan generar en la comunidad educativa una reflexión sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula, encontrando que la propuesta de formación del colegio debe ajustar en su propuesta de formación integral la transversalidad de estos dos componentes que forman parte de las mediaciones y problemática de la educación.

El primer aspecto a tener presente en esta revisión de ajustes tiene que ver con la relación que existe entre el uso de las nuevas tecnologías y las mediaciones en donde se menciona que el colegio establece que “en este nuevo enfoque de la educación, que defiende el uso de la tecnología no como un fin sino como un medio para mejorar el proceso de aprendizaje, es fundamental utilizar las nuevas herramientas de forma apropiada” (LACORDAIRE, 2025), generando entonces una mirada hacia las narrativas transmedia en cada uno de los contextos que forman parte del currículo ya que es un aspecto que debe fortalecerse desde los nuevos abordajes del siglo XXI.

De igual forma aparece un componente importante dentro de las mediaciones transmedia y es la creatividad, siendo esta un eje fundamental en el desarrollo de las dimensiones educables y en las cuales el colegio establece que “nuestra propuesta propicia la capacidad de observación, conceptualización, comprensión, análisis, síntesis, generalización, valoración y creatividad. Alimentado por interrogantes reales y en contacto con las tensiones históricas es aprendizaje comprometido, creíble, capaz de trascenderse” (LACORDAIRE,

2025), siendo así que abordar este aspecto del desarrollo de la creatividad garantizará una educación con un impacto que trasciende en cualquier contexto social.

Es así como la investigación pretende acercarse a esta comprensión, revisión y reflexión sobre las narrativas transmedia y la creatividad ya que son propuestas curriculares que favorecen el desarrollo de las dimensiones educables para lograr una educación integral y en cual es necesario transversalizar estas mediaciones que asumen la educación en la actualidad.

1.2. Planteamiento del problema: creatividad y narrativas transmedia en el aula

En el marco y contexto de las mediaciones y ambientes virtuales que tiene el colegio Bilingüe Lacordaire se encuentra la inclusión de tecnologías, el desarrollo de aplicaciones, el uso de plataformas virtuales, entre otros por parte de los estudiantes de grado undécimo del Colegio, y quienes dentro de la asignatura de pensamiento humanista han encontrado la posibilidad de llevar a cabo un proceso de aprendizaje de sus contenidos por medio de experiencias y practicas nuevas a nivel de creatividad, competencias y habilidades para asumir el conocimiento.

Es así, que como los estudiantes y el maestro en las clases favorecen el uso de las narrativas transmedia de tal manera que el proceso de aprendizaje sea coherente con las propuestas actuales a nivel de la virtualidad y el mundo digital siendo así que exista mayor apertura a las mediaciones en el proceso académico y adaptándolas dentro del contexto educativo evidenciando que los jóvenes estudiantes alcanzan un proceso de aprendizaje

novedoso e enriquecedor dentro de la educación evidenciando que los estudiantes logran relacionar las mediaciones con el desarrollo de la creatividad.

Teniendo presente esta contextualización nuevamente se menciona cómo en el aula de clase los estudiantes de grado undécimo del Colegio Bilingüe Lacordaire hacen uso de las narrativas transmedia por medio de las plataformas virtuales, la comunicación e interacción por redes, el acercamiento al conocimiento y la búsqueda de información por medio del consumo de contenidos visuales, auditivos, lúdicos que cautivan la atención y que llevan al desarrollo la creatividad y la sensibilidad por la realidad, la búsqueda de relatos de la clase y el trabajo en equipo, siendo así que estos estudiantes logren desarrollar elementos nuevos dentro de sus acercamientos y producción de contenido que se convierte para la clase en una riqueza de nuevos aprendizajes.

En el desarrollo de la asignatura se ha logrado establecer dentro de la gestión del diseño curricular varias experiencias del uso de las narrativas transmedia siendo así que uno de los ejemplos de las mediaciones y la creatividad tuvo relación con el uso de las narrativas y la creatividad haciendo uso de la lectura y la imagen. En un ejercicio de clase se llevó a cabo la lectura de un texto del hijo prodigo en el cual los estudiantes tuvieron el acercamiento al texto, comic, video en YouTube se les pidió que hicieran una lectura crítica del texto y lo representaran desde la realidad actual del joven. En la representación podrían hacer uso de cualquier mediación que evidenciara el desarrollo del objetivo de clase. Después que los estudiantes abordaran el texto desde lo visual y auditivo se reunieron en grupos de trabajo para iniciar el desarrollo del ejercicio. En la clase siguiente debían presentar los trabajos de clase y en ese desarrollo se reconocieron varios trabajos a destacar, pero destacándose un trabajo elaborado con plastilina y el cual se presentó como historia por medio de un video. Percibir la forma cómo los estudiantes moldearon la plastilina, crearon los personajes y trabajaron en equipo es una

manera de reconocer la importancia de las narrativas transmedia en el aula de la clase y además la imaginación que desarrollaron para ejecutar la propuesta de trabajo.

En el segundo ejemplo se proyecta un video sobre las tejedoras de Colombia en donde narran sus historias de vida se hace un análisis de la situación pero posteriormente se hace uso de un video para aprender a tejer, es mejor dicho una especie de tutorial, previamente se había solicitado a los estudiantes llevar lana a la clase, en este contexto los estudiantes hacen uso de los videos para tejer y se organizan en pequeños grupos en donde se establece una conversación entorno a la realidad de las comunidades marginadas. Del trabajo en clase se generó una propuesta de tejido en el cual se hizo una manta para un niño del barrio en el cual se encuentra el colegio.

Entonces es necesario reconocer que existe una relación entre el uso de las narrativas y la creatividad, es uno de los aspectos importantes a tener presente ya que esta relación permite reflexionar sobre el aporte que se tiene de cada una de las categorías que se desarrolla en el proyecto. Finalmente, la investigación se contextualiza en los estudiantes que llevan a cabo el ultimo años escolar, como es el caso del grado undécimo, cuyos intereses se relacionan con las mediaciones y desarrollo pensamiento creativo puesto que es una forma de encontrar otras apuestas al proceso de aprendizaje siendo así que validar el desarrollo y la importancia de las narrativas transmedia en el proceso formativo, de ahí la urgencia de ese reconocimiento de las inmersión de los estudiantes en las nuevas mediaciones de la era digital especialmente en la asignatura de pensamiento humanista por ser esta una forma de evidenciar las relaciones humanas, creativas y mediáticas entre los estudiantes

Desde esta mirada del contexto del estudiante que termina un ciclo de formación es muy importante reconocer y preguntarse ¿Cuál es efecto del uso de narrativas transmedia en el

desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes en la asignatura de pensamiento humanista de grado undécimo del colegio Bilingüe Lacordaire?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Comprender el efecto del uso de las narrativas transmedia en el desarrollo del pensamiento creativo en la asignatura de pensamiento humanista de los estudiantes del grado undécimo del Colegio Bilingüe Lacordaire

1.3.2. Objetivos específicos

Identificar las conceptualizaciones de las narrativas transmedia y el pensamiento creativo en el aula en la asignatura de pensamiento humanista

Reflexionar sobre los alcances de las narrativas transmedia para favorecer el desarrollo del pensamiento creativo en el aula en la asignatura de pensamiento humanista

Formular ejes de reflexión para el desarrollo de la creatividad a partir de las narrativas transmedia.

1.4. Justificación

Dado que en la era digital existen nuevas mediaciones para proceso de aprendizaje de los estudiantes se evidencia que una de estas formas son las narrativas transmedia que se encuentran en la actualidad de forma constante en la vida que llevan los jóvenes con el uso que le dan a las múltiples plataformas digitales, redes sociales, blogs etc. y en los cuales pueden abordar la información presentado desde la diversidad narrativa; por eso este aspecto se debe tener presente en la educación actual, puesto es un aspecto que favorece el desarrollo del pensamiento creativo por medio de la interacción con estas mediaciones y con la creación de nuevos contenidos y relaciones,

Por lo que se refiere a esta problemática es necesario tener presente en el contexto educativo actual el reconocimiento e integración de las transmedia narrativas en el proceso de enseñanza – aprendizaje de tal forma que se logre ampliar el uso que se da a las Tic, además del interés del estudiante por otras formas de aprendizaje y no quedarse siendo consumidores de la información mediática. Desde las narrativas transmedia se pueden generar otros procesos en la educación haciendo uso de la ubicuidad que tienen las mediaciones al poder interactuar desde diversas plataformas virtuales para lograr la movilización no solo de contenidos sino de acercamiento a la realidad social ya que en la actualidad se cuenta con los ambientes virtuales de aprendizaje.

Por otro lado reconociendo que es viable poder llevar a cabo la apropiación e integración en la actualidad de las narraciones transmedia en la educación y de manera concreta en el aula de clase se logra destacar que esta fortalece en el estudiante el desarrollo del pensamiento creativo ya que los estudiantes no solo lograran adaptarse a los nuevos

cambios digitales sino que logra dar soluciones a las problemáticas, ya que tienen la capacidad de ver más allá, como se menciona de no ser solo consumidores sino de desarrollar esa capacidad creativa por medio del uso de las diversas formas narrativas transmedia.

Esta investigación beneficia a los estudiantes y maestros en el proceso educativo ya que los primeros siguen siendo los protagonistas del aprendizaje, pero sería el reconocimiento para ellos de otra forma de relacionar sus experiencias cotidianas con el mundo académico de tal forma que tengan la posibilidad de pensar en otras lógicas y en caso de los maestros es tomar estas mediaciones y llevarlas al aula como un recurso del pensamiento y comprensión de diversos problemas, contenidos, situaciones que se deseen abordar ya sea a nivel personal o por medio del trabajo en proyectos.

De la misma forma esta investigación permite que a nivel metodológico se tenga presente las nuevas iniciativas del aprendizaje activo, la cuales potencializan la participación de los estudiantes ya que se encuentran en relación constante con las mediaciones, además de poder organizar proyectos colaborativos entre los estudiantes según el interés de aprendizaje que se ofrezca en el aula de clase. Es una forma de actualizar y fortalecer los procesos metodológicos de las prácticas tradicionales en el aula de clase y de dar respuesta a las necesidades que tienen los estudiantes frente a la inmediatez en el que se encuentran en esta era digital.

Finalmente es preciso tener en cuenta que se pretende impactar en el proceso educativo reconocimiento el aporte de la narrativa transmedia en la interacción que tienen con la enseñanza, además se tiene presente otro elemento importante en la educación y es la motivación del estudiante, la cual es fundamental en su proceso de creatividad.

2. Referentes conceptuales

2.1. Narrativa transmedia

2.1.1. Conceptualización de las narrativas transmedia

En el contexto digital y virtual encontramos una nueva forma de establecer relaciones y es a lo que mencionaremos como las narrativas transmedia “una forma novedosa de narración, concebida para contar historias a través de las múltiples plataformas y formatos, especialmente digitales” Henry Jenkins 2003; además de definirse como “forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación y medios” Carlos A. Scolari 2013 igualmente la encontramos conceptualizada como un aprendizaje colaborativo Pierre Levy. 2004.

Y es que en la búsqueda del origen de la narrativa transmedia se menciona a Henry Jenkins quien en el 2006 expresa que es un “proceso donde elementos integrantes de una ficción aparecen dispersos a través de múltiples canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada”. (Jenkins, 2006), de tal forma que los elementos más relevantes para destacar en su teoría tiene que ver con la diversidad en la forma de presentarse un contenido y el cual puede seguir presentándose de otras formas “una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. (Jenkins, 2006).

Asimismo Scolari menciona que es “el cruce, la combinación de dos elementos; por un lado, el relato, la historia se expande en muchos medios de plataformas , una historia puede empezar en un comic, después una parte del mundo narrativo se cuenta por medio de una película, un juego, una novela, etc., es así como cada texto encuentra una parte diferente de contar ese mundo narrativo” (Carlos Alberto Scolari, 2015), de tal forma que se encuentra que las narraciones transmedia cuenta con varios elementos que la definen y las cuales complementan su aplicación y tiene que ver con la gran variedad que tiene en sus uso de narrativas.

Tomando este aspecto se encuentra que esas narraciones no solo son escritas sino visuales, auditivas, kinestésicas, las cuales están a disposición de quien se encuentre compartiendo la transmedia, de tal forma que se asume de acuerdo con las habilidades en este caso del usuario.

Otro elemento a tener presente con Scolari tiene que ver con el protagonismo que tiene cada usuario/estudiante en el proceso puesto que implica asumir de forma directa un producto y abordarlo según sus intereses y conocimiento teniendo en cuenta que tendrá que evidenciar el aprendizaje por medio de una producción “ se tiene presente en la definición que las transmedia consta de los prosumidores quienes participan de la estación del relato y que a la vez interactúan y realizan la entrega en otras formas narrativas” (Carlos Alberto Scolari, 2015).

De la misma forma se encuentra como las narraciones transmedia “ viabilizan nuevas vías conceptuales y analíticas en la significación de experiencias mediante procesos interpersonales que involucran la relación con otros” (Montoya2, 2020), por consiguiente la conceptualización se enriquece porque relaciona dos aspectos importantes dentro del proceso

de aprendizaje que tiene que ver con los contextos en los que se presenta el contenido y la extensión que se tiene ya que se traslada fuera el aula educativa.

De tal modo que la narración transmediática “se refiere a una nueva estética que ha surgido en respuesta a la convergencia de las medias, que plantea nuevas exigencias a los consumidores y depende de la participación de las comunidades de conocimientos. (Jenkins, 2006). Este elemento es muy importante porque es uno de los aspectos más discutidos, aún se concibe que todos los avances tecnológicos no favorecen a la humanidad y esta realidad no es así porque la utilización de las narrativas transmedia lograría acercar, conocer e interactuar con las comunidades al visualizarlas y acompañarlas por medio de la creación de productos, proyectos y otros recursos que apoyen a las comunidades y a la sociedad.

Es así como Henry Jenkins, establece las narrativas transmedia como una “nueva era de convergencia de medios, que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales” (Scolari, 2023), hasta reconocer que “es una construcción de mundos que se apoya de distintos lenguajes y medios” (Amador-Baquiro, 2018), abriendo un camino que permite establecer la importancia que tiene para un estudiante poder interactuar, aprender y desarrollar otras formas de aprendizaje por medio de las narrativas transmedia, puesto que la realidad mediática es una situación que se presenta a nivel mundial, en la mayoría de los contextos educativos del siglo XXI y se debe asumir en el contexto educativo

De ahí que en la actualidad se encuentran algunas investigaciones que reconocen la importancia que tiene las narrativas transmedia al hacer uso de las diferentes plataformas para contar historias y que además que estén disponibles para todo tipo de personas, ante esta visión se encuentra la tesis doctoral de Sebastián Bages Villaneda, con su investigación sobre : La Narración Transmedia como Generadora de Contenidos Artísticos, en el año 2021 que aborda la transmedia narrativa como una “generadora de todo tipo de contenidos, ya sean visuales,

narrativos, interactivos y auditivos” (Villaneda, 2021, pág. 331) de tal manera que es posible mencionar como la transmedia narrativa responde a un proceso que integra varios aspectos del proceso creativo de una persona siendo así una oportunidad para generar nuevas formas de aprendizaje.

2.1.2. Narrativas transmedia en los contextos escolares

Otro elemento importante dentro de las narrativas transmedia tiene que ver con el desarrollo de que se establece en los contextos escolares es decir que “estudiante aprende mejor a través de diferentes modos de comunicación y, por lo tanto, la lección es más efectiva cuando se transmite a través de más de un modo de expresión” (C A Scolari, 2019). Es así como los estudiantes desarrollan habilidades para el manejo de los recursos tecnológicos, digitales y virtuales logrando otros elementos a partir de los creados en el lenguaje transmedia, pero los cuales no se tienen presente en el contexto educativo porque solo se han quedado en la información mediática y no desarrollo de las habilidades de las nuevas generaciones.

Continuando con el desarrollo de la narrativa transmedia en el contexto escolar se establece que autores como Amortegui et al. (2018) destacan que el storytelling transmedia representa una forma narrativa que se expande a través de múltiples sistemas de significación verbal, icónica, audiovisual e interactiva. (Garzón Moreno, 2024) de tal forma que esta multiplicada de significación permea en el proceso educativo dentro del aula de clase logrando que los estudiantes reconociendo nuevas formas de aprendizajes en los estudiantes.

En el aula de clase los estudiantes y el maestro en la actualidad cuentan en su gran mayoría con el acceso al internet, a las redes sociales, las plataformas virtuales, videos juegos, las series, comic, podcast entre otros , lo cual forma parte de esa relación e interacción con las narrativas transmedia y la creación de otros recursos virtuales que facilitan su imaginación y sensibilidad como se menciona anteriormente, además de reconocer la importancia que tiene las narrativas transmedia en el proceso educativo como lo menciona en su investigación Edna I. Sánchez al concluir que las narrativas transmedia implica “concebir el aula de clase como un ecosistema de aprendizaje que centra su atención en la relación armónica entre los individuos que la componen” (CORTÉS, 2024, pág. 123).

Otro elemento importante que menciona la investigación de Exequiel Alonso y Viviana Alejandra Murgia , con el trabajo sobre las “dos experiencias que tuvieron en escuelas secundarias en Argentina en 2017 y 2018”, se relaciona con el uso que tienen las transmedia narrativas como estrategia de enseñanza – aprendizaje en el aula de clase y el uso de las transmedia en el proceso educativo, el cual favorece aspectos como la articulación de contenidos curriculares, la problematización, la expansión de las comunicaciones, la resignificación de saberes entre otros”. (Exequiel Alonso y Viviana Alejandra Murgia, 2020).

Esta investigación es una forma de evidenciar los factores que favorecen el aporte de las narrativas transmedia con otras habilidades que tienen los estudiantes al entrar en contacto con las medicaciones, de tal manera que es importante mencionar que en esta era digital los estudiantes son personas que ingresan de manera quizás espontanea a comunidades de aprendizaje ya que estas se encuentran en espacios donde los usuarios tienen la posibilidad de compartir información, de publicar, intercambiar y almacenar cualquier cantidad de contenido.

Siendo esto una forma de reconocer que los estudiantes y hasta los maestros no son ajenos a estas nuevas formas de relación y de uso de las narrativas transmedia, se requiere entonces que la formación en la era digital de los estudiantes logre el reconocimiento de la existencia de ambientes de aprendizaje nuevos, que incluye el desarrollo de otras competencias de aprendizaje, las cuales son una forma de enriquecer el trabajo colaborativo y creativo de los estudiantes como lo determina, Scolari y Lugo (2019) en el que destacan cómo el conocimiento cotidiano, facilitado por medios tecnológicos, contribuye a la construcción de un conocimiento más elaborado en el entorno educativo. (Garzón Moreno, 2024)..

El desarrollo de las narrativas transmedia en el ámbito escolar fortalece procesos relacionados con el aprendizaje significativo lo que implica que en el contexto escolar es pertinente su implementación o visualización en el currículo, en la actualidad existen autores que han investigado sobre las implicaciones que tiene en la educación las narrativas transmedia “ Amador (2018), Ortiz Ferley (2018), Amórtegui (2018), Gonzales E. (2018), y Díaz (2019) enfatizan la importancia de la reflexión como parte fundamental del proceso educativo, estimulando el desarrollo de prácticas de participación y la construcción de conocimiento significativo” (Garzón Moreno, 2024)

2.2. Pensamiento creativo

2.2.1. Aproximación al concepto de pensamiento creativo

Pensar que el ser humano tiene la posibilidad de desarrollar actos creativos es una forma de ratificar que tiene capacidades, habilidades y está en constante movimiento, además de comprender que su acción creadora está en relación con su entorno.

De tal forma que dentro del pensamiento creativo se establece primero la concepción de la creatividad como menciona Csikszentmihalyi, es un acto, una idea, o un producto que cambia un contexto existente o que se transforma en otro nuevo (Csikszentmihalyi, 1998), de tal forma que el ser humano siempre forma parte de un procesos de aprendizaje lo que lleva a la búsqueda del conocimiento, a la adaptación de los cambios humanos y a la resolución de problemas.

Dentro de este proceso conceptual nos encontramos que el pensamiento creativo favorece aspectos importantes como es la imaginación, la fluidez y los recursos que desarrolla cada persona para dar respuesta a las situaciones problemas que enfrenta en la cotidianidad, es así como “el pensamiento creativo es la capacidad y habilidad que permite combinar ideas, generando nuevas y originales, con el fin de solucionar problemas de manera creativa, innovadora y coherente, este se desarrolla en un contexto de imaginación ([Gamarra y flores, 2020](#); [Toapanta 2020](#); [Espinoza, 2018](#); [Gutiérrez, 2017](#)) (Contreras, 2021)

Otro de los conceptos que menciona Carvalho en su investigación es que “el pensamiento creativo es una dimensión compleja del comportamiento humano, en la que se involucran varias facetas de la persona, desde procesos básicos, como la percepción, hasta procesos más complejos, como los de organización mental y tratamiento de la información, además de otras variables personales como la motivación, la apertura a la experiencia y la emoción (Cropley, 2015)” (de Cássia Moura de Carvalho, 2021), siendo este concepto un abordaje integral de la persona en el cual se puede inferir que cualquier persona puede desarrollar la creatividad.

Además, dentro de esta conceptualización se destaca las habilidades intrínsecas y las manifestaciones del ser humano en el acto creador lo que lleva a comprender la apertura a las

nuevas experiencias en los cuales se lleva a cabo el proceso educativo, de tal forma que “el desarrollo de la creatividad facilita la consolidación de ese potencial humano y de transformación social tan necesarios actualmente. Esto permite que se propongan o formulen modelos de sociedad con formación de individuos que tengan iniciativa y capacidad para resolver los problemas actuales y enfrentar con actitud los constantes cambios de este mundo altamente competitivo y globalizado (Muñoz, 2021)

2.2.2. El fomento de la creatividad en el aula

Llevar esta realidad al contexto educativo en el aula de clase es pensar en el sentido que tiene para el maestro, el estudiante y el colegio el desarrollo del pensamiento creativo en medio de los nuevos avances tecnológicos y en la continuidad de prácticas educativas tradicionales, aspectos diferentes pero que suman a la realidad del desarrollo del pensamiento creativo.

Así pues, el contexto educativo lleva a los estudiantes a enfrentarse con sus ideas, emociones y conocimientos para dar respuesta o desarrollar procesos que permitan alcanzar sus objetivos en donde además cada uno de ellos realiza este proceso de forma diferente., y aquí mencionare a Gardner al expresar que la creatividad está relacionada con el estímulo y los problemas a lo cual las personas tienden a hacer asociaciones diferentes (Gardner H. , 2011), por lo tanto la creatividad no es una facultad para unos pocos, todos las personas logran desarrollar este pensamiento creativo.

En esa misma línea del desarrollo de la creatividad en los estudiantes, se encuentra que la creatividad “es imaginación aplicada” (Robinson, 2009), la cual favorece nuevas ideas., el goce por los proyectos relacionados sus intereses personales y la comunicación con los otros.

De igual forma la creatividad “es el mejor ejemplo de la naturaleza dinámica de la inteligencia, y puede requerir todas las áreas de nuestra mente y de nuestro ser (Robinson, 2009). Es necesario resaltar que el desarrollo del pensamiento creativo es posible en el aula de clase y aún más se debe potenciar porque siempre ha estado presente quizás sin la visualización que se requiere pero si con la importancia que tiene su manifestación en el mundo que interactúa con las nuevas tecnologías “para una efectiva implementación de la creatividad en la escuela, es preciso que se tomen en cuenta las necesidades de los alumnos, con técnicas de creatividad y metodologías de trabajo dinámicas, participativas y orientadas a “enseñar la creatividad de forma creativa” ([Beghetto, 2019](#)).” (Themys de Cássia Moura de Carvalho, 2020)

Lo que es más interesante con el desarrollo del pensamiento creativo es que permite la solución de problemas prácticos como lo menciona Bono 2006, ya que reduce la rigidez de un encadenamiento exclusivamente lógico de las ideas (Bono, 2006), de igual forma el poder desarrollar el pensamiento creativo implica que se tenga que trabajar aspectos relacionados con la fluidez, la elaboración, la flexibilidad y la originalidad los cuales garantizan que el desarrollo de este pensamiento se encuentra ajustado a los contextos en los cuales se lleve a cabo un proceso de aprendizaje.

Cabe señalar que tanto las narrativas transmedia como el desarrollo del pensamiento creativo favorecen la motivación y las relaciones comunicativas de los estudiantes puesto que estas logran “cautivar a los estudiantes y generar en ellos el auténtico interés por aprender. (Morales, 2018), de tal forma que el contexto educativo es una oportunidad para la integración de contenidos, la disponibilidad de la tecnología desde las diversas plataformas en que interactúan los estudiantes y así lograr llevar procesos innovadores en el aprendizaje.

Como resultado de lo anterior la educación tradicional es consciente de la “importancia del pensamiento creativo dentro del sistema como estimulador de la imaginación y la producción de nuevas ideas y soluciones (Molares-Cardoso, 2022), por lo tanto este reconocimiento valido en la educación se encuentra permeado por las narraciones transmedia que llegan a ser una mediación para el desarrollo de nuevas propuesta de comunidades de aprendizaje, ya que “la creatividad puede ser desarrollada a través del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. (Gómez, 2005)

3. Diseño metodológico

3.1. Tipo y enfoque de investigación

En esta investigación que tiene como objetivo comprender la relación de las narrativas transmedia en el desarrollo del pensamiento creativo en la asignatura de pensamiento humanista de los estudiantes del grado undécimo del Colegio Bilingüe Lacordaire

Por consiguiente, se buscó realizar un ejercicio de indagación y exploración cualitativa, ya que desde la visión de las narrativas transmedia cada estudiante y el maestro asumen las prácticas de enseñanza desde el contexto en el cual se encuentran y existe una diversidad de posturas por el uso que le dan a las mediaciones. Siendo así que cada proceso de enseñanza es para el estudiante creativo e innovador. Por lo tanto es importante establecer que en la aplicación de instrumentos, estos aportan a la descripción de la relación que tiene el proyecto, en este aspecto se toma las palabras de Bonilla cuando expresa : “la investigación cualitativa intenta hacer una aproximación global de las situaciones sociales para explorarlas, describirlas y comprenderlas a partir de los

conocimientos que tienen los diferentes actores involucradas en ellas, puesto que los individuos interactúan con los otros miembros de su contexto social compartiendo el significado y el conocimiento que tienen de sí mismos y de su realidad” (BONILLA, 1997)

De igual forma cuando se aborda la investigación desde una metodología cualitativa se tiene presente lo que menciona (Denzin y Lincoln, 2011), al decir que “La investigación cualitativa es un multimétodo focalizado, incluyendo interpretación y aproximaciones naturalistas a su objeto de estudio. Esto significa que los investigadores cualitativos estudian las cosas en su situación natural, tratando de entender o interpretar los fenómenos en términos de los significados que la gente les otorga”, y en relación con el proyecto de investigación se busca que los estudiantes estuvieran en su contexto natural en relación con las transmedia ya que de esta forma se nos facilitaba el proceso de investigación por eso se lleva a cabo en el aula de clase.

Además, Denzin y Lincoln expresan que “la investigación cualitativa incluye la recolección y el uso estudiado de una variedad de materiales empíricos —estudios de caso, experiencia personal, introspección, historias de vida, entrevistas, textos de observación, históricos, de interacción y visuales— que describen la rutina, los momentos problemáticos y los significados en la vida de los individuos” (Lincoln), esto supone que los estudiante se convierten en narradores que aportan desde su creatividad el fenómeno investigado.

Finalmente, desde la perspectiva cualitativa se trata de poder abordar los significados y vivencias que tienen los estudiantes con respecto al fenómeno estudiado de las narrativas transmedia y el desarrollo de la creatividad. Esta perspectiva permite fundamentarse en una postura epistemológica que valida el conocimiento objetivo de la transmedia y la creatividad en la propuesta de trabajo que tienen los estudiantes para el trabajo en el aula y de forma específica en la asignatura de pensamiento humanista.

3.2. Diseño del estudio de caso

Teniendo en cuenta los objetivos y énfasis del proyecto de investigación, para la comprensión de la relación de las narrativas transmedia en el desarrollo del pensamiento creativo en la asignatura de pensamiento humanista de los estudiantes del grado undécimo del Colegio Bilingüe Lacordaire se desarrollará por medio de un estudio de caso.

De acuerdo con Yin, citado por Sandoval, el estudio de caso “investiga un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto real de existencia, cuando los límites entre el fenómeno y el contexto no son claramente evidentes y en los cuales existen múltiples fuentes de evidencia que pueden usarse” (Sandoval, 2002).

De acuerdo con lo anterior se puede mencionar que desde el estudio de caso en esta investigación se delimita a los estudiantes de grado undécimo en el cual se puede analizar la relación que tienen con las narrativas transmedia en la asignatura de pensamiento humanista y la forma como el maestro establece esta experiencia de aprendizaje con los estudiantes.

De tal manera que esta investigación debe favorecer el estudio del objeto de estudio y problematizarlo con la realidad actual del mundo digital y la influencia que esta investigación tiene la para educación en la de acuerdo a Yin (1994) cuando afirma que “el motor para realizar estudios de caso proviene del deseo de entender fenómenos sociales complejos” (Kazez, 2009), es vital resaltar que nos encontramos ante un fenómeno actual que implica la relaciones sociales entre los estudiantes en un contexto como es el aula de clase y sumado a este contexto se encuentra el mundo digital.

Continuando con Yin, él plantea tres criterios que hacen recomendable la utilización de estos estudios como estrategia de investigación: el primero es el interés por responder a preguntas del tipo ¿cómo? y ¿por qué?; el segundo criterio consiste en el grado de control que

el investigador tiene sobre los fenómenos o conductas a estudiar (los estudios de caso son recomendables cuando se tiene escasa o nula capacidad para manipular experimentalmente los fenómenos a estudiar); el tercer criterio indica que los estudios de caso son recomendables cuando se desea estudiar fenómenos contemporáneos”, teniendo estos aspectos claro es importante mencionar que la investigación de las narrativas transmedia y el desarrollo del pensamiento creativo responde a los criterios recomendables que hace el autor puesto que tienen un impacto en la vida de personal de cada estudiante, como en la forma de abordar el objeto de estudio.

El estudio de caso de esta investigación no solo permitirá la identificación de la relación que tiene las narrativas transmedia con el desarrollo del pensamiento creativo, sino también identificar, reconocer y reflexionar sobre las nuevas apuestas que tiene la educación digital en el siglo XXI.

Asimismo, para Yin (1989) es importante que el diseño del estudio de caso sea claro y comprensible, también que se preparen instrumentos de recolección de datos, donde el investigador ejerza interacción con el contexto, luego desarrolle un respectivo análisis de los datos encontrados allí, que sean reflexivos y comprendidos por el investigador y la audiencia, y por ultimo un informe final donde refleje conclusiones y aclaraciones de lo que se logró durante la investigación y la interacción que se desarrolló.

A continuación, se presenta los pasos metodológicos del estudio de caso que permitirá comprender la relación de las narrativas transmedia en el desarrollo del pensamiento creativo en la asignatura de pensamiento humanista de los estudiantes del grado undécimo del Colegio Bilingüe Lacordaire

Las fases del trabajo se establecen a partir de la ruta de investigación que propone Yin (1989):



3.2.1. Fase 1. Diseño del estudio de caso

Para iniciar el estudio de caso, se requirió delimitar la muestra para el desarrollo de estudio de caso, que como Merriam (1988) “la característica más definitoria de la investigación con estudio de casos se encuentra en la delimitación del objeto de estudio: el caso” (Merriam, 1988), o como lo menciona Brown “el caso como se ha dicho anteriormente puede ser una unidad, programa, entidad o fenómeno con límites que son demarcados y delimitados por el investigador; pudiendo determinar lo que no se va a estudiar” (Brown, 2008). Desde esta perspectiva, al referirse que solo se asume en el contexto educativo en el grado undécimo, se ha seleccionado un grupo de estudiantes y el maestro que participan de la clase de pensamiento humanista y que han llevado a cabo en el desarrollo de las clases el uso de las narrativas transmedia. Con este grupo de estudiantes y el maestro, se seguirá la ruta trazada por el estudio de caso, y teniendo en cuenta las características específicas, se diseñarán instrumentos, recogerá información, y finalmente, se hará el análisis y procesamiento de la información.

3.2.2. Fase 2. Preparación de los instrumentos para estudio de caso

Para la preparación de instrumentos de recolección de datos, se realizará una entrevista semiestructurada al maestro de la clase de pensamiento humanista, la cual nos permite lograr recoger la información sobre la relación que tienen las narrativas transmedia y el desarrollo del pensamiento creativo. Para el diseño de la entrevista, se parte de las categorías y subcategorías conceptuales tratadas en los referentes teóricos. Desde cada categoría y subcategoría, se genera una pregunta e indicador para tratar el proceso. Siendo así que la entrevista es “un método de sensibilidad y poder únicos para captar las experiencias y los significados vividos del mundo cotidiano de los sujetos” (Kvale, 2011)

Matriz para la entrevista

CATEGORIA	SUBCATEGORÍA	PREGUNTAS
Las narrativas transmedia	Conceptualización de las narrativas transmedia	- ¿Como describirías el desarrollo académico de los estudiantes en la actualidad con la influencia que tienen las mediaciones tecnológicas? - ¿Cómo consideras que es el proceso comunicativo utilizado por las redes sociales?

		<p>- ¿Es posible crear comunidades de aprendizaje empleando recursos digitales transmedia como el cine, poster e infografías?</p>
	<p>Narrativas transmedia en los contextos escolares</p>	<p>- ¿Los estudiantes tienen facilidad para la expresión de las ideas y pensamientos en esta era de la digitalizada?</p> <p>- ¿Usted desarrolla actividades que fomenten el trabajo en equipo desde el uso de las mediaciones?</p> <p>- ¿Usted fomenta la lectura en los estudiantes en las diferentes actividades que organiza para el desarrollo de la clase?</p> <p>- ¿Cuáles son los recursos didácticos que emplea en los ambientes virtuales de aprendizaje?</p>

		<p>- ¿El uso de la tecnología digital puede emplearse para apoyar el proceso formativo de los estudiantes?</p> <p>- ¿Desarrollaría usted un proyecto relacionado con los recursos virtuales que tiene las mediaciones para trabajar temáticas educativas?</p> <p>- ¿Cómo llevas a cabo el proceso narrativo de las transmedia en la clase?</p>
El desarrollo del pensamiento creativo	Aproximación al concepto de pensamiento creativo	<p>¿Considera que en el aula de clase se desarrolla el pensamiento creativo?</p> <p>¿Considera que los estudiantes empleando la tecnología digital desarrollan el pensamiento creativo?</p>

	El fomento de la creatividad en el aula	<p>¿Qué tipo de aprendizaje predomina en el aula: visual, auditivo o kinestésico?</p> <p>- ¿Considera usted pertinente emplear los recursos audiovisuales digitales para explicar secuencias, simulaciones y procesos creativos?</p> <p>¿Considera que la narrativa transmedia favorece el desarrollo del pensamiento creativo en la clase? ¿Por qué?</p>

Además, se lleva a cabo una encuesta a los estudiantes que forman parte del grado undécimo para comprender el uso de las narrativas en el desarrollo de la creatividad.

Referente a la población la misma representa a la muestra en su totalidad, la cual está integrada por 62 estudiantes de undécimo grado en su mayoría mujeres. La muestra es no probabilística la cual según Hernández y Mendoza (2018) “es un subgrupo en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad sino de las características de la investigación” (p.200). Es por ello por lo que se puede denominar un muestreo intencional o de conveniencia, el cual según

Hernández y Carpio (2019) se caracteriza por ser representativo ya que la muestra cumple con las características de interés para la investigación, y se tiene fácil acceso a los informantes, quienes participaron de manera voluntaria.

Los sujetos se caracterizan por ser estudiantes que tienen un nivel académico superior, con acceso a celulares, Tablet y PC. Ellos hacen uso de manera constante de las redes sociales. El contexto del estudio es un colegio Bilingüe, el cual cuenta con la plataforma Moodle y recursos tecnológicos en el aula de clase.

La matriz para la encuesta es la siguiente:

Pregunta	Categoría	Escala
¿Cómo consideras el desarrollo de la creatividad en la asignatura de pensamiento humanista?	Creatividad	Muy bueno Bueno Regular Deficiente Muy deficiente
¿Cómo consideras el uso que se da en clase a las narrativas transmedia?	Narrativa transmedia	Muy bueno Bueno Regular Deficiente Muy deficiente
¿Cómo definiría usted la implementación de las narrativas transmedia en la asignatura de pensamiento humanista?	Narrativa transmedia	Muy bueno Bueno Regular

		Deficiente Muy deficiente
¿A usted se le facilita la imaginación, la curiosidad y la flexibilidad en la clase?	Creatividad	Siempre Casi siempre Algunas veces Casi nunca Nunca
¿A usted se le facilita la comunicación, participación y apoyo social por medio de las redes sociales?	Narrativa transmedia	Siempre Casi siempre Algunas veces Casi nunca Nunca
¿El maestro desarrolla actividades que fomenten el desarrollo de la creatividad?	Creatividad	Siempre Casi siempre Algunas veces Casi nunca Nunca
¿Usted tiene acceso a la información en la red para apoyar su proceso de enseñanza?	Narrativa transmedia	Siempre Casi siempre Algunas veces Casi nunca Nunca

¿A usted le motiva las nuevas formas de narrar que hacen uso las mediaciones?	Narrativa transmedia	Siempre Casi siempre Algunas veces Casi nunca Nunca
¿En su proceso enseñanza y aprendizaje el maestro fomenta la lectura y escritura?	Narrativa transmedia	Siempre Casi siempre Algunas veces Casi nunca Nunca
¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos emplea el maestro para las actividades en clase?	Creatividad	Textos escritos Documentos en la web Periódicos Consulta a informantes Otros
¿Con qué tipo de aprendizaje se siente identificado (a)?	Creatividad	Visual Auditivo Kinestésico Todos
¿Es posible narrar nuevas historias a través de audios e imágenes y material en la web?	Narrativa transmedia	Siempre Casi siempre Algunas veces Casi nunca

		Nunca
¿El uso de la tecnología digital puede emplearse para apoyar el proceso formativo de los estudiantes?	Narrativa transmedia	Siempre Casi siempre Algunas veces Casi nunca Nunca
¿Usted opina que las películas, guiones, poster, historietas u otros recursos complementan el proceso formativo?	Narrativa transmedia	Siempre Casi siempre Algunas veces Casi nunca Nunca
¿Participaría en un proyecto cinematográfico, narrativo y colaborativo para trabajar temáticas educativas?	Narrativa transmedia	Siempre Casi siempre Algunas veces Casi nunca Nunca
¿Le gusta emplear la tecnología digital para diseñar poster o infografías para presentar temas educativos?	Narrativa transmedia	Siempre Casi siempre Algunas veces Casi nunca Nunca

¿A través de los recursos audiovisuales digitales y plataformas es posible explicar secuencias, simulaciones y procesos?	Narrativa transmedia	Siempre Casi siempre Algunas veces Casi nunca Nunca
--	-----------------------------	---

3.2.3. Fase 3. Recolección de datos

Referente a las técnicas e instrumentos que se tomaron en cuenta para el desarrollo de la investigación, se empleó la técnica de la encuesta, la cual es definida por Hernández, Fernández y Baptista (2014) como “un conjunto de preguntas respecto a una o más variables que se van a medir” (p.217). La misma se aplicó a 62 estudiantes del grado undécimo en el lapso académico 2024. La encuesta se apoyó en 18 ítems, con preguntas cerradas, previamente establecidas para ser contestadas de manera escrita, al señalar la opción que expresara la opinión del estudiante encuestado (Ver anexo1).

En este instrumento, se hace referencia a la narrativa transmedia y el desarrollo del pensamiento creativo. La medición se hace por medio de la escala de Likert, donde se presentan diferentes opciones de respuesta, cuya información se procesó estadísticamente.

De igual manera, se llevó a cabo la entrevista, la cual Feria, Mantilla y Mantecón (2020) definen como una estrategia empírica de indagación, sustentada en el diálogo y la comunicación interpersonal con los informantes, para conocer sus opiniones, vivencias o experiencias sobre un determinado tema. De allí que, en el presente estudio se entrevistó al docente de la asignatura Pensamiento Humanista, la cual fue seleccionada como informante clave. Para Arias (2019) los

informantes clave son los sujetos que responden a los criterios necesarios para aportar información y así facilitar la comprensión del fenómeno objeto de estudio. La docente, proporcionó la información necesaria para dar respuesta a los objetivos investigativos. En tal sentido, se desarrolló la entrevista orientada por un guion de 12 preguntas, relacionadas con las categorías apriorísticas de la investigación, las cuales son las narrativas transmedia y el desarrollo del pensamiento creativo

Para el proceso de recolección de datos, se han diseñado los respectivos protocolos de recolección de información y consentimientos informados.

**LA NARRATIVA TRANSMEDIA Y SU RELACIÓN EN EL DESARROLLO
DEL PENSAMIENTO CREATIVO
FORMATO CONSENTIMIENTO INFORMADO PARTICIPANTES**

Yo JAIME ALVARADO con número de cédula C.C-----manifiesto:

1. Que he sido invitado a ser participante en el proyecto investigativo titulado: “La narrativa transmedia y su relación en el desarrollo del pensamiento creativo”, el cual, es liderado por el maestrante, LILA CONSTANZA PEDREROS, en el marco de su proyecto de grado para el programa de maestría en Educación de la Universidad Santo Tomás. Se me explicó que el objetivo principal del proyecto es: Comprender la relación de las narrativas transmedia en el desarrollo del pensamiento creativo en la asignatura de pensamiento humanista de los estudiantes del grado undécimo del Colegio Bilingüe Lacordaire
2. Se me informó sobre el problema de investigación.

3. Se me ha indicado el propósito y el procedimiento del proyecto investigativo y de qué manera involucrará la recolección de la información mediante la implementación de instrumentos, a través de los cuales, seré partícipe y otorgo consentimiento. Estos instrumentos responden a un diseño metodológico cualitativo
4. Se me aclaró en términos de los **resultados esperados**, las contribuciones y aportes en la comunidad y el campo del conocimiento, ya que el proyecto forma parte de las tecnologías actuales.
5. Se me informó qué, **los resultados del proyecto serán divulgados**, a través del reporte, y la presentación oral derivada del mismo para su evaluación, y se me aclaró que resultados parciales y finales probablemente, se divulguen en eventos educativos, académicos e investigativos, así como revistas o Journal(s) relacionadas con la temática y el objetivo de la investigación, respetando los términos de confidencialidad y habeas data que se presentan en este formato de consentimiento.
6. Se me contextualizó que, en tanto que el proyecto forma parte del proceso investigativo y formativo de la maestría en Educación de la Universidad Santo Tomás, los resultados del proyecto estarán igualmente, visibles en el Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación, CRAI, respetando los términos de confidencialidad y habeas data que se presentan en este formato de consentimiento.
7. Que he sido contextualizado acerca de **los beneficios** al ser participante del proyecto:
 - (i) El proyecto beneficiará el avance del conocimiento, en términos de los saberes del programa de la maestría en Educación
 - (ii) La información que suministre será parte de la reflexión y el análisis que realice el equipo investigador en virtud de su posicionamiento crítico e interpretación de la

información como aporte para el conocimiento, la formación posgradual, y el avance educativo, según las dinámicas educativas actuales, así como el fortalecimiento pedagógico y epistemológico.

(iii) Que he recibido la información acerca de los **riesgos del proyecto investigativo entre los cuales se menciona el uso de su nombre en el medio académico.**

(i) El equipo investigador ha evaluado los riesgos posibles psicológicos, físicos, comunitarios y psicosociales, sin identificar alguno, explícitamente. Sin embargo, en caso de identificarse algún tipo de riesgo, este me será comunicado y mitigado focalizando el proceso de recolección de la información únicamente en la información pertinente al objetivo del proyecto, mencionado previamente, sin ningún tipo de afectación.

(ii) Soy consciente de que el proyecto no implica riesgos de sustancias peligrosas, químicas, y otros materiales. Tampoco, implica un riesgo en el área ambiental y/o ecológica.

1. Que he sido informado **el protocolo de manejo de datos y habeas data** con las siguientes aclaraciones sobre el procedimiento:

a. Se me ha indicado el propósito, el procedimiento del proyecto investigativo y el tipo de muestra, así como, de qué manera seré partícipe en la recolección de la información, según los instrumentos del proyecto, a través de los cuales, otorgo consentimiento.

b. Se me especificó, de qué manera se almacenará la información, y cómo se garantiza el manejo responsable de dichos datos, mediante su ordenamiento en carpeta

OneDrive de Microsoft, la cual, tendrá uso restringido, únicamente, la maestra investigadora, su director@ y el docente del curso, *opción de grado* de la maestría, a través de las cuentas de correo institucional de la Universidad Santo Tomás. La carpeta será compartida como material de lectura con el jurado del proyecto.

- c. Se me aclararon los términos de confidencialidad acerca del almacenamiento de datos, el cual, estará bajo la responsabilidad del equipo investigador; se me informó que, dicha información no se compartirá con terceros, y que, en caso de divulgarse los resultados, se hará una selección de datos representativos, que no involucran información sensible o personal de los participantes.
- d. Se me informó que, tengo derecho a conocer los resultados del proyecto, así como también, a retirar mi consentimiento para el uso de muestras y datos en cualquier momento, mediante solicitud escrita vía email enviada al equipo investigador. Recíprocamente, el equipo investigador me informará cuando el proyecto esté terminado y me compartirá la presentación que sintetiza el desarrollo de este, vía email; como participante tengo derecho a solicitar el acceso desde el repositorio CRAI o el reporte escrito, si así lo solicito. También, se me especificó que, puedo solicitar aclaraciones sobre los resultados a los integrantes del equipo investigador.
- e. Se me indicó que para efectos de confidencialidad y habeas data, mis datos serán anónimos, en términos de protección de mi identidad, mediante asignación de seudónimo o codificación definida por el equipo investigador; por lo tanto, no se hará mención explícita de mi nombre u otros aspectos sensibles respecto a mi información personal.

- f. Comprendo que mi participación es completamente voluntaria y que puedo retirar mi participación en cualquier momento, así como puedo solicitar rectificación y/o cancelación de la información, que suministre como participante y su respectiva divulgación.
- g. Entiendo que para efectos de preguntas e inquietudes relacionadas con el proyecto puedo contactar al maestrante investigador.
- h. Recibo igualmente, un duplicado de este formato de consentimiento informado.
- i. En consecuencia, **doy mi consentimiento** para participar en el proyecto; asimismo, autorizo el tratamiento de datos personales, de acuerdo con los términos expresados en este documento.

Nombre participante

Firma

3.2.4 Organización y análisis de la información

El proceso de organización de información implica un proceso de inventario y sistematización, que permita el posterior análisis de la información. Teniendo en cuenta que se tiene dos instrumentos de recolección de la información el primer lugar se realizará la transcripción de la

entrevista y segundo lugar se realizará una tabulación de las encuestas de tipo cerrado, con esta información organizada se procederá al análisis de la información

Teniendo en cuenta la información organizada se procederá al análisis de la información por lo cual para cumplir con el objetivo de este trabajo que corresponde comprender el efecto del uso de las narrativas transmedia de desarrollo del pensamiento creativo en la asignatura de pensamiento humanista se considera importante realizar un análisis categorial, es así como desde las categorías propuestas por el trabajo se podrá identificar cómo los usos de las narrativas transmedia permite fortalecer, mejorar y generan dificultades en el desarrollo del pensamiento creativo en la asignatura de pensamiento humanista

Es así como el análisis categorial permitió establecer una relación entre lo que se tiene dentro de las categorías y la recolección de la información como lo menciona Cisterna 2005, cuando expresa que “otorgarle significado a los resultados de su investigación, uno de los elementos básicos a tener en cuenta es la elaboración y distinción de tópicos a partir de los que se recoge y organiza la información” (CABRERA, 2024), siendo este aspecto un elemento importante en la categorización de la información.

Además, como se menciona es importante que a partir de las categorías con la que se ha creado los instrumentos se realiza el análisis de la información donde se contrasta teoría con información recolectada para alcanzar los objetivos concretos, siendo así que el análisis categorial asume “la descripción de las variables fue desarrollada con base en los fundamentos teóricos, legales y epistemológicos encontrados; así, se garantiza una fundamentación sólida y coherente para el estudio (Diana Berrocal Contreras, 2024).

4. Análisis de los resultados

A continuación, se presentan el análisis de resultados siguiendo la ruta metodológica de estudio de caso propuesta en el capítulo anterior, por cual se tendrá un primer apartado en el que se compartirá la estructura de la organización de la información y un segundo apartado en el que se presenta el análisis categorial que permite responder al objetivo de la información.

4.1 Organización de la información

Como se señaló previamente se realizó una entrevista abierta para lo cual se llevó un ejercicio de transcripción por lo cual la entrevista fue transcrita en su totalidad para así permitir un mejor análisis. Ver anexo 1. la transcripción de la entrevista.

En el siguiente cuadro se encuentra la organización de la entrevista

No de personas	Persona de la entrevista	Duración	Transcripción de la entrevista
1 persona entrevistada	Maestro de la asignatura de pensamiento humanista	30 minutos	Ver anexo 1

Y además se realizó una encuesta la cual se tabula lo que permitió organizar las respuestas de selección de múltiple de acuerdo con la población seleccionada, es así como los resultados de esta tabulación se encuentran en el anexo 2.

No personas	Persona de la entrevista	Duración	Tabulación de la encuesta

25 estudiantes	Estudiantes de grado undécimo, entre 15 y 17 años 16 mujeres 9 hombres	30 minutos	Ver anexo 2 y el formulario de la encuesta https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfEw2_WnA-CZDR3DOxfUAhAhWDc-hItJBVJgCHkvpAmVD0Svg/viewform?usp=sf_link
-------------------	--	---------------	---

4.2 Análisis de la información

Para dar cuenta de los objetivos se propone el análisis de la información recolectada teniendo en cuenta las categorías de análisis que se presentan a continuación:

4.2.1 El uso de las narrativas transmedia

En este aspecto del uso de las narrativas transmedia se encontraron cuatro ejes claves importantes en la información recolectada entre los cuales se encuentra

- a. Lugar preponderante de las narrativas transmedia en el aula de clase desde la mirada del maestro y los estudiantes

Teniendo presente la consideración del uso que se da a las narrativas transmedia, los estudiantes mencionan que están de acuerdo, encontrando en la encuesta que el 80 % (anexo 2. Pregunta 2) valida su importancia, además de encontrar que 76% (anexo 2. Pregunta 8) los estudiantes les motivan las nuevas formas de narrar que hacen uso las mediciones, esto denota la preponderancia de las narrativas transmedia en las clases y como menciona Jenkins son “una forma novedosa de narración, concebida para contar historias a través de las múltiples plataformas y formatos, especialmente digitales”, siendo entonces las narrativas una nueva forma de abordaje el conocimiento en el aula de clase.

- b. El uso del celular y demás herramientas de tecnologías como una forma de la narrativa transmedia en las clases.

Cuando mencionamos la importancia de las herramientas tecnológicas, entre ellas el uso del celular dentro del aula de clase para desarrollar las actividades se encuentra que el maestro en la entrevista expresa “es importante tener presente que se les facilita el desarrollo de las actividades en el celular con las diferentes aplicaciones, además de utilizar varios recursos para crear personajes que ilustran los contenidos o temas que se están viendo en la clase” anexo 2, y es que Jenkins 2006 nos decía que “una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad”, de tal forma que en la actualidad encontramos diferentes plataformas y mediaciones tecnológicas para favorecer el desarrollo del aprendizaje. Es evidente como en el aula de clase se encuentran diferentes dispositivos y los cuales aportan a la enseñanza y aprendizaje

- c. Las narrativas transmedia impacta la vida del estudiante a nivel personal y social.

En el contexto escolar al usar las narrativas el impacto no es solo a nivel personal el cual favorece el aprendizaje , sino que lo más significativo es que las narrativas transmedia “viabilizan nuevas vías conceptuales y analíticas en la significación de experiencias mediante procesos interpersonales que involucran la relación con otros” (Montoya2, 2020), de tal forma como expresa el maestro en la entrevista “cuando se trata de unirse para algunos temas sociales son capaces de crear comunidades” anexo 1. Esto es un aspecto importante dentro del uso de las narrativas transmedia ya que nos permite identificar como estas favorece el trabajo colaborativo de los estudiantes al buscar conocer la realidad de los demás y poder establecer comunidades para favorecer el contexto social.

d. Las narrativas transmedia permiten experiencias significativas en el aula

Es importante mencionar que las narrativas transmedia favorecen las experiencias significativas porque impactan el proceso de aprendizaje ya que tienen la posibilidad de abordarlo desde sus necesidades y experiencias como es el uso de las mediaciones tecnológica; los estudiantes en la encuesta(anexo 2) expresan que el uso de recursos didácticos en la web favorece el proceso de aprendizaje en su 52%, y el 72 % mencionan que la tecnología aporta al proceso formativo y finalmente el 62% resaltan que el uso de películas, guiones poster, historietas apoyan el proceso formativo además del acceso que tienen los estudiantes a la red, estas respuestas apoyan lo que menciona Amador (2018), Ortiz Ferley (2018), Amórtegui (2018), Gonzales E. (2018), y Díaz (2019) cuando expresan que las narrativas transmedia “enfatan la importancia de la reflexión como parte fundamental del proceso educativo, estimulando el desarrollo de prácticas de participación y la construcción de conocimiento significativo”.

4.2.2 El desarrollo del pensamiento creativo en el aula de clase

En este aspecto se determino dos aspectos importantes que señalan la importancia del desarrollo del pensamiento creativo, las cuales son.

a. El desarrollo del pensamiento creativo favorece la resolución de los problemas

En la entrevista el maestro menciona que “los estudiantes desarrollen la imaginación y sean más flexibles a nivel de dar a conocer un aprendizaje”, este elemento es importante porque siendo así se puede reconocer un elemento importante que es la imaginación en el desarrollo del pensamiento creativo de forma individual lo cual de alguna forma da solución a una situación que se problematiza en el aula de clase, como menciona Gardner al expresar que la creatividad

está relacionada con el estímulo y los problemas a lo cual las personas tienden a hacer asociaciones diferentes (Gardner H. , 2011). Es así como el uso de las narrativas en el aula de clase favorece el desarrollo del pensamiento creativo que esta relacionado con la forma de abordar las situaciones problemas que presenta el maestro en el aula y los relaciona con las capacidades, habilidades de los estudiantes.

- b. El desarrollo del pensamiento creativo en el aula genera motivación e interés por el aprendizaje

Al mencionar este aspecto se tiene presente que el desarrollo del pensamiento creativo favorece que los estudiantes se encuentren motivados porque se tiene presente sus habilidades y gustos además que favorece la creación de nuevos aspectos para su proceso de aprendizaje, como menciona Carvalho en su investigación es que “el pensamiento creativo es una dimensión compleja del comportamiento humano, en la que se involucran varias facetas de la persona, desde procesos básicos, como la percepción, hasta procesos más complejos, como los de organización mental y tratamiento de la información, además de otras variables personales como la motivación, la apertura a la experiencia y la emoción” y que igualmente en la entrevista el maestro expresa “y referente a la creatividad se evidencia en su gran mayoría que logran desarrollar y crear productos diferentes”. Ver anexo 1. Siendo así evidente que las nuevas formas de mediaciones en el aula favorecen el desarrollo del pensamiento creativo logrando que nuestros estudiantes sean reconocidos en el aula y además logren otros procesos de aprendizaje como es la creación de nuevas ideas, obras etcétera, y como menciona Morales desarrollar la creatividad es “cautivar a los estudiantes y generar en ellos el auténtico interés por aprender. (Morales, 2018),

4.2.3 Uso de las narrativas transmedia para el desarrollo del pensamiento creativo en la asignatura de pensamiento humanista

En este análisis de categorías se tuvo presente varios aspectos que aportan el proceso de investigación que se llevo a cabo. Los aspectos son los siguientes:

a. Practicas pedagógicas con las nuevas tecnologías

Se evidencia que en el aula de clase se deben tener presente nuevas prácticas pedagógica ya que estas forman parte de las tecnologías que ingresan al aula de clase y las cuales deben fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este aspecto se tiene presente como el maestro de la entrevista expresa que hace uso de “ recursos que utilizó para las clases son: páginas webs de investigación, inteligencia artificial, videos informativos, películas, podcast, plataforma, comic, obras de literatura, periódico, redes sociales entre otros” siendo estos recursos una muestra de la necesidad que se tiene de actualizar nuestras practicas pedagógicas para acercar al estudiante a su aprendizaje o a validar otras formas de aprendizaje, es así como Amortegui et al. (2018) destacan que el storytelling transmedia representa una forma narrativa que se expande a través de múltiples sistemas de significación verbal, icónica, audiovisual e interactiva. De tal forma que vemos la relación entre los recursos que usa el maestro y los sistemas de significación que presenta las narrativas transmedia.

b. Nuevas prácticas de evaluación de los estudiantes

En la encuesta que se realiza a los estudiantes se determina que 76% mencionan que les motiva las nuevas formas narrativas que hacen uso las mediaciones, además que el casi el mismo 76 % asumen que apoyan la participación en proyectos cinematográfico, narrativo y colaborativo. (anexo 2), siendo así que estos recursos permiten que la evaluación sea diferenciada y además que puedan hacer uso de estos recursos ya que un “estudiante aprende mejor a través de

diferentes modos de comunicación y, por lo tanto, la lección es más efectiva cuando se transmite a través de más de un modo de expresión” (C A Scolari, 2019). El mismo maestro en la entrevista menciona que los estudiantes tienen varios tipos de aprendizaje por eso “uso constante de recursos que les permite movilizarse, participar en el desarrollo de la clase y desarrollar la creatividad” lo que favorece nuevas formas de abordar la evaluación porque se tiene presente que el conocimiento está disponible desde las diferentes mediaciones, pero lo que se requiere es cómo el estudiante hace visible este saber y conocimiento en contexto.

c. El uso de las narrativas transmedia favorece la articulación del currículo

El aspecto de articulación del currículo por medio del uso de las narrativas transmedia es relevante en el aula porque nos ayuda a garantizar la transversalización de las competencias y conocimientos y así lograr que las asignaturas se puedan unir para favorecer al estudiante, como me menciona en el marco conceptual el uso de las transmedia en el proceso educativo “ favorece aspectos como la articulación de contenidos curriculares, la problematización, la expansión de las comunicaciones, la resignificación de saberes entre otros”. (Exequiel Alonso y Viviana Alejandra Murgia, 2020) y que en la entrevista del maestro se evidencia como nos hace falta precisamente esa integración “El desarrollo académico de los estudiantes de nuestros tiempos es bastante parcializado. Desgraciadamente la motivación depende de factores como el entretenimiento, aludiendo a estrategias didácticas específicas, pero dejando de lado la importancia de la utilización de actividades que aluden a competencias Lecto escritoras, críticas y complejas”. Es por esta razón que esta articulación se logrará desde el uso que se le de a las narrativas transmedia en las asignaturas y que posteriormente impacten el currículo de un colegio.

- d. Permite poner en dialogo los aprendizajes desde una perspectiva en sitio porque toman las situaciones y las relacionan con el conocimiento

El uso de las narrativas transmedia logra que los estudiantes cuando estén en el aula de clase tengan la posibilidad de dialogar y conocer otras realidades del conocimiento y que a la vez puedan movilizar no solo emociones sino situaciones ya que desde el aula de clase pueden comunicarse con otras personas en el mundo y pueden estar en el mismo momento viviendo y compartiendo diferentes realidades. Es una experiencia que ha tenido esta generación y es la inmediatez y la comunicación inmediata, aspectos que se deben fortalecer para desarrollar el pensamiento creativo y poder dar respuesta a las muchas situaciones que se deben abordar. Y esta situación se menciona porque como lo expresa Scolari las narrativas transmedia es “forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación y medios” Carlos A. Scolari, siendo así que estos medios son de forma inmediata. Los estudiantes en la encuesta expresaban que el 50% de los estudiantes se les facilita la comunicación, participación y apoyo social por medio de las redes sociales, esto supone que para estas generaciones la comunicación inmediata forma parte de su vida cotidiana. De igual forma se evidencia en la entrevista y la encuesta otro aspecto importante en este aspecto y es el desarrollo de la emotividad, aspecto que forma parte de los rasgos característicos de los jóvenes al entrar en relación con las mediaciones actuales. (Ligarretto Feo, 2021). De ahí que se encuentren en el aula de clase estudiantes que asumen sus opiniones, aprendizajes, proyectos y participaciones desde la influencia que tiene las narrativas transmedia las cuales permiten que se unan a situaciones sociales, las cuales permiten que con facilidad asuman posturas, algunas quizás desde la subjetividad, pero que son parte de su proceso de formación.

- e. La dificultad que presente el uso es la participación del uso del mercado su lugar educativo es cuestionable.

Otro aspecto importante es como el celular, aunque forma parte de los dispositivos de comunicación y que se encuentra presente en el aula de clase es cuestionado porque sigue siendo objeto de un tema de mercado y negocio, aspecto que no favorece su inclusión en el aula como dispositivo que aporta al proceso de aprendizaje. Encontramos como el maestro expresa que “Es importante tener presente que se les facilita el desarrollo de las actividades en el celular con las diferentes aplicaciones, además de utilizar varios recursos para crear personajes que ilustran los contenidos o temas que se están viendo en la clase” Anexo 1, es así como este dispositivo debe ser utilizado sin miedo ya que nos garantiza un proceso de aprendizaje, producción y hasta creación de nuevos conocimientos y contenidos, puesto que las narrativas transmedia menciona que existe una “nueva era de convergencia de medios, que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales” (Scolari, 2023) y un canal puede llegar a ser el celular o cualquier otro dispositivo y cual aporta al proceso de aprendizaje.

5. Conclusiones y recomendaciones

En este trabajo se tuvo como objetivo comprender el uso de las narrativas transmedia en el desarrollo del pensamiento creativo en la asignatura de pensamiento del grado undécimo del colegio Bilingüe Lacordaire para lo cual se realizó un estudio de caso en donde participaron estudiantes y un docente, que permitió comprender los efectos, relaciones e incidencias y demás procesos que tiene el uso de las narrativas transmedia en el desarrollo de este tipo de caso. Como se evidencio en este estudio se encontraron cinco grandes conclusiones.

- a. El uso de las narrativas transmedia atravesado por cuatro aspectos como es el uso preponderante en el aula, la utilización del celular, el impacto en la vida personal y social y finalmente el aprendizaje significativo de las narra transmedia. Cada uno de estos aspectos determina la importancia que tiene la investigación para el reconocimiento y apropiación de las narrativas transmedia en los currículos de las instituciones escolares
- b. El desarrollo del pensamiento creativo se enfatiza en dos aspectos que son la forma como la creatividad y la motivación permite dar razón a las problemáticas que presenta el estudiante y los que lo redan siendo clave el uso de las redes sociales y plataformas pero que de cierta forma abarca un componente como es el emocional y el cual moviliza a las personas para actuar frente al conocimiento que adquieres con el uso de las narrativas transmedia.
- c. El efecto del uso de las narrativas transmedia desde las nuevas tecnologías y la evaluación; aspectos que fortalecen la aplicabilidad del conocimiento y la formación en la actualidad desde las narrativas transmedia buscando poder llevar otras prácticas docentes que relacionen y trabajen para favorecer el aprendizaje en los estudiantes.

- d. En el uso de las narrativas transmedia, el dialogo y la relación con el pensamiento creativo se encuentra una gran posibilidad de avanzar en los cambios en el currículo y en la forma de abordar este aspecto desde el aula de clase ya que nos encontramos en un mundo que avanza de forma vertiginosa en la era digital
- e. El uso del celular como dispositivo que en algunas oportunidades no favorece los procesos educativos escolares pero que tiene una gran importancia en la comunicación en sitio con las personas, aspecto que determina los tabúes que tienen algunas instituciones escolares en la forma de abordar este dispositivo en el proceso de aprendizaje.

Desde este trabajo se puede formular algunas recomendaciones y ejes para pensar el uso de las narrativas transmedia en los currículos de las instituciones educativas:

Desde una perspectiva curricular, las instituciones educativas en el desarrollo y actualizaciones de sus planes de estudio, proyectos, propuestas curriculares entre otras van encontrando que las narrativas transmedia son ejes fundamentales y transversales que deben participar de los contenidos de enseñanza como el pensamiento creativo porque favorece la motivación de los estudiantes y el aprendizaje significativo en cada una de las asignaturas.

De igual forma desde una perspectiva de prácticas pedagógica deben tener presente el uso de las tecnologías en la actualidad dentro del aula como una mediación ya que estas permiten que la praxis se integre con el conocimiento, que se tenga presente una evaluación que fortalezca el conocimiento de los estudiantes por medio de otras formas como es el uso de los dispositivos tecnológicos que favorece la inclusión de los diferentes aprendizajes.

Y finalmente desde a perspectiva de rol docente, quienes son los líderes en los procesos de formación por eso es importante tener presente que el docente es quien crea los ambientes de aprendizaje haciendo uso de las mediciones lo que favorece su integración con los nuevos

avances digitales y virtudes, siendo el maestro quien permita desde su liderazgo el reconocimiento de otras posibilidades para llevar a cabo un proceso de enseñanza.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amador-Baquiro, J. C. (2018). Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*.
- Bono, E. d. (2006). *Pensamiento lateral manual de creatividad*. Mexico: Paidos.
- C A Scolari, N. L. (2019). “Educación Transmedia. De los contenidos. *Revista Latina de comunicación social* 74, 116-132.
- BONILLA, Elssy, RODRIGUEZ, Penélope. Más allá del dilema de los métodos. La Investigación en las ciencias sociales. Ediciones Uniandes. Edit. Norma. Buenos Aires, 1997
- Carlos Alberto Scolari. (27 de septiembre de 2015). *www.youtube.com*. Obtenido de *www.youtube.com*: <https://www.youtube.com/watch?v=5O2Atq2PqZw>
- Obtenido de <https://www.redalyc.org/>:
- https://www.redalyc.org/journal/3314/331463171013/html/#redalyc_331463171013_ref1
- CORTÉS, E. I. (20 de junio de 2024). <https://repository.udistrital.edu.co/>. Obtenido de <https://repository.udistrital.edu.co/>:
- <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/2710/SanchezCortesEdnaIrlay2016.pdf;jsessionid=2879D753604A1A42E71B4CE14120BAA4?sequence=1>
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Paidos.

Exequiel Alonso y Viviana Alejandra Murgia, E. (abril de 2020). <https://www.redalyc.org>.

Obtenido de <https://www.redalyc.org>:

<https://www.redalyc.org/journal/4030/403064166009/html/>

Gardner, H. (1999). *Mentes creativas*. Barcelona: Paidós.

Gardner, H. (2011). *Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad*. Grupo planeta.

Gómez, J. W. (abril de 2005). <https://www.aacademica.org>. Obtenido de v:

<https://www.aacademica.org/jose.wilson.gomezcumpa/5.pdf>

Guillen, C. (2018). <https://rua.ua.es/>. Obtenido de <https://rua.ua.es/>:

https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/85747/1/tesis_carlos_guillem_aldave.pdf

Hernández, D. R. (2013). *Descubriendo al hiperindividuo, el nuevo individuo*. Madrid.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture*. Nueva York: Paidós.

Ligarretto Feo, R. E. (2021). <https://www.redalyc.org/>. Obtenido de <https://www.redalyc.org/>:

<https://www.redalyc.org/journal/440/44066178019/44066178019.pdf>

Martín Matias, R. S. (2017). <https://rdu.unc.edu.ar/>. Obtenido de <https://rdu.unc.edu.ar/>:

<http://hdl.handle.net/11086/5008>

Molares-Cardoso, J. (2022). CÓMO POTENCIAR EL PENSAMIENTO CREADOR EN EL ÁMBITO ACADÉMICO. <https://cuiciid.net/wp-content/uploads/2023/09/LIBRO-DE-ACTAS-CUICIID-2022.pdf> (pág. 190). Madrid: Fórum Internacional de Comunicación y Relaciones públicas (Fórum XXI). Obtenido de <https://cuiciid.net/wp-content/uploads/2023/09/LIBRO-DE-ACTAS-CUICIID-2022.pdf>

Montoya2, A. C. (diciembre de 2020). <https://editorial.ucp.edu.co/>. Obtenido de

<https://editorial.ucp.edu.co/>: <https://editorial.ucp.edu.co/omp/index.php/e-books/catalog/download/12/12/338?inline=1>

- Morales, E. F. (2018 de septiembre de 2018). *https://dialnet.unirioja.es*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es>:
https://dialnet.unirioja.es/buscar/documentos?querysDismax.DOCUMENTAL_TODO=E dwin+Ferley+Ortiz+Morales
- Rangel, A. A. (agosto de 2020). *https://revistas.investigacion-upelipb.com/*. Obtenido de <https://revistas.investigacion-upelipb.com/>: <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1328/1316>
- Robinson, K. (2009). *El elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Grijalbo.
- Scolari, C. A. (30 de noviembre de 2023). *https://www.redalyc.org/*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/>: <https://www.redalyc.org/journal/649/64956712007/html/>
- TIC. (20 de junio de 2023). *https://www.mintic.gov.co/*. Obtenido de <https://www.mintic.gov.co/>: <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Sala-de-prensa/Noticias/333627:Asi-avanzaron-las-TIC-en-Colombia-durante-el-2023>
- Villaneda, S. B. (2021). *https://docta.ucm.es/home*. Obtenido de <https://docta.ucm.es/home>: <https://docta.ucm.es/bitstreams/7d4bb596-f144-4691-9bf1-ad0c0d93ede4/download>
- Editorial UTMACH. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=778887#:~:text=El%20material%20compilado%20en%20este%20libro%20de%20Epistemolog%C3%ADa,la%20tarea%20de%20construir%20pensamiento%20cient%C3%ADfico%20de%20calidad.>
- Feria, H., Mantilla, M., & Mantecón, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿métodos o técnicas de indagación empírica? *Revista Didasc@lia*, 1-18. Retrieved from https://www.bing.com/search?q=Dialnet+definici%C3%B3n+de+entrevista&cvid=117f8ddff17e4d2cb92e6a288217fd86&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBCTE2NzQxajBqOKgCALACAA&FORM=ANNTA0&PC=U531.

- Galarza, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1-5. Retrieved from <https://www.bing.com/search?q=Dialnet+investigaci%C3%B3n+exploratoria+&form=ANNTH1&refig=D738244F5D9744A898587388B19F428A&pc=U531>
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la investigación: manual autoformativo interactivo*. Huncayo: Universidad Continental. Retrieved from <https://tinyurl.com/25shtbja>
- Hernández, C., & Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Alerta Revista Científica del Instituto Nacional de Salud*, 2(1). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/333714362_Introduccion_a_los_tipos_de_muestreo
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación*. México, México: McGraw Hill. Retrieved from <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGrawHill. <http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20SAMPLERI.pdf>
- Rodríguez, M., & et al. (2021). Validación por juicio de expertos de un instrumento de evaluación para evidencias de aprendizaje conceptual. *Ride Revista Iberoamericana para la Investigación y Desarrollo Educativo*, 12(22), 1-16. Retrieved from <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/960/3053>
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos de investigación científica, tecnológica y humanística*. Lima, Perú: Universidad Ricardo Palma. Retrieved from <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Lima: Universidad Ricardo Palma. Retrieved from <https://tinyurl.com/3wh8dduj>

(S/f). Unison.mx. Recuperado el 28 de abril de 2025, de https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/manual_investigacion_cualitativa.pdf

ANEXOS

Anexo 1. Transcripción entrevista al maestro

1.- ¿Como describirías el desarrollo académico de los estudiantes en la actualidad con la influencia que tienen las mediaciones tecnológicas?

El desarrollo académico de los estudiantes de nuestros tiempos es bastante parcializado. Desgraciadamente la motivación depende de factores como "el entretenimiento" aludiendo a estrategias didácticas específicas, pero dejando de lado la importancia de la utilización de actividades que aluden a competencias Lecto escritoras, críticas y complejas. El resultado es una generación hábil en la comprensión literal, pero algunos les cuesta desarrollar cuerpos teóricos complejos que permitan la emergencia de meta competencias. Además, algunos se quedaron en el uso del instrumento y no en infinidad de posibilidades que tienen las nuevas tecnologías como es la posibilidad de conocer el mundo desde el internet.

2.- ¿Cómo consideras que es el proceso comunicativo utilizado por las redes sociales?

Es variado, la confianza, aunque elemento complejo, es vital para desarrollar actividades en clase. Considero que el aula debe contar con ambientes de comunicación bidireccional, pero al encontrar escenarios formativos tan dependientes de medios de comunicación y emotividades, la aparición del disenso, la discusión y la crítica desaparecen, ante discursos ideológicos sesgados, parcializados, para darle de nuevo el protagonismo (no merecido) a la doxa apasionada. Es decir, a la opinión que mueve emociones, a pesar de carecer de contenido.

En la comunicación otro elemento ha llegado a las clases y tiene que ver con los medios y en este aspecto tiene que ver las redes sociales, las plataformas las cuales tienen elementos importantes para la comunicación entre pares.

3.- ¿Los estudiantes tienen facilidad para la expresión de las ideas y pensamientos en esta era de la digitalizada?

No, paradójicamente, a pesar de estar en medio de la era de las ciencias humanas y la revolución de la opinión, algunos estudiantes carecen de la capacidad de expresar emociones de manera clara, eso genera que, al no comprender lo que se siente, se cometan excesos o se permitan carencias en las relaciones humanas.

4.- ¿Usted desarrolla actividades que fomenten el trabajo en equipo desde el uso de las mediaciones?

Si, no obstante, cada vez es más difícil lograr compromiso integrador por parte de los estudiantes. Suelen tener juicios parcializados del trabajo en equipo y una complejidad para enfrentar las tensiones que puedan existir en la natural configuración social. Por ello, prefieren trabajar solos, pero cuando se trata de unirse para algunos temas sociales son capaces de crear comunidades

5.- ¿Usted fomenta la lectura en los estudiantes en las diferentes actividades que organiza para el desarrollo de la clase?

Constantemente, a pesar de ganarme su desgano. La idea es enfrentarlos a cuerpos teóricos cada vez más complejos. No obstante, es difícil, pues la falta de costumbre y exigencia integral juegan malas pasadas. Otro aspecto es el tipo de lectura que realizan los estudiantes en la actualidad porque asumen textos que encuentran en los instrumentos virtuales

6.- ¿Cuáles son los recursos didácticos que emplea en los ambientes virtuales de aprendizaje?

Los recursos que utilizó para las clases son: páginas webs de investigación, inteligencia artificial, videos informativos, películas, podcast, plataforma, comic, obras de literatura, periódico, redes sociales entre otros.

7.- ¿Qué tipo de aprendizaje predomina en el aula: visual, auditivo o kinestésico?

El tipo de aprendizaje que predomina en el grado undécimo es el Kinestésico por eso hago uso constante de recursos que les permite movilizarse, participar en el desarrollo de la clase y desarrollar la creatividad

8.- ¿El uso de la tecnología digital puede emplearse para apoyar el proceso formativo de los estudiantes?

Puede y debe, sin embargo, es necesario manejar un proceso formativo desde la regulación, por encima de la prohibición. Además, para que no sea solo obtener información, sino que los estudiantes puedan participar de las comunidades de aprendizaje. Es importante que los estudiantes se puedan unir con otros estudiantes para trabajar o desarrollar las actividades propuestas en las plataformas virtuales

9.- ¿Desarrollaría usted un proyecto relacionado con los recursos virtuales que tiene las mediaciones para trabajar temáticas educativas?

Es una oportunidad para trabajar el trabajo colectivo y además hacer uso de las habilidades que ellos poseen porque tendría las personas responsables a nivel escrito, pero también los que facilitan la parte audiovisual, y los que personifican las obras y los que producen el video y la publicidad para el proyecto.

10.- ¿Considera que los estudiantes empleando la tecnología digital desarrollan el pensamiento creativo?

Es necesario que hagan uso de las nuevas tecnologías y para los maestros es un reto, pues estas competencias son elementales para escenarios laborales y comunicativos eficientes.

Y referente a la creatividad se evidencia en su gran mayoría que logran desarrollar y crear productos diferentes.

11.- ¿Considera usted pertinente emplear los recursos audiovisuales digitales para explicar secuencias, simulaciones y procesos creativos?

Considero que son herramientas propicias, pero también que tienen una incidencia mayor en materias de componente científico exacto. Lo anterior porque permite materializar el imaginario y motivar la integración de otros sentidos en el proceso educativo

12.- ¿Es posible crear comunidades de aprendizaje empleando recursos digitales transmedia como el cine, poster e infografías?

Es posible, pero es problemático, ya que se requiere continuar reconociendo las posibilidades que tiene la narrativa transmedia, ofrecer los espacios de clase para el trabajo, ajustar los objetivos evaluativos, facilitar en la clase el acceso al internet y ajustar los contenidos de las clases. Es viable bajo una comunidad crítica y formada.

13. ¿Considera que en el aula de clase se desarrolla el pensamiento creativo?

Se lleva a cabo en algunas propuestas de clase por medio de la imaginación y los actos creadores que se realizan a partir de las actividades.

14. ¿Cómo llevas a cabo el proceso narrativo de las transmedia en la clase?

Ha sido un proceso complejo porque se requiere buscar el material de trabajo ya sea la historia, el cuento, la lectura, el comic, video para ponerlo en la plataforma Moodle del colegio y luego dar las indicaciones para que los estudiantes logren realizar la creación del contenido agregando otros personajes y escenarios.

15. ¿Considera que la narrativa transmedia favorece el desarrollo del pensamiento creativo en la clase? ¿Por qué?

Si fortalece el pensamiento creativo. Durante el proceso que he tenido con los estudiantes en la clase he podido evidenciar que las narrativas favorecen que los estudiantes desarrollen la imaginación y sean más flexibles a nivel de dar a conocer un aprendizaje. Es importante tener presente que se les facilita el desarrollo de las actividades en el celular con las diferentes aplicaciones, además de utilizar varios recursos para crear personajes que ilustran los contenidos o temas que se están viendo en la clase

Anexo 2. Matriz de las encuestas

1. ¿Cómo consideras el desarrollo de la creatividad en la asignatura de pensamiento humanista?
25 respuestas

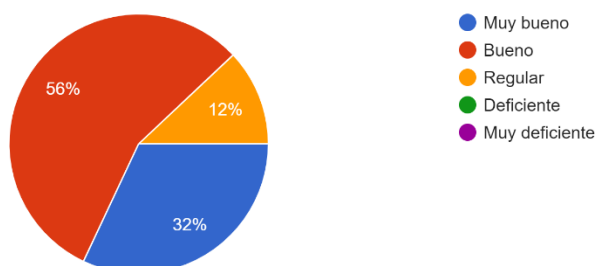


Imagen 1.

2. ¿Cómo consideras el uso que se da en clase a las narrativas transmedia?
25 respuestas

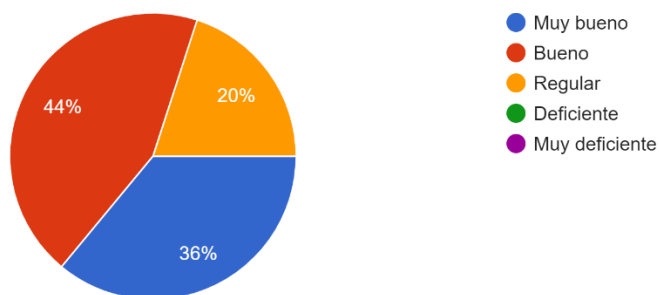


Imagen 2.

3. ¿Cómo definiría usted la implementación de las narrativas transmedia en la asignatura de pensamiento humanista?

25 respuestas

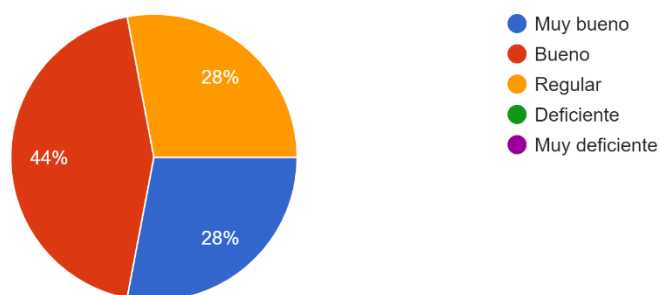


Imagen 3

4. ¿A usted se le facilita la imaginación, la curiosidad y la flexibilidad en la clase?

25 respuestas

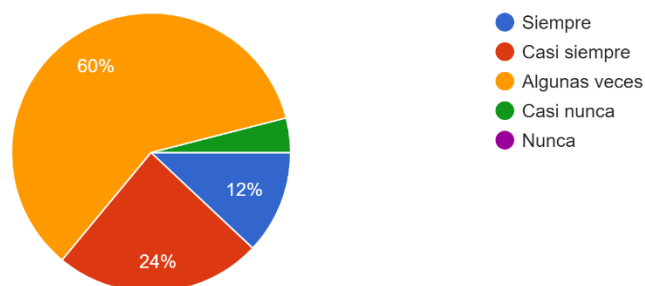


Imagen 4.

5. ¿A usted se le facilita la comunicación, participación y apoyo social por medio de las redes sociales?

25 respuestas

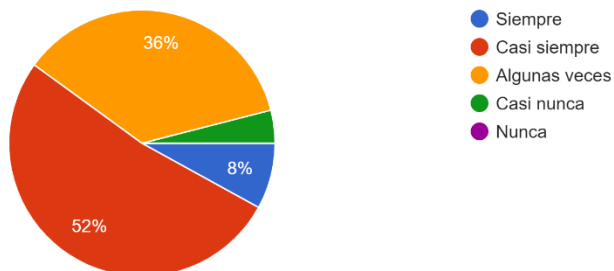


Imagen 5.

6. ¿El maestro desarrolla actividades que fomenten el desarrollo de la creatividad ?

25 respuestas

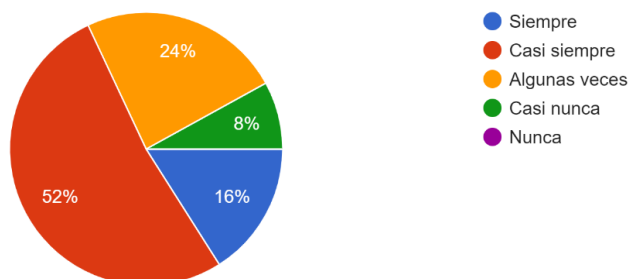


Imagen 6

7. ¿Usted tiene acceso a la información en la red para apoyar su proceso de enseñanza?

25 respuestas

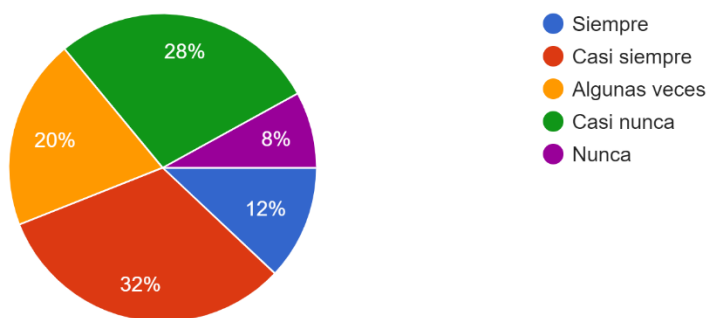


Imagen 7

8. ¿A usted le motiva las nuevas formas de narrar que hacen uso las mediciones ?

25 respuestas

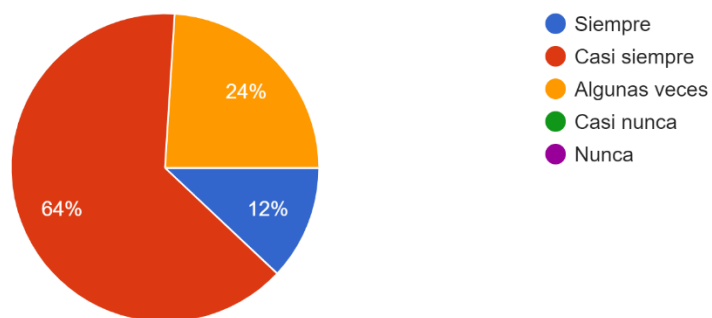


Imagen 8

9. ¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos emplea el maestro para las actividades en clase?

25 respuestas

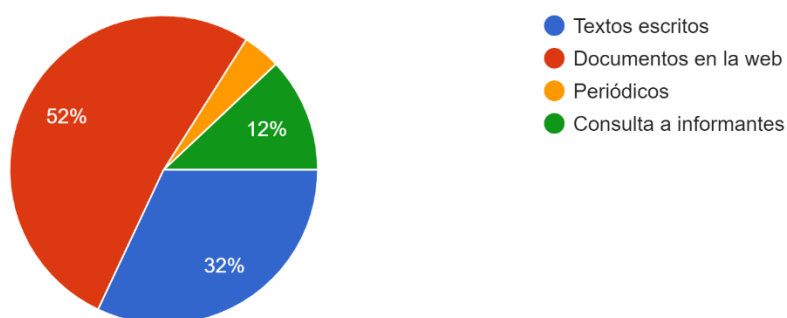


Imagen 9

10. ¿Con qué tipo de aprendizaje se siente identificado (a) ?

25 respuestas

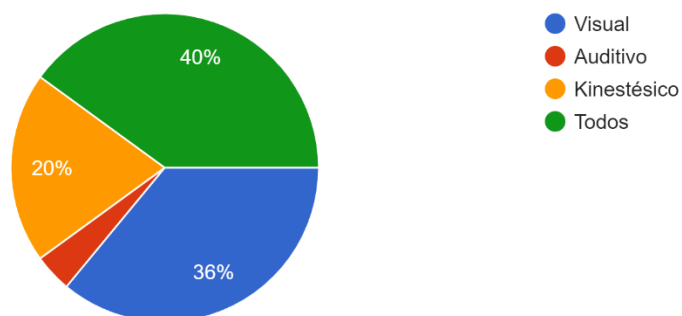


Imagen 10

11. ¿En su proceso enseñanza y aprendizaje el maestro fomenta la lectura y escritura ?
25 respuestas

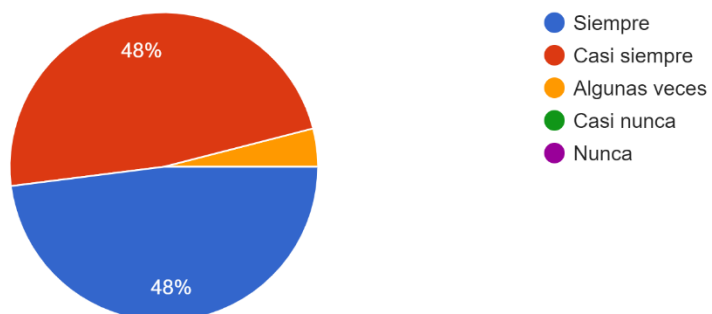


Imagen 11

12. ¿Es posible narrar nuevas historias a través de audios e imágenes y material en la web ?
24 respuestas

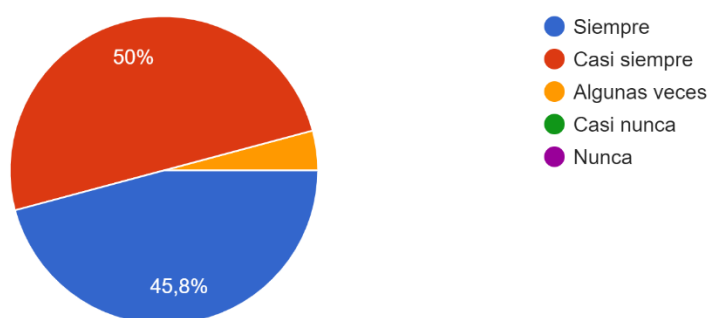


Imagen 12

13. ¿El uso de la tecnología digital puede emplearse para apoyar el proceso formativo de los estudiantes?

25 respuestas

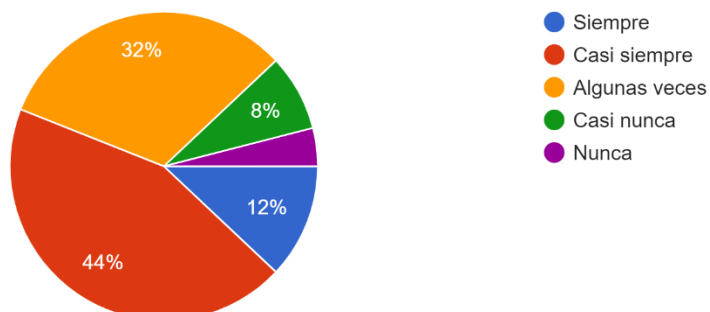


Imagen 13

14. ¿Usted opina que las películas, guiones, poster, historietas u otros recursos complementan el proceso formativo?

25 respuestas

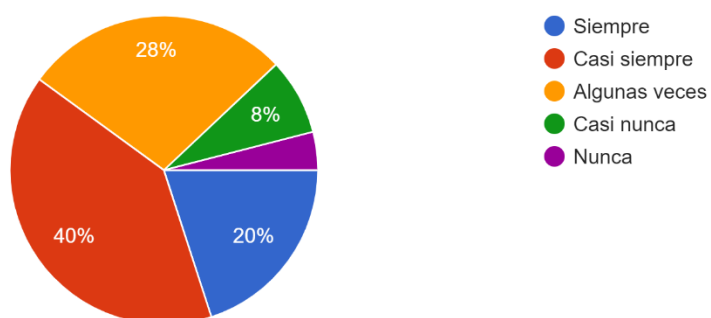


Imagen 14

15. ¿Participaría en un proyecto cinematográfico, narrativo y colaborativo para trabajar temáticas educativas?

25 respuestas

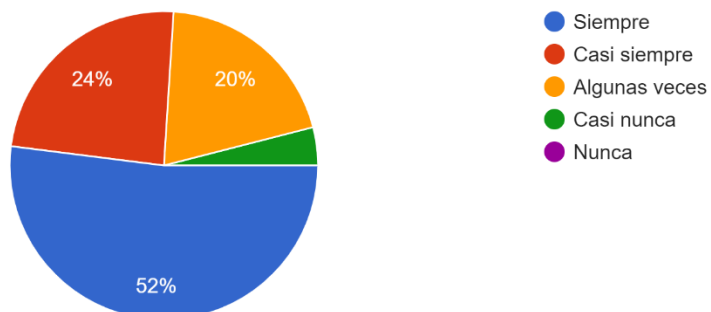


Imagen 15

16. ¿Le gusta emplear la tecnología digital para diseñar poster o infografías para presentar temas educativos?

25 respuestas

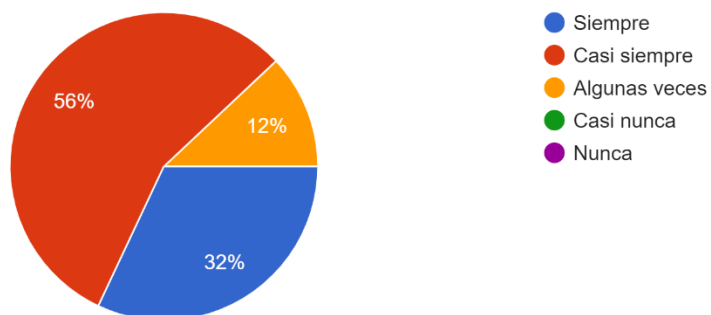


Imagen 16

Anexo 3. Cuestionario dirigido a los estudiantes

1.- ¿Cómo consideras el desarrollo de la creatividad en la asignatura de pensamiento humanista?

Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente	Muy deficiente

--	--	--	--	--

2.- ¿Cómo consideras el uso que se da en clase a las narrativas transmedia?

Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente	Muy deficiente

3.- ¿Cómo definiría usted la implementación de las narrativas transmedia en la asignatura de pensamiento humanista?

Muy bueno	Bueno	Regular	Deficiente	Muy deficiente

4.- ¿A usted se le facilita la imaginación, la curiosidad y la flexibilidad en la clase?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

5.- ¿A usted se le facilita la comunicación, participación y apoyo social por medio de las redes sociales?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

6.- ¿El maestro desarrolla actividades que fomenten el desarrollo de la creatividad?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

7.- ¿Usted tiene acceso a la información en la red para apoyar su proceso de enseñanza?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

8.- ¿A usted le motiva las nuevas formas de narrar que hacen uso las mediciones?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

9.- ¿En su proceso enseñanza y aprendizaje el maestro fomenta la lectura y escritura?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

10.- ¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos emplea el maestro para las actividades en clase?

Textos escritos	Documentos en la web	Periódicos	Consulta a informantes	Otros

11.- ¿Con qué tipo de aprendizaje se siente identificado (a)?

Visual	Auditivo	Kinestésico	Todos

12.- ¿Es posible narrar nuevas historias a través de audios e imágenes y material en la web?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

13.- ¿El uso de la tecnología digital puede emplearse para apoyar el proceso formativo de los estudiantes?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

14.- ¿Usted opina que las películas, guiones, poster, historietas u otros recursos complementan el proceso formativo?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

--	--	--	--	--

15.- ¿Participaría en un proyecto cinematográfico, narrativo y colaborativo para trabajar temáticas educativas?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

16.- ¿Le gusta emplear la tecnología digital para diseñar poster o infografías para presentar temas educativos?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

17.- ¿A través de los recursos audiovisuales digitales y plataformas es posible explicar secuencias, simulaciones y procesos?

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Casi nunca	Nunca

Enlace de la encuesta

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfEw2_WnA-CZDR3DOxfUAhAhWDc-hItJBVJgCHkvpAmVD0Svg/viewform?usp=sf_link

Anexo 4. Entrevista al maestro Jaime Alvarado

- 1.- ¿Como describirías el desarrollo académico de los estudiantes en la actualidad con la influencia que tienen las mediaciones tecnológicas?
2. ¿Cómo consideras que es el proceso comunicativo utilizado por las redes sociales?
3. ¿Los estudiantes tienen facilidad para la expresión de las ideas y pensamientos en esta era de la digitalizada?
4. ¿Usted desarrolla actividades que fomenten el trabajo en equipo desde el uso de las mediaciones?
5. ¿Usted fomenta la lectura en los estudiantes en las diferentes actividades que organiza para el desarrollo de la clase?
6. ¿Cuáles son los recursos didácticos que emplea en los ambientes virtuales de aprendizaje?
7. ¿Qué tipo de aprendizaje predomina en el aula: visual, auditivo o kinestésico?
8. ¿El uso de la tecnología digital puede emplearse para apoyar el proceso formativo de los estudiantes?
9. ¿Desarrollaría usted un proyecto relacionado con los recursos virtuales que tiene las mediaciones para trabajar temáticas educativas?
10. ¿Considera que los estudiantes empleando la tecnología digital desarrollan el pensamiento creativo?
11. ¿Considera usted pertinente emplear los recursos audiovisuales digitales para explicar secuencias, simulaciones y procesos creativos?

12. ¿Es posible crear comunidades de aprendizaje empleando recursos digitales transmedia como el cine, poster e infografías?
13. ¿Considera que en el aula de clase se desarrolla el pensamiento creativo?
14. ¿Cómo llevas a cabo el proceso narrativo de las transmedia en la clase?
15. ¿Considera que la narrativa transmedia favorece el desarrollo del pensamiento creativo en la clase? ¿Por qué?

Anexo 5.

- 1.- ¿Como describirías el desarrollo académico de los estudiantes en la actualidad con la influencia que tienen las mediaciones tecnológicas?

El desarrollo académico de los estudiantes de nuestros tiempos es bastante parcializado. Desgraciadamente la motivación depende de factores como "el entretenimiento" aludiendo a estrategias didácticas específicas, pero dejando de lado la importancia de la utilización de actividades que aluden a competencias Lecto escritoras, críticas y complejas. El resultado es una generación hábil en la comprensión literal, pero algunos les cuesta desarrollar cuerpos teóricos complejos que permitan la emergencia de meta competencias. Además, algunos se quedaron en el uso del instrumento y no en infinidad de posibilidades que tienen las nuevas tecnologías como es la posibilidad de conocer el mundo desde el internet.

- 2.- ¿Cómo consideras que es el proceso comunicativo utilizado por las redes sociales?

Es variado, la confianza, aunque elemento complejo, es vital para desarrollar actividades en clase. Considero que el aula debe contar con ambientes de comunicación bidireccional, pero al encontrar escenarios formativos tan dependientes de medios de comunicación y emotividades, la aparición del disenso, la discusión y la crítica desaparecen,

ante discursos ideológicos sesgados, parcializados, para darle de nuevo el protagonismo (no merecido) a la doxa apasionada. Es decir, a la opinión que mueve emociones, a pesar de carecer de contenido.

En la comunicación otro elemento ha llegado a las clases y tiene que ver con los medios y en este aspecto tiene que ver las redes sociales, las plataformas las cuales tienen elementos importantes para la comunicación entre pares.

3.- ¿Los estudiantes tienen facilidad para la expresión de las ideas y pensamientos en esta era de la digitalizada?

No, paradójicamente, a pesar de estar en medio de la era de las ciencias humanas y la revolución de la opinión, algunos estudiantes carecen de la capacidad de expresar emociones de manera clara, eso genera que, al no comprender lo que se siente, se cometan excesos o se permitan carencias en las relaciones humanas.

4.- ¿Usted desarrolla actividades que fomenten el trabajo en equipo desde el uso de las mediaciones?

Si, no obstante, cada vez es más difícil lograr compromiso integrador por parte de los estudiantes. Suelen tener juicios parcializados del trabajo en equipo y una complejidad para enfrentar las tensiones que puedan existir en la natural configuración social. Por ello, prefieren trabajar solos, pero cuando se trata de unirse para algunos temas sociales son capaces de crear comunidades

5.- ¿Usted fomenta la lectura en los estudiantes en las diferentes actividades que organiza para el desarrollo de la clase?

Constantemente, a pesar de ganarme su desgano. La idea es enfrentarlos a cuerpos teóricos cada vez más complejos. No obstante, es difícil, pues la falta de costumbre y exigencia integral juegan malas pasadas. Otro aspecto es el tipo de lectura que realizan los estudiantes en la actualidad porque asumen textos que encuentran en los instrumentos virtuales

6. ¿Cuáles son los recursos didácticos que emplea en los ambientes virtuales de aprendizaje?

Los recursos que utilizó para las clases son: páginas webs de investigación, inteligencia artificial, videos informativos, películas, podcast, plataforma, comic, obras de literatura, periódico, redes sociales entre otros.

7.- ¿Qué tipo de aprendizaje predomina en el aula: visual, auditivo o kinestésico?

El tipo de aprendizaje que predomina en el grado undécimo es el Kinestésico por eso hago uso constante de recursos que les permite movilizarse, participar en el desarrollo de la clase y desarrollar la creatividad

8.- ¿El uso de la tecnología digital puede emplearse para apoyar el proceso formativo de los estudiantes?

Puede y debe, sin embargo, es necesario manejar un proceso formativo desde la regulación, por encima de la prohibición. Además, para que no sea solo obtener información, sino que los estudiantes puedan participar de las comunidades de aprendizaje. Es importante que los estudiantes se puedan unir con otros estudiantes para trabajar o desarrollar las actividades propuestas en las plataformas virtuales

9.- ¿Desarrollaría usted un proyecto relacionado con los recursos virtuales que tiene las mediaciones para trabajar temáticas educativas?

Es una oportunidad para trabajar el trabajo colectivo y además hacer uso de las habilidades que ellos poseen porque tendría las personas responsables a nivel escrito, pero

también los que facilitan la parte audiovisual, y los que personifican las obras y los que producen el video y la publicidad para el proyecto.

10.- ¿Considera que los estudiantes empleando la tecnología digital desarrollan el pensamiento creativo?

Es necesario que hagan uso de las nuevas tecnologías y para los maestros es un reto, pues estas competencias son elementales para escenarios laborales y comunicativos eficientes. Y referente a la creatividad se evidencia en su gran mayoría que logran desarrollar y crear productos diferentes.

11.- ¿Considera usted pertinente emplear los recursos audiovisuales digitales para explicar secuencias, simulaciones y procesos creativos?

Considero que son herramientas propicias, pero también que tienen una incidencia mayor en materias de componente científico exacto. Lo anterior porque permite materializar el imaginario y motivar la integración de otros sentidos en el proceso educativo

12.- ¿Es posible crear comunidades de aprendizaje empleando recursos digitales transmedia como el cine, poster e infografías?

Es posible, pero es problemático, ya que se requiere continuar reconociendo las posibilidades que tiene la narrativa transmedia, ofrecer los espacios de clase para el trabajo, ajustar los objetivos evaluativos, facilitar en la clase el acceso al internet y ajustar los contenidos de las clases. Es viable bajo una comunidad crítica y formada.

13. ¿Considera que en el aula de clase se desarrolla el pensamiento creativo?

Se lleva a cabo en algunas propuestas de clase por medio de la imaginación y los actos creadores que se realizan a partir de las actividades.

14. ¿Cómo llevas a cabo el proceso narrativo de las transmedia en la clase?

Ha sido un proceso complejo porque se requiere buscar el material de trabajo ya sea la historia, el cuento, la lectura, el comic, video para ponerlo en la plataforma Moodle del colegio y luego dar las indicaciones para que los estudiantes logren realizar la creación del contenido agregando otros personajes y escenarios.

15. ¿Considera que la narrativa transmedia favorece el desarrollo del pensamiento creativo en la clase? ¿Por qué?

Si fortalece el pensamiento creativo. Durante el proceso que he tenido con los estudiantes en la clase he podido evidenciar que las narrativas favorecen que los estudiantes desarrollen la imaginación y sean más flexibles a nivel de dar a conocer un aprendizaje. Es importante tener presente que se les facilita el desarrollo de las actividades en el celular con las diferentes aplicaciones, además de utilizar varios recursos para crear personajes que ilustran los contenidos o temas que se están viendo en la clase

Anexo 6. Matriz de imágenes

1. ¿Cómo consideras el desarrollo de la creatividad en la asignatura de pensamiento humanista?
25 respuestas

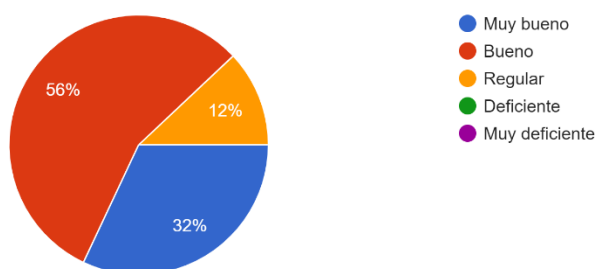


Imagen 1.

2. ¿Cómo consideras el uso que se da en clase a las narrativas transmedia?

25 respuestas

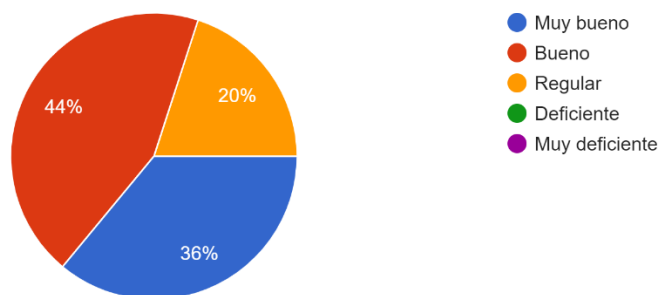


Imagen 2.

3. ¿Cómo definiría usted la implementación de las narrativas transmedia en la asignatura de pensamiento humanista?

25 respuestas

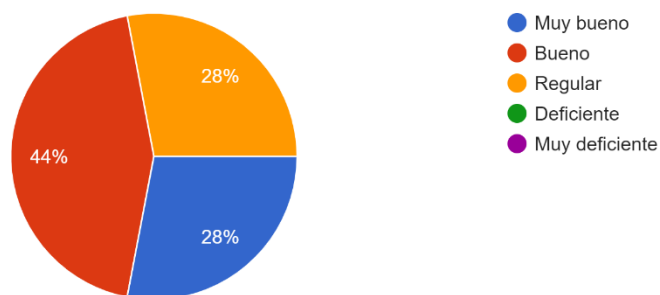


Imagen 3

4. ¿A usted se le facilita la imaginación, la curiosidad y la flexibilidad en la clase?

25 respuestas

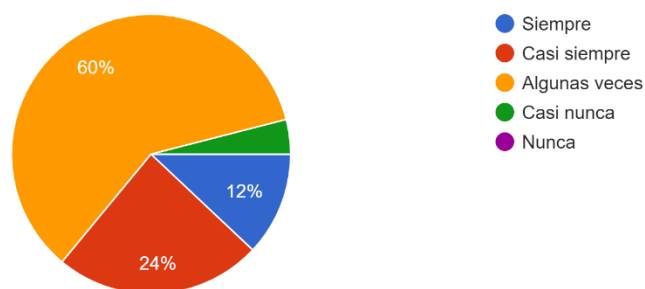


Imagen 4.

5. ¿A usted se le facilita la comunicación, participación y apoyo social por medio de las redes sociales?

25 respuestas

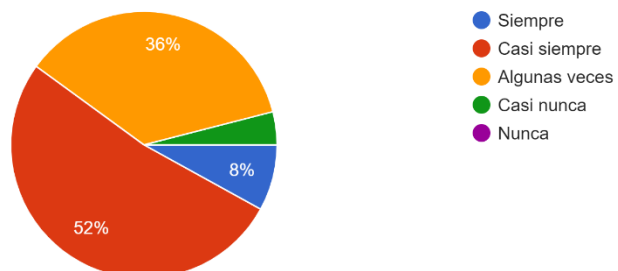


Imagen 5.

6. ¿El maestro desarrolla actividades que fomenten el desarrollo de la creatividad ?

25 respuestas

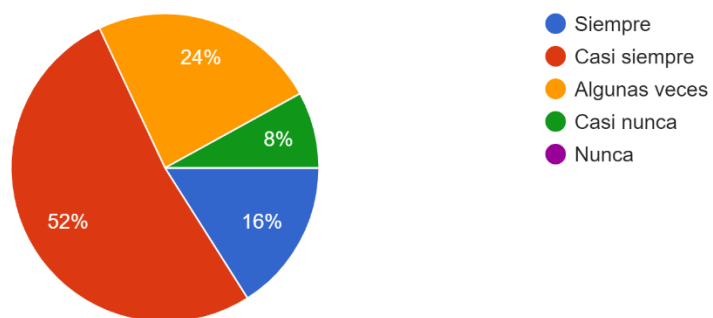


Imagen 6

7. ¿Usted tiene acceso a la información en la red para apoyar su proceso de enseñanza?

25 respuestas

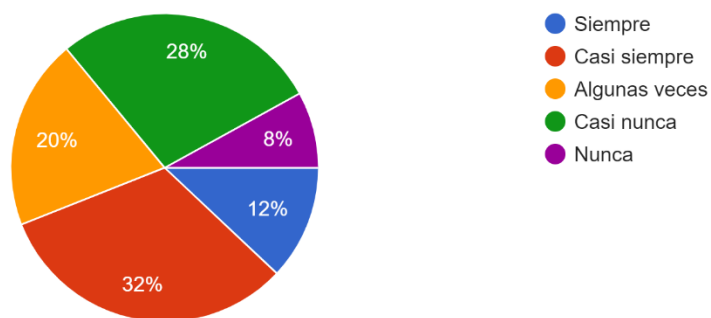


Imagen 7

8. ¿A usted le motiva las nuevas formas de narrar que hacen uso las mediciones ?

25 respuestas

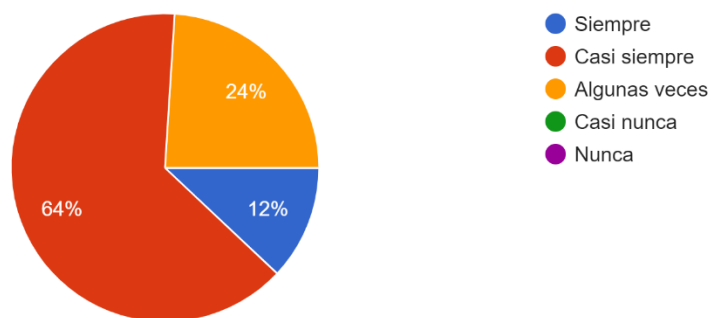


Imagen 8

9. ¿Cuáles de los siguientes recursos didácticos emplea el maestro para las actividades en clase?

25 respuestas

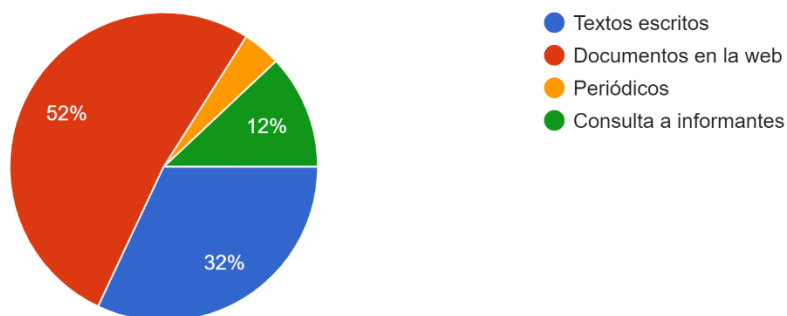


Imagen 9

10. ¿Con qué tipo de aprendizaje se siente identificado (a) ?

25 respuestas

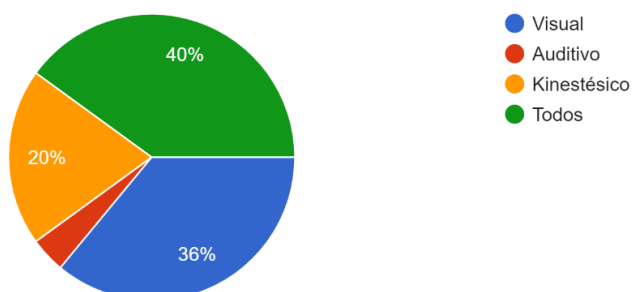


Imagen 10

11. ¿En su proceso enseñanza y aprendizaje el maestro fomenta la lectura y escritura ?

25 respuestas

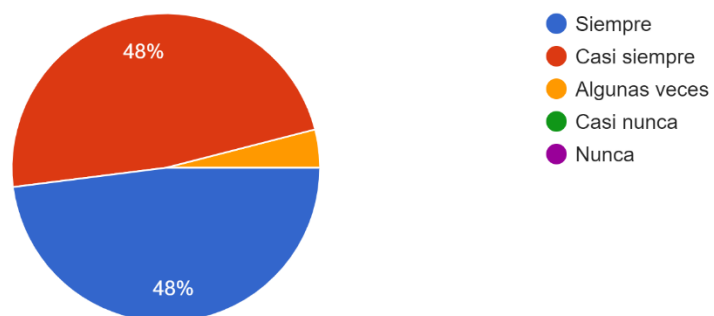


Imagen 11

12. ¿Es posible narrar nuevas historias a través de audios e imágenes y material en la web ?

24 respuestas

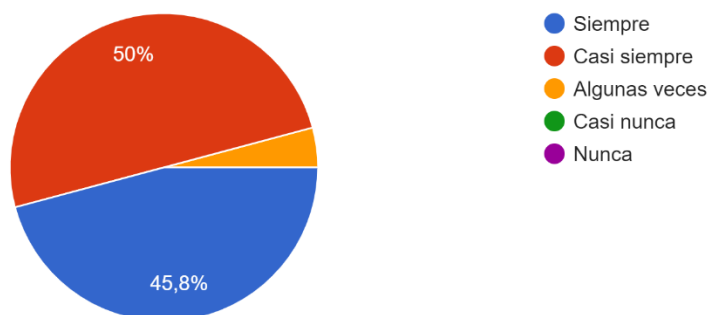


Imagen 12

13. ¿El uso de la tecnología digital puede emplearse para apoyar el proceso formativo de los estudiantes?

25 respuestas

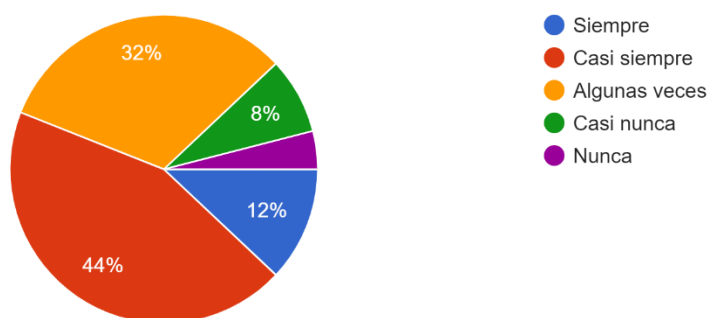


Imagen 13

14. ¿Usted opina que las películas, guiones, poster, historietas u otros recursos complementan el proceso formativo?

25 respuestas

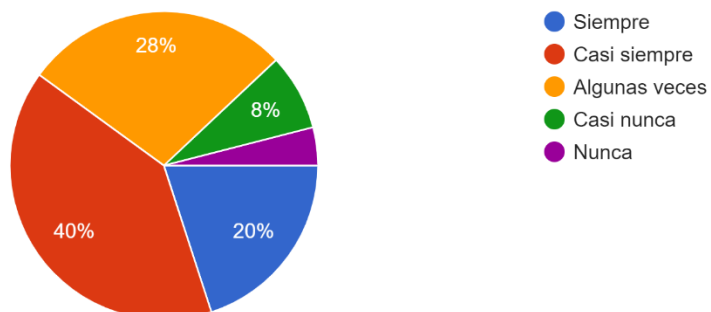


Imagen 14

15. ¿Participaría en un proyecto cinematográfico, narrativo y colaborativo para trabajar temáticas educativas?

25 respuestas

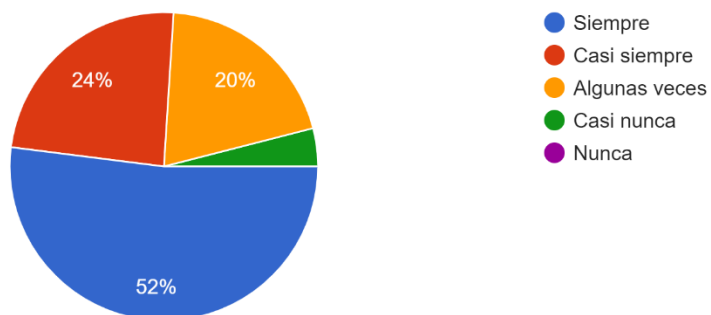


Imagen 15

16. ¿Le gusta emplear la tecnología digital para diseñar poster o infografías para presentar temas educativos?

25 respuestas

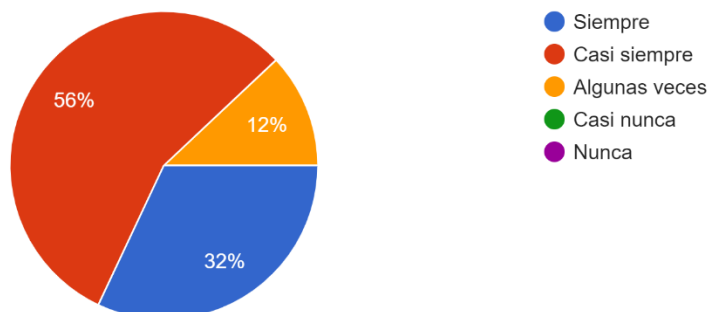


Imagen 16

17. ¿A través de los recursos audiovisuales digitales y plataformas es posible explicar secuencias, simulaciones y procesos?

25 respuestas

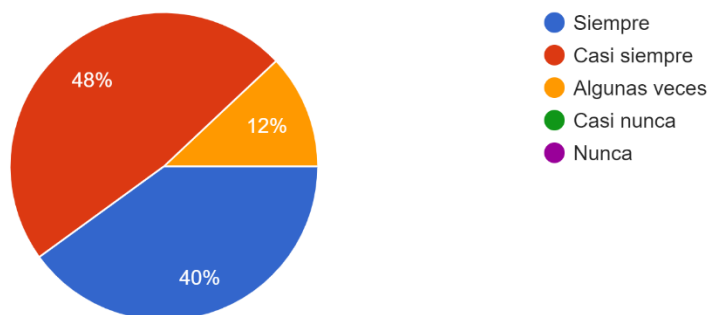


Imagen 17