

#ConectateDescubreParticipa

AVENTURAS DIDACTICAS TRANSMEDIA



INCLUYE
HERRAMIENTAS,
LINKS Y MUCHO
MAS

Parte del proyecto: NARRATIVAS INTELIGENTES

Este libro es una co-creación de docentes y estudiantes de Nivel Superior usando inteligencia artificial generativa con un enfoque ético e innovador.

Cristian H. Acuña | Silvina L. Martínez | Alejandra M. Chuquel | Brenda G. Fernández Sicardi

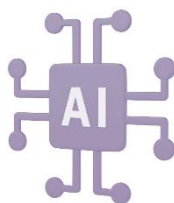
Instituto Superior de Formación Docente "Gobernador Virasoro"

AVENTURAS DIDÁCTICAS TRANSMEDIA

CONECTATE, DESCUBRE Y

PARTICIPA

Co-elaborado con



Cristian H. Acuña | Silvina L. Martínez | Alejandra M. Chuquel |

Brenda G. Sicardi Fernández

Co-Autores

Cristian H. Acuña | Silvina L. Martínez

Editores – Correctores de contenido

Cristian H. Acuña

Diseño gráfico – Ilustraciones

#ConectateDescubreParticipa

2024

Equipo de trabajo



Cristian Hernán Acuña

**Profesor de Educación Superior en
Ciencias de la Educación**



Silvina Lujan Martínez

**Profesora en Historia con
orientación en Ciencias Sociales**



Alejandra Mónica Chuquel

**Estudiante de 2° Año del
Profesorado de Educación Inicial**



Brenda G. Sicardi Fernández

**Estudiante de 2° Año del
Profesorado de Educación Inicial**





Gdor. Virasoro, Corrientes, Argentina

Primera Edición – 2024



Licencia Creative Commons¹

Libre distribución

Este libro fue diseñado con el objetivo de ser ampliamente compartido y difundido en la comunidad educativa, fomentando la educación y el intercambio de pensamientos e ideas. La reproducción está permitida siempre y cuando no tenga un propósito comercial o lucrativo. La idea detrás de esta política de autorización de reproducción es asegurar que el conocimiento y las ideas se compartan de manera amplia y accesible a todos aquellos interesados en seguir aprendiendo.

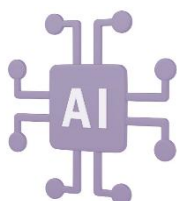
El contenido expuesto representa exclusivamente la opinión de los autores y puede no representar la opinión de las empresas, instituciones u organizaciones donde se desempeñan.

¹ Aventuras didácticas transmedia: conéctate, descubre y participa. © Año 2024 está bajo licencia **CC BY-NC-ND 4.0**

HONESTIDAD INTELECTUAL

Este libro es el resultado de una colaboración enriquecedora y matizada entre nuestras ideas, conceptos y conocimientos previos como coautores, junto con el apoyo de herramientas de inteligencia artificial como ChatGPT² y Gemini³. El proceso de creación implicó un diálogo constante, donde las propuestas generadas por ChatGPT y Gemini surgieron a partir de instrucciones detalladas y cuidadosamente diseñadas.

Cada contribución de la IA fue meticulosamente revisada y editada para asegurar su alineación con el contenido y los objetivos que nos propusimos. Asumimos la responsabilidad de cada uno de los conceptos aquí vertidos. El enfoque crítico fue clave en el proceso de redacción, puesto que, las ideas centrales y las reflexiones presentadas han sido generadas por IA y posteriormente editadas por nosotros, lo que implicó una cuidadosa curación y edición de la información, así como una profunda reflexión sobre el tema abordado.



² ChatGPT es una aplicación de chatbot de inteligencia artificial desarrollado en 2022 por OpenAI que se especializa en el diálogo.

³ Gemini, conocido anteriormente como Google Bard, es un bot conversacional de inteligencia artificial multimodal y generativa desarrollado por Google basado en la familia Gemini Pro.

ESTIMADOS LECTORES

Bienvenidos a "Aventuras Didácticas Transmedia: Conéctate, Descubre y Participa", un libro diseñado para transformar la manera en que entendemos y aplicamos la educación en el contexto actual. A lo largo de sus páginas, exploraremos un enfoque innovador que combina la narrativa transmedia con estrategias educativas efectivas, creando un espacio donde el aprendizaje se convierte en una experiencia interactiva y significativa.

Capítulo 1: Introducción a la didáctica transmedia

En este primer capítulo, nos adentraremos en el concepto de narrativa transmedia y su relevancia en el ámbito educativo. Aprenderemos cómo contar historias a través de múltiples plataformas puede captar la atención de los estudiantes y fomentar su participación activa. Se presentarán ejemplos prácticos que ilustran cómo esta metodología puede ser implementada en el aula.

Capítulo 2: Planificación y diseño de experiencias de aprendizaje transmedia

Aquí, descubriremos diversas estrategias para diseñar narrativas transmedia que sean cautivadoras y educativas. Desde la creación de personajes entrañables hasta la incorporación de elementos musicales, este capítulo ofrece herramientas concretas para que los educadores puedan construir historias que resuenen con sus estudiantes y estimulen su curiosidad.

Capítulo 3: Implementación de experiencias de aprendizaje transmedia en el aula

Este capítulo se centra en la necesidad de fomentar la interacción y el trabajo en equipo entre los estudiantes. A través de actividades dinámicas y colaborativas, se explorará cómo la narrativa transmedia puede ser un vehículo para desarrollar habilidades sociales y emocionales, creando un sentido de comunidad en el aula.

Capítulo 4: El papel de los docentes en la didáctica transmedia

En un mundo cada vez más digital, este capítulo aborda la importancia de utilizar una variedad de medios y tecnologías para enriquecer el aprendizaje. Se discutirán

las mejores prácticas para integrar videos, juegos interactivos y aplicaciones móviles, asegurando que cada medio complemente la experiencia educativa de manera fluida y efectiva. Finalizando con un análisis sobre cómo evaluar el impacto de las narrativas transmedia en el aprendizaje. Este capítulo proporcionará herramientas para reflexionar sobre el proceso educativo, permitiendo a los educadores ajustar sus enfoques y mejorar continuamente la experiencia de sus estudiantes.

A lo largo de "Aventuras Didácticas Transmedia", invitamos a los lectores a explorar, experimentar y participar en un viaje educativo que no solo informa, sino que también inspira. Con cada capítulo, esperamos que encuentren nuevas ideas y enfoques que enriquezcan su práctica docente y motiven a sus estudiantes a convertirse en protagonistas de su propio aprendizaje.

¡Comencemos esta aventura juntos!

INDICE

INTRODUCCIÓN A LA DIDÁCTICA TRANSMEDIA	7
1.1 <i>¿Qué es la didáctica transmedia?</i>	8
Origen y definición.....	8
1.2 <i>Usos de la didáctica transmedia en la educación infantil</i>	10
Narrativa Distribuida	10
Participación Activa.....	10
Aprendizaje Personalizado	11
Integración de Tecnología.....	11
Colaboración y Comunidad	12
Contextualización del Aprendizaje	13
Evaluación Formativa Continua	13
Ejemplo de Propuesta Didáctica para Niños de 3 a 5 Años:	14
Resumiendo	15
1.3 <i>Experiencias transmedia en la educación infantil</i>	15
Experiencias en el extranjero.	15
Experiencias latinoamericanas	17
Resumiendo	19
PLANIFICACIÓN Y DISEÑO DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE TRANSMEDIA.....	20
2.1 <i>El proceso de narración transmedia</i>	21
Definir objetivos claros y específicos.....	21
Conocer el grupo:	21
Crear una historia cautivadora:	22
Diseñar experiencias interactivas:	22
Seleccionar los canales y plataformas adecuados:	22
Promover la colaboración y el intercambio:	22
Evaluar en proceso:	23
2.2 <i>Definición de objetivos y metas de aprendizaje</i>	23
2.3 <i>Estrategias para crear narrativas transmedia atractivas y educativas</i>	25
2.4 <i>Selección y uso de medios tecnológicos adecuados</i>	27
Consideraciones para la edad y el desarrollo integral de los niños:	27
Medios tecnológicos y herramientas digitales:.....	28
Recursos adicionales:	29
IMPLEMENTACIÓN DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE TRANSMEDIA EN EL AULA.....	32
3.1 <i>Creación de un Entorno de Aprendizaje Transmedia</i>	33
3.2 <i>Integración de la Didáctica Transmedia en la Planificación Diaria</i>	35
3.3 <i>Ejemplos de Actividades en el Aula que Utilizan la Didáctica Transmedia.</i>	36
3.4 <i>Valoración y Evaluación del Aprendizaje Transmedia.</i>	37

EL PAPEL DE LOS DOCENTES EN LA DIDÁCTICA TRANSMEDIA.....	40
4.1 <i>Habilidades y competencias profesionales para la didáctica transmedia</i>	41
Competencias digitales:	41
Diseño y planificación de actividades digitales:	41
Integración curricular:	41
Gestión del aula:	42
Desarrollo de habilidades socioemocionales:	42
Evaluación y retroalimentación:	42
Formación profesional continua:	42
4.2 <i>Estrategias ligadas al enfoque de la didáctica transmedia.</i>	43
Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):	43
Aprendizaje Cooperativo:	44
Aprendizaje Basado en Problemas (ABP):	44
Aprendizaje entre pares (Peer Learning):	44
Aprendizaje Basado en Equipos (Team – Based Learning):	44
4.3 <i>El docente ante los escenarios alternativos y diversificados</i>	44
Contexto Socio-Histórico:	45
Mediación Tecnológica:	45
Análisis y Meta análisis:	45
Espacios de Experimentación:	45
Documentación:	45
Diversidad Cognitiva y Expresiva:	45
Ruptura de la Linealidad:	45
Colaboración y Trabajo en Equipo:	45
Diseño de Experiencias Multiplataforma:	46
Dimensión Ética y Epistemológica:	46
4.4 <i>El futuro de la didáctica transmedia en la labor docente</i>	46
GLOSARIO DE TÉRMINOS	48
BIBLIOGRAFÍA	51
PROMPT	53

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN A LA DIDÁCTICA TRANSMEDIA



1.1 ¿Qué es la didáctica transmedia?

Origen y definición

La didáctica transmedia es un término novedoso que surge en el contexto educativo actual a raíz de los cambios emergentes en lo social que traen consigo la articulación explícita de los medios digitales. Esta terminología un tanto llamativa nos invita a reflexionar sobre la interrelación entre la didáctica y los medios digitales. O no se han puesto a pensar al leer el título del libro ¿Qué es lo transmedia?

Para dar respuesta a esa pregunta, recuperaremos algunas concepciones centrales a fin hilar más fino en esta cuestión e iniciaremos con la didáctica propiamente dicha, la cual puede definirse como “un entramado de reflexión y creación, fuertemente dinámico, permeado por la cultura, los contextos y las instituciones, que se preocupa por diseñar prácticas de enseñanza que recuperen los mejores entornos para favorecer las experiencias de aprendizaje y la construcción de conocimiento en una reconstrucción creadora” (Kap, 2022). Desde esta perspectiva, no hay nada nuevo bajo el sol, puesto que la didáctica se ocupa eficientemente de los procesos de enseñanza y su articulación desde la práctica pedagógica en los diferentes contextos.

Ahora, refiriéndonos a lo “transmedia”, recuperamos las palabras de Scolari (2013) al afirmar que “cuando nos acercamos al mundo de lo transmedia, la primera impresión es que nos encontramos en un terreno semánticamente inestable, caótico, donde resulta difícil hacer pie”. Debido a que, en este contexto, existen otros términos alusivos como cross-media, multimodalidad, multiplataforma o narrativa aumentada. Pero, sin adentrarnos demasiado y refiriéndonos exclusivamente a su creador, el concepto de lo “transmedia” o narrativas transmedia para ser más precisos (porque lo transmedia se imbuye en lo narrativo) fue introducido originalmente por Henry Jenkins en un artículo publicado en Technology Review en el 2003, en el cual afirmaba que “hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales”. Presentando el ejemplo de la franquicia Pokémon y su despliegue por una multiplicidad de plataformas.

Seguramente muchos de los que leen este libro en este preciso momento se estarán preguntando cómo se relaciona una terminología con la otra. Pues dicha relación se da a través del concepto de la narrativa transmedia en sí, entendida esta como “una forma particular de narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)” (Scolari, 2013).

Entonces, volviendo sobre la didáctica, pensar lo transmedia en el aula, implica diseñar o plasmar una práctica de enseñanza en base a una serie de opciones e identificaciones que permiten estructurar las clases e imaginar el aula de modos únicos y contextualizados. De este modo, estas opciones van dando forma a un modo característico de vincularse con el conocimiento, con la clase y con las propuestas que surgen de su campo de conocimiento, como de la institución, el curso y con la comunidad.

Siendo esta “manera particular que despliega el docente para favorecer los procesos de construcción de conocimiento” (Litwin, 2008) es lo que Litwin denominó configuraciones didácticas que involucran, además, fuertes procesos metacognitivos. Comprendiendo que dichas configuraciones didácticas son dinámicas y cambiantes y que es necesario “volver a analizarlas a la luz de los nuevos contextos híbridos, bimodales, expansivos, siempre cambiantes que promueven y provocan la búsqueda de nuevas experiencias de enseñanza que permitan comprensiones profundas, nuevas relaciones y una preocupación por los aprendizajes de los y las estudiantes que van más allá de las tradiciones de la disciplina o las rutinas” (Kap, 2022).

En esta deriva de transformaciones, entre la transmedia como proceso que permite transmitir temas o historias a través de plataformas y medios; la narrativa transmedia que incorpora la idea de prosumidores⁴ y contenidos creados por usuarios; y la educación transmedia que da cuenta de las plataformas mediáticas incorporadas en el aula y de diversos modos de apropiación del conocimiento por parte de los y las estudiantes, aparece la construcción de una nueva categoría llena de nervaduras y complejidades, clara y distinta de las demás, lista para ser nombrada: la didáctica transmedia. Quedando conformada como el interjuego que

⁴ Entiéndase como aquel que produce y consume contenido multimedia e hipermedial.

se da entre lo digital y su mediación semiótica en las prácticas de enseñanza en busca de la proliferación de múltiples espacios de aprendizaje.

1.2 Usos de la didáctica transmedia en la educación infantil

Con el objetivo de profundizar más esta cuestión les compartiremos una serie de caracterizaciones y ejemplos sobre las propuestas didácticas transmedia en la educación infantil:

Narrativa Distribuida

La narrativa transmedia implica contar una historia a través de múltiples plataformas y formatos, cada uno contribuyendo de manera única y complementaria a la comprensión del contenido. En el contexto educativo, esto significa que el aprendizaje no se limita a un solo medio (como un libro de texto), sino que se extiende a videos, juegos interactivos, redes sociales, blogs y más. Cada medio aporta una perspectiva diferente y enriquecedora, fomentando una comprensión más profunda y amplia del tema.

Participación Activa

Uno de los aspectos más poderosos de la didáctica transmedia es la promoción de la participación activa de los estudiantes. A diferencia del modelo tradicional de enseñanza pasiva, donde los estudiantes son meros receptores de información, el enfoque transmedia los convierte en participantes activos que interactúan, crean y colaboran en el proceso de aprendizaje. Esto se puede lograr mediante actividades como la creación de contenido relacionado, la participación en debates en línea y la colaboración en proyectos multimedia.

Ejemplo:

Círculo de Lectura Interactiva: Utilizar libros con elementos interactivos (pop-ups, texturas) y aplicaciones de cuentos digitales. Los niños pueden tomar turnos para tocar la pantalla y decidir cómo avanza la historia.

Juegos de Movimiento y Aprendizaje: Jugar a juegos que combinen movimiento físico con conceptos educativos, como "Simón dice" para aprender partes del cuerpo o colores.

Exploración Sensorial: Crear estaciones sensoriales con diferentes materiales (arena, agua, arroz) donde los niños exploran texturas y objetos relacionados con un tema de estudio, como el océano o el bosque.

Aprendizaje Personalizado

La didáctica transmedia permite la personalización del aprendizaje, adaptándose a los intereses, necesidades y estilos de aprendizaje individuales de los estudiantes. Al ofrecer múltiples vías y formatos para acceder y participar en el contenido, los educadores pueden diseñar experiencias de aprendizaje que respondan a las preferencias y ritmos de cada estudiante, facilitando así un aprendizaje más efectivo y significativo.

Ejemplo:

Cajas Temáticas Personalizadas: Proveer cajas con materiales relacionados con intereses individuales de cada niño, como animales, transportes o plantas. Los niños pueden explorar y aprender a su propio ritmo.

Aplicaciones de Aprendizaje Adaptativo: Utilizar aplicaciones como "Endless Alphabet" o "Khan Academy Kids" que se ajustan al nivel de habilidad del niño, ofreciendo actividades personalizadas en letras, números y habilidades básicas.

Diarios de Aprendizaje: Proveer diarios donde los niños pueden dibujar o pegar imágenes relacionadas con lo que aprenden cada semana, permitiendo a los docentes adaptar futuras actividades según los intereses mostrados.

Integración de Tecnología

La tecnología juega un papel crucial en la didáctica transmedia, sirviendo como el puente que conecta las diversas plataformas y formatos. El uso de herramientas digitales como aplicaciones educativas, plataformas de gestión del aprendizaje (LMS), y redes sociales permite a los educadores crear y gestionar contenidos transmedia de manera eficiente, así como monitorear y evaluar el progreso de los estudiantes en tiempo real.

Ejemplo:

Tabletas con Aplicaciones Educativas: Introducir aplicaciones como "ABCmouse" para actividades de lectura y matemáticas, permitiendo a los niños interactuar con el contenido digital de forma independiente o en pequeños grupos.

Realidad Aumentada (RA): Usar aplicaciones de RA como "Quiver" para traer a la vida dibujos de los niños, permitiéndoles ver sus creaciones en 3D y aprender conceptos básicos de ciencias y arte.

Videos Educativos Cortos: Incorporar videos de plataformas como "PBS Kids" o "Corrientes Play" para introducir o reforzar temas. Después de ver el video, discutir en grupo lo que aprendieron y hacer actividades relacionadas.

Colaboración y Comunidad

La didáctica transmedia fomenta un sentido de comunidad y colaboración entre los estudiantes. Al utilizar plataformas que permiten la interacción y el intercambio de ideas, los estudiantes pueden trabajar juntos en proyectos, compartir sus aprendizajes y reflexionar colectivamente sobre el contenido. Esto no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también desarrolla habilidades sociales y de trabajo en equipo esenciales para el siglo XXI.

Ejemplo:

Proyectos Grupales Temáticos: Asignar proyectos en grupos pequeños, cómo construir una maqueta de su vecindario usando materiales reciclados o crear un jardín en miniatura con plantas y juguetes.

Círculos de Conversación: Crear momentos diarios de conversación donde los niños pueden compartir noticias personales o discutir un tema específico, fomentando la comunicación y el respeto por turnos de palabra.

Juegos Cooperativos: Implementar juegos donde los niños deben trabajar juntos para alcanzar un objetivo común, cómo construir una torre con bloques o completar un rompecabezas grande.

Contextualización del Aprendizaje

Este enfoque permite contextualizar el aprendizaje en el mundo real, haciendo que los estudiantes vean la relevancia y aplicación práctica de lo que están aprendiendo. Al incorporar ejemplos de la vida real, estudios de caso y escenarios auténticos en diferentes medios, los educadores pueden ayudar a los estudiantes a conectar el contenido académico con su entorno y experiencias personales.

Ejemplo:

Excursiones Virtuales y Reales: Organizar visitas virtuales a zoológicos, museos o acuarios usando recursos en línea. Complementar con visitas locales reales y actividades relacionadas en el aula.

Juegos de Rol: Crear escenarios de juego de roles basados en la vida real, como un supermercado, una clínica veterinaria o una estación de bomberos, donde los niños pueden aprender sobre diferentes profesiones y responsabilidades.

Estudios de Caso Simples: Usar títeres o personajes de cuentos para presentar problemas simples que los niños deben ayudar a resolver, cómo ayudar a un amigo que se siente triste.

Evaluación Formativa Continua

La evaluación en la didáctica transmedia es continua y formativa, enfocándose en el progreso y desarrollo del estudiante a lo largo del proceso de aprendizaje. Las herramientas digitales permiten recoger datos en tiempo real sobre el desempeño de los estudiantes, facilitando la retroalimentación inmediata y la adaptación de las estrategias de enseñanza para mejorar y apoyar el aprendizaje.

Ejemplo:

Portafolios Digitales y Físicos: Mantener un portafolio donde se recopilen trabajos y logros de los niños, usando aplicaciones como "Seesaw" o carpetas físicas. Revisar periódicamente para ajustar actividades según el progreso.

Observaciones y Anotaciones: Realizar observaciones sistemáticas y tomar notas sobre el desarrollo y participación de cada niño, utilizando estas observaciones para adaptar futuras lecciones.

Quizzes y Evaluaciones Lúdicas: Implementar evaluaciones lúdicas con juegos como "Kahoot!" para educación infantil, utilizando imágenes y sonidos para evaluar el conocimiento de manera divertida y no intimidante.

Ejemplo de Propuesta Didáctica para Niños de 3 a 5 Años:

Tema: Los Animales del Zoológico

Día 1: Introducción a los Animales del Zoológico

- Actividad de Participación Activa: Círculo de lectura interactiva con un libro pop-up sobre animales del zoológico.
- Tecnología Integrada: Ver un video corto de "PBS Kids" sobre la vida de los animales en el zoológico.

Día 2: Exploración y Personalización

- Exploración Sensorial: Estaciones sensoriales con figuras de animales y materiales que simulan su hábitat (arena para el desierto, agua para la selva).
- Aplicación de Aprendizaje Adaptativo: Uso de "Khan Academy Kids" para actividades personalizadas sobre animales.

Día 3: Colaboración y Comunidad

- Proyecto Grupal: Construcción de una maqueta del zoológico con cajas, papel y pintura, trabajando en grupos pequeños.
- Círculo de Conversación: Discusión en grupo sobre los animales favoritos de cada niño y por qué.

Día 4: Contextualización del Aprendizaje

- Juego de Rol: Simular una visita al zoológico, con roles asignados como cuidadores de animales, guías de zoológico y visitantes.

- Excursión Virtual: Visitar un zoológico en línea, explorando diferentes secciones y aprendiendo sobre varios animales.

Día 5: Evaluación Formativa Continua

- Portafolio Digital: Documentar los proyectos y actividades en "Seesaw", incluyendo fotos y videos.
- Observaciones y Anotaciones: Evaluación de la participación y comprensión a través de observaciones durante las actividades.
- Evaluación Lúdica: Juego de preguntas y respuestas sobre los animales utilizando imágenes y sonidos.

Resumiendo

La didáctica transmedia transforma el aprendizaje infantil al ofrecer una experiencia educativa más dinámica, interactiva y personalizada. Al aumentar el compromiso y la motivación, desarrollar habilidades digitales, fomentar el pensamiento crítico y creativo, y proporcionar un aprendizaje contextualizado y personalizado. Este enfoque prepara a los niños para enfrentar los desafíos del futuro con confianza y competencia. Los educadores y padres que integren la didáctica transmedia en el proceso educativo estarán proporcionando a los niños una base sólida para su desarrollo académico y personal.

1.3 Experiencias transmedia en la educación infantil

Experiencias en el extranjero.

Proyecto "Inanimate Alice"

"Inanimate Alice" es una serie de historias digitales interactivas diseñadas para niños y adolescentes. La narrativa se desarrolla a través de episodios que combinan texto, imágenes, sonidos y juegos interactivos. Este proyecto ha sido utilizado en diversas aulas para fomentar la alfabetización digital, la creatividad y las habilidades de resolución de problemas. Los niños se sienten atraídos por la historia y participan activamente en la toma de decisiones dentro del relato, lo que mejora su comprensión lectora y su capacidad para pensar críticamente.

Sesame Street

Sesame Street ha sido pionera en el uso de múltiples plataformas para educar a los niños. El programa de televisión se complementa con aplicaciones móviles, juegos en línea, libros interactivos y contenidos en redes sociales. Esta estrategia transmedia permite a los niños aprender de manera continua y contextualizada, reforzando los conceptos presentados en el programa de televisión a través de experiencias interactivas y prácticas. El éxito de Sesame Street radica en su capacidad para mantener a los niños comprometidos y entusiasmados con el aprendizaje a través de diversos medios.

Proyecto "The Electric Company"

"The Electric Company" es otra serie educativa que ha adoptado un enfoque transmedia para enseñar habilidades de alfabetización y matemáticas a niños de primaria. Además del programa de televisión, el proyecto incluye juegos en línea, aplicaciones móviles, y actividades interactivas en el sitio web. Los niños pueden participar en juegos que refuerzan los conceptos aprendidos en el programa, lo que mejora su retención y comprensión. Este enfoque integrado ha demostrado ser efectivo para aumentar la alfabetización y las habilidades matemáticas de los niños.

"Class Dojo"

Class Dojo es una plataforma educativa que utiliza un enfoque transmedia para mejorar la gestión del aula y el comportamiento de los estudiantes. La plataforma combina una aplicación móvil, un sitio web, y recursos impresos para crear una experiencia cohesiva y motivadora. Los estudiantes ganan puntos y recompensas virtuales por comportamientos positivos, y los padres pueden seguir el progreso de sus hijos en tiempo real. Esta integración de múltiples medios fomenta la participación de los estudiantes y facilita la comunicación entre profesores, estudiantes y padres.

Proyecto "Quest to Learn"

Quest to Learn es una escuela en Nueva York que utiliza principios de diseño de juegos y transmedia para su currículo. Los estudiantes participan en "misiones"

que abarcan varias disciplinas y utilizan diferentes medios, como videojuegos, proyectos de diseño, y colaboraciones en línea. Este enfoque permite a los estudiantes aprender de manera experiencial y aplicada, desarrollando habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas, y colaboración. La escuela ha reportado mejoras significativas en el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes.

Proyecto "Lure of the Labyrinth"

"Lure of the Labyrinth" es un juego en línea diseñado para enseñar matemáticas a estudiantes de inicial. El juego incorpora elementos narrativos y de resolución de problemas, desafiando a los estudiantes a aplicar conceptos matemáticos para avanzar en el juego. Este enfoque transmedia hace que el aprendizaje de matemáticas sea más atractivo y relevante, los estudios han demostrado que los estudiantes que utilizan el juego mejoran significativamente en sus habilidades matemáticas.

Experiencias latinoamericanas

Contando la escuela:

Este proyecto se inició en 2020 durante la pandemia y tuvo como objetivo involucrar a niños, familias y estudiantes de secundaria en un proceso de aprendizaje colaborativo basado en nuevas tecnologías. El enfoque principal del proyecto fue crear comunidades de aprendizaje que pudieran adaptarse a las circunstancias cambiantes provocadas por la pandemia.

Links sugeridos:

YouTube:

- <https://www.youtube.com/@nataliatrincavelli9145>
- [\(1\) Cuentos Animados - YouTube](#)
- [Arte digital - YouTube](#)

Spotify:

- <https://open.spotify.com/show/5b4Q5u3TM9gBvFFZ4PJQ93?si=a87ccaa0f4344102>

Padlet - Creación de personajes:

- <https://padlet.com/ntrincavelli/personajes-3zn6vquk6kxd>

Algunos títulos en Genially:

- <https://view.genial.ly/5f7622561095e60d2a0c56e9/gamebreakout-juego-cuernitos-de-papel-priscila-suarez>
- <https://view.genial.ly/5f7617f99cf3e00d8c542096/game-tic-tachace-el-reloj>
- <https://view.genial.ly/5f9f0fe7918e3b0d2a833d09/interactivecontent-trotu-y-su-primer-dia-en-el-jardin>
- <https://view.genial.ly/5fa75183905b390d745b2422/presentationcaminitos-constanza-gaillard>
- <https://view.genial.ly/61a239b10f9eaf0d7833ef55/interactivecontent-quien-soy-cuento>
- <https://view.genial.ly/5fde457ec87e5a0d83b4f84c/presentationmorty-el-cientifico>
- <https://view.genial.ly/5fa1ac272fc9ba0cfb32d8ad/learningexperience-challenges-rufus-el-pajarito-que-no-podia-volar>

Steam en el Nivel Inicial

Se trata de un proyecto de investigación educativo enfocado al Nivel Inicial en el cual se busca acercar el pensamiento científico, el pensamiento crítico-creativo y la tecnología desde edades tempranas. Orientándose hacia el desarrollo de la imaginación y a la adquisición de herramientas tecnológicas para resolver problemas. Implementando procesos de integración transdisciplinar, contenidos, competencias y trabajo colaborativo entre TED y el enfoque Steam.

Links sugeridos:

- [Blog de los 10 Jardines.](#)
- [Portal Entramar.](#)

- [Entorno de Innovación.](#)
- [Compendio de buenas prácticas sobre la incorporación de la tecnología en educación.](#)

Resumiendo

Estos casos demuestran cómo la didáctica transmedia puede transformar la educación infantil haciendo el aprendizaje más interactivo, personalizado y atractivo. Al utilizar múltiples plataformas y formatos, estos proyectos no solo aumentan el compromiso y la motivación de los estudiantes, sino que también mejoran su comprensión y retención del material. La clave del éxito de estas experiencias radica en su capacidad para integrar diversos medios de manera coherente, ofreciendo a los niños múltiples vías para interactuar con el contenido y aplicar lo aprendido en contextos significativos.

CAPÍTULO 2:

PLANIFICACIÓN Y DISEÑO DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE TRANSMEDIA



2.1 El proceso de narración transmedia

Al momento de planificar una clase bajo la metodología de enseñanza transmedia, resulta sumamente importante tener presente una serie de pasos específicos que nos permitirán tener una idea clara y precisa de cómo potencializar el aprendizaje de nuestros estudiantes. Para ello, debemos recordar que la planificación “es un intento sistemático para organizar las situaciones de enseñanza y aprendizaje” (Feldman, 2010) y como educadores debemos ser conscientes de que su correcto diseño e implementación formarán parte del “escenario general en el cual se pueden desenvolver, de manera adecuada, las actividades de enseñanza y las tareas de aprendizaje” (Feldman, 2010).

Los pasos que mencionamos en el párrafo anterior son los siguientes:

Definir objetivos claros y específicos

Es fundamental establecer qué se pretende lograr con la narrativa transmedia. Partiendo de preguntas orientadoras que nos posibiliten tener una perspectiva clara en torno al proceso de planificación. Algunas de las preguntas que podríamos plantearnos podrían ser ¿Se busca reforzar el aprendizaje de un tema en particular? ¿Se quiere desarrollar habilidades específicas en los estudiantes? ¿Se pretende fomentar la participación y el trabajo colaborativo? Desde esta perspectiva, tener objetivos claros permitirá orientar el diseño de la narrativa y la selección de los canales y plataformas más adecuados para su ejecución.

Conocer el grupo:

Es importante que seamos capaces de comprender las características, intereses y necesidades de los estudiantes a quienes se dirige la narrativa transmedia, en pocas palabras, debemos tener un conocimiento concreto de nuestro grupo clase. Lo que nos permitirá crear contenidos relevantes y atractivos que conecten con ellos. Puesto que, al momento de planificar se deben considerar aspectos como la edad (el cual es sumamente relevante), ya que el proceso de desarrollo evolutivo no es el mismo y el acceso a los conocimientos previos y los estilos de aprendizaje son diametralmente distintos. Como así también el contexto socioeconómico y el acceso a determinados recursos.

Crear una historia cautivadora:

El propósito principal de la narrativa transmedia debe ser contar una historia que sea interesante, relevante y significativa para los estudiantes. La historia debe ser el hilo conductor que conecte los diferentes elementos de la experiencia transmedia y motive a los estudiantes a explorar y participar. No se trata de trabajar en solitario, sino promoviendo un proceso de construcción y participación activa en donde todos son parte importante del proceso de la narrativa.

Diseñar experiencias interactivas:

Como se planteó en el punto anterior la narrativa transmedia debe ofrecer experiencias interactivas que permitan a los estudiantes participar activamente en la historia. Esto puede incluir diversas estrategias y actividades como juegos, cuestionarios, debates simples, creación de contenido, etc. Reconociendo que las experiencias interactivas fomentan el aprendizaje activo y ayudan a los estudiantes a comprender mejor los conceptos y/o contenidos que se trabajan en el aula.

Seleccionar los canales y plataformas adecuados:

Siempre resulta de vital importancia elegir los canales y plataformas que mejor se adapten a la historia, el público, el contexto y los objetivos de la narrativa transmedia. Se pueden utilizar una variedad de canales, como sitios web, redes sociales, aplicaciones móviles, videojuegos, realidad aumentada, realidad virtual, etc. Las narrativas transmedia permiten trabajar con una pluralidad de posibilidades, formatos, lenguajes y perspectivas, que ofrecen a los estudiantes una variada gama de oportunidades para decidir sobre las formas de aprender y participar de la clase.

Promover la colaboración y el intercambio:

La narrativa transmedia debe fomentar la colaboración y el intercambio entre los estudiantes. Se pueden crear espacios en donde los estudiantes puedan compartir ideas, discutir sobre la historia y trabajar juntos en proyectos. Aquí lo central es que las propuestas transmedia sitúen a los estudiantes en un rol activo de productores de un contenido original y único y requieren que tome decisiones en forma activa sobre las opciones de trabajo que se le presentan.

Evaluar en proceso:

Es importante evaluar la efectividad de la narrativa transmedia para identificar qué funciona bien, que no y qué se puede mejorar. Hay que reconocer que se trata de un proceso de construcción colaborativo y para evaluarlo se pueden utilizar diferentes métodos, como grupos de discusión, entrevistas, análisis de datos, etc. Desde esta perspectiva, la evaluación permitirá ajustar la narrativa transmedia para optimizar su impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

2.2 Definición de objetivos y metas de aprendizaje

En el nivel inicial, los objetivos de la narrativa transmedia deben estar alineados con los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios (NAP), los Marcos Organizadores del Aprendizaje (MOA) y los Campos de Experiencia del Diseño Curricular del Nivel Inicial 2020 establecidos por el Ministerio de Educación de la Nación y la Provincia de Corrientes. Siendo necesario prever el desarrollo de los aprendizajes, la adquisición de competencias y habilidades que los niños deben desarrollar en esta etapa educativa.

Algunas vinculaciones que pueden establecerse son las siguientes:

Promover el desarrollo del lenguaje oral y escrito: La narrativa transmedia puede utilizarse para crear historias que fomenten la narración, la comprensión auditiva y la expresión oral de los niños. También se pueden incluir actividades de lectoescritura, como la lectura de cuentos, la escritura de palabras y la creación de textos breves.

Fomentar el pensamiento creativo: La narrativa transmedia puede estimular la imaginación y la creatividad de los niños a través de actividades como la creación de personajes, la invención de historias y el diseño de escenarios.

Desarrollar habilidades sociales y emocionales: La narrativa transmedia puede utilizarse para trabajar en valores como la empatía, la colaboración y el respeto a la diversidad. También se pueden crear historias que aborden emociones como la alegría, la tristeza, el miedo y la ira.

Incentivar la exploración del mundo natural y social: La narrativa transmedia puede ser un recurso valioso para introducir a los niños en temas

relacionados con la naturaleza, la cultura y la sociedad. Se pueden crear historias que exploren diferentes hábitats, tradiciones y formas de vida.

A continuación, se muestran una serie de objetivos específicos para cada área de desarrollo:

Campo de Comunicación Lenguaje y Expresión:

- Ampliar el vocabulario.
- Mejorar la comprensión auditiva.
- Desarrollar la expresión oral.
- Iniciar la lectoescritura.

Campo de Conocimiento del Ambiente Social, Natural, Tecnológico y Matemático:

- Reconocer y nombrar números.
- Clasificar y ordenar objetos.
- Seriar elementos.
- Resolver problemas sencillos.
- Identificar características de los seres vivos.
- Observar y describir fenómenos naturales.
- Cuidar el medio ambiente.

Campo de Formación Personal, Social y Corporal:

- Reconocerse a sí mismo y a los demás.
- Identificar miembros de la familia y la comunidad.
- Valorar la diversidad cultural.
- Comprender normas y reglas de convivencia.

Algunas consideraciones adicionales son las siguientes:

- Los objetivos deben ser observables, medibles y alcanzables.
- Deben estar redactados de manera clara y concisa.
- Deben ser motivadores y desafiantes para los niños.
- Se deben compartir con los padres y familias para involucrarlos en el proceso de aprendizaje.

Al definir objetivos claros y específicos, alineados con los estándares curriculares y las necesidades de los niños, se puede garantizar que la narrativa transmedia sea una herramienta efectiva para el aprendizaje en el nivel inicial.

2.3 Estrategias para crear narrativas transmedia atractivas y educativas

Al momento de pensar en las estrategias, muchas veces, esto puede convertirse en un proceso engorroso y difícil de llevar adelante, puesto que deben articularse con las actividades, los propósitos, los objetivos, los contenidos y la evaluación de manera coherente y específica.

Y en esta búsqueda de nuevas formas de articulación, aparecen algunos ejes insoslayables que nos obligan a “re-preguntarnos qué significa enseñar y comenzar a dar cuenta de la necesidad de involucrar el arte pedagógico para poder construir conceptual y visualmente una experiencia de aprendizaje significativa; la multiplataforma como manera de comunicarnos y producir conocimiento y el suspenso clase a clase que mantenga la tensión atenta entre lo que sucede y lo que vendrá” (Kap, 2022).

Recuperando oportunamente la reflexión crítica sobre la práctica y las interacciones situadas entre nosotros como educadores y los estudiantes como parte fundamental del entramado pedagógico-didáctico que hará posible gestionar los procesos necesarios para la innovación y experimentación, sin perder de vista la necesidad de que esa experimentación, se convierta en una oportunidad de aprendizaje para todos los involucrados. Situando al docente en una tendencia educativa hacia “el dinamismo, al juego de múltiples vertientes, orígenes y destinos que vuelve a enfatizar el lugar del docente como pensador/a, investigador/a y recreador/a de su propia disciplina” (Kap, 2022).

Pero para no extendernos demasiado y menguar esta situación, desde lo expuesto con anterioridad, les proponemos a continuación algunas consideraciones a tener en cuenta.

Utilizar un lenguaje sencillo y claro: El lenguaje debe ser acorde a la edad y nivel de comprensión de los niños. Se deben evitar palabras complejas o términos técnicos.

Incorporar elementos visuales: Los niños en esta etapa aprenden mejor a través de imágenes, colores y videos. Se deben incluir ilustraciones, fotografías, animaciones y videos cortos en la narrativa transmedia.

Fomentar la interacción: La narrativa transmedia debe ser interactiva y permitir que los niños participen activamente en la historia. Se pueden incluir juegos, actividades, encuestas y preguntas para estimular la participación.

Considerar la duración de las experiencias: Las actividades y experiencias transmedia deben ser cortas y dinámicas para mantener la atención de los niños. Se recomienda dividir la historia en capítulos o episodios cortos.

Variar los formatos: Se pueden utilizar diferentes formatos para contar la historia, como cuentos, canciones, juegos, aplicaciones móviles, etc. Esto ayudará a mantener el interés de los niños y estimular diferentes áreas de su desarrollo.

Incorporar elementos musicales: La música es un elemento importante para el aprendizaje en el nivel inicial. Se pueden incluir canciones, rondas y melodías en la narrativa transmedia.

Fomentar el trabajo en equipo: La narrativa transmedia puede ser una oportunidad para que los niños trabajen en equipo y colaboren entre sí. Se pueden crear actividades que requieran la colaboración de varios niños para completar un objetivo.

Algunas estrategias para crear narrativas transmedia atractivas y educativas pueden ser las siguientes:

Partir de una historia cautivadora: La historia es el corazón de la narrativa transmedia. Debe ser interesante, relevante y significativa para los niños. Se pueden utilizar personajes, escenarios y eventos que atraigan la atención de los niños y los motiven a seguir explorando la historia.

Crear personajes entrañables: Los personajes son elementos clave en la narrativa transmedia. Deben ser personajes con los que los niños puedan identificarse y a los que puedan querer. Se recomienda crear personajes diversos que representen diferentes culturas, géneros y personalidades.

Utilizar recursos multimedia: Los recursos multimedia, como imágenes, videos, audios y animaciones, pueden hacer que la narrativa transmedia sea más atractiva y dinámica. Se deben utilizar recursos de alta calidad que sean apropiados para la edad de los niños.

Incluir actividades interactivas: Las actividades interactivas permiten que los niños participen activamente en la historia y aprendan de manera más significativa. Se pueden incluir juegos, cuestionarios, puzzles, etc.

Promover la creación de contenido: Se puede animar a los niños a crear su propio contenido transmedia, como dibujos, historias, canciones, etc. Esto les permitirá expresar su creatividad y profundizar en su comprensión de la historia.

Utilizar las redes sociales: Las redes sociales pueden ser una herramienta valiosa para compartir la narrativa transmedia con otros niños y familias. Se pueden crear grupos en línea, compartir contenido y fomentar la interacción entre los usuarios.

2.4 Selección y uso de medios tecnológicos adecuados

Consideraciones para la edad y el desarrollo integral de los niños:

Al momento de la selección y utilización de los medios tecnológicos para el desarrollo de las propuestas didácticas transmedia, será oportuno “reflexionar sobre las potencialidades que brindan y considerar que la incorporación de la tecnología digital será pertinente en la medida que el docente pueda construir un territorio común para el desarrollo de los contenidos de cualquiera de las áreas de manera transversal” (DCJ, 2020). Este territorio emergente abre un espacio de construcción de conocimientos con nuevas posibilidades, en el que los niños son participantes plenos en el proceso de construcción de su propio aprendizaje.

Siendo algunas consideraciones, para lograr este cometido, las siguientes:

Facilidad de uso: Los medios tecnológicos y herramientas digitales deben ser fáciles de usar para los niños, con interfaces intuitivas y sencillas. Se deben evitar herramientas complejas o que requieran habilidades técnicas avanzadas.

Accesibilidad: Es importante considerar la disponibilidad de los medios tecnológicos y herramientas digitales en el entorno educativo. Se deben elegir

herramientas que sean accesibles para todos los niños, independientemente de su origen socioeconómico.

Seguridad: Se deben utilizar plataformas y herramientas que protejan la privacidad de los niños y eviten el acceso a contenido inapropiado.

Valor educativo: Deben tener un valor educativo claro y aportar al aprendizaje de los niños. Se deben evitar herramientas que sean únicamente lúdicas o de entretenimiento.

Medios tecnológicos y herramientas digitales:

Aplicaciones móviles:

Existen numerosas aplicaciones móviles educativas que se pueden utilizar para crear experiencias transmedia en el nivel inicial. Estas aplicaciones suelen incluir juegos, actividades, historias interactivas y otros recursos que pueden ayudar a los niños a aprender de manera divertida y atractiva.

Tabletas:

Las tabletas son dispositivos portátiles que pueden ser utilizados para acceder a una gran variedad de aplicaciones educativas, juegos, libros electrónicos y otros recursos transmedia. Las pantallas táctiles de las tabletas son ideales para que los niños interactúen con el contenido de manera intuitiva.

Pizarras digitales interactivas (PDI):

Las PDI son herramientas versátiles que se pueden utilizar para crear experiencias transmedia dinámicas e interactivas en el aula. Las PDI permiten proyectar imágenes, videos, juegos y otros recursos en una pantalla grande, lo que puede captar la atención de los niños y fomentar la participación.

Realidad aumentada (RA):

La RA puede utilizarse para crear experiencias transmedia que superponen elementos digitales sobre el mundo real. Esto puede ser una forma divertida y atractiva de enseñar a los niños sobre diferentes temas, como el cuerpo humano, los animales o el espacio.

Realidad virtual (RV):

La RV puede transportar a los niños a diferentes mundos y experiencias, lo que puede ser una forma poderosa de aprender sobre diferentes culturas, épocas históricas o fenómenos naturales. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la RV puede ser desorientadora para algunos niños, por lo que se debe utilizar con moderación y en entornos supervisados.

Herramientas de creación de contenido:

Existen numerosas herramientas digitales que pueden utilizarse para que los niños creen su propio contenido transmedia, como dibujos, historias, canciones, animaciones, etc. Estas herramientas pueden ayudar a los niños a expresar su creatividad, desarrollar sus habilidades tecnológicas y profundizar en su comprensión de los temas que están aprendiendo.

Recursos adicionales:

Existen numerosos sitios web para encontrar materiales hipermediales.

Genmagic es una plataforma con una gran variedad de recursos educativos gratuitos, incluyendo infografías, presentaciones, juegos interactivos y videos.

Link: [Genmagic.org](https://genmagic.org)

Educapeques es un sitio web con recursos educativos para todas las edades, incluyendo cuentos, canciones, actividades y juegos.

Link: <https://www.educapeques.com/>

Procomún es un repositorio de recursos educativos abiertos y colaborativos, donde se pueden encontrar materiales de todo tipo, desde presentaciones hasta videos y juegos.

Link: <https://procomun.educalab.es/es>

Tiching es una red social educativa donde los docentes pueden compartir y descargar recursos educativos.

Link: <https://www.tiching.com/>

Calaméo es una plataforma para crear y compartir publicaciones interactivas, como revistas, folletos y documentos.

Link: [https://www.calameo.com/\]\(https://www.calameo.com/](https://www.calameo.com/](https://www.calameo.com/)

Canva es una herramienta online para crear todo tipo de diseños gráficos, incluyendo infografías, presentaciones, carteles y redes sociales.

Link: [https://www.canva.com/\]\(https://www.canva.com/](https://www.canva.com/](https://www.canva.com/)

Powtoon es una herramienta online para crear presentaciones animadas y atractivas.

Link: [https://www.powtoon.com/\]\(https://www.powtoon.com/](https://www.powtoon.com/](https://www.powtoon.com/)

Genially es una herramienta online para crear contenido interactivo, como infografías, presentaciones, mapas mentales y juegos.

Link: [https://www.genial.ly/\]\(https://www.genial.ly/](https://www.genial.ly/](https://www.genial.ly/)

Thinglink es una herramienta online para crear contenido interactivo añadiendo enlaces a imágenes, videos y texto.

Link: [https://www.thinglink.com/\]\(https://www.thinglink.com/](https://www.thinglink.com/](https://www.thinglink.com/)

Voki es una herramienta online para crear avatares que hablan, que se pueden utilizar para crear presentaciones, tutoriales y explicaciones.

Link: [https://www.voki.com/\]\(https://www.voki.com/](https://www.voki.com/](https://www.voki.com/)

Padlet es una herramienta online para crear murales digitales colaborativos.

Link: [https://padlet.com/\]\(https://padlet.com/](https://padlet.com/](https://padlet.com/)

Symbaloo es una herramienta online para crear colecciones de enlaces y recursos web.

Link: [https://www.symbaloo.com/\]\(https://www.symbaloo.com/](https://www.symbaloo.com/](https://www.symbaloo.com/)

Educ.ar es una plataforma educativa en línea que contiene recursos para todos los niveles educativos del sistema educativo argentino.

Links: [Nivel Inicial - Educ.ar](#); [Materiales para la Educación Inicial - Educ.ar](#); [Lectura transmedia, pantallas y educación - Educ.ar](#); [EducApps para trabajar en el aula con realidad aumentada - Educ.ar](#); [Listado de recursos - Educ.ar](#)

Con un poco de creatividad, se pueden utilizar estas herramientas para crear experiencias de aprendizaje dinámicas y atractivas para los alumnos.

CAPÍTULO 3

IMPLEMENTACIÓN DE EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE TRANSMEDIA EN EL AULA.



3.1 Creación de un Entorno de Aprendizaje Transmedia

El entorno de aprendizaje debe centrarse en el estudiante, teniendo en cuenta sus intereses, habilidades y estilos de aprendizaje. Nos gustaría destacar aquí lo expuesto por Furman (2021) al afirmar que, como educadores, debemos generar las articulaciones necesarias “para los estudiantes incorporen nuevas lentes y capacidades para entender y actuar sobre la realidad; en la que practiquen el disfrute y el compromiso por el aprendizaje” (pág.41). Es fundamental proporcionar diversas opciones para que los estudiantes elijan cómo interactuar con el contenido y participar en actividades colaborativas.

Si bien es cierto, no es una tarea sencilla, redoblamos la apuesta aceptando que es un aspecto crucial utilizar una variedad de medios, como videos, juegos interactivos, blogs, redes sociales y aplicaciones móviles, para presentar el contenido como hemos visto en el capítulo anterior. Cada medio debe complementarse y ofrecer diferentes formas de interacción y aprendizaje. La integración debe ser fluida, permitiendo a los estudiantes moverse entre plataformas sin interrupciones.

Las actividades deben estar diseñadas para involucrar activamente a los estudiantes. Esto puede incluir tareas prácticas, proyectos colaborativos, y la creación de contenido propio por parte de los estudiantes. Para ello, debemos generar de antemano una “estructura flexible y robusta que sostenga con gentileza nuestras prácticas y les dé continuidad y fluidez, aun en contextos desafiantes” (Coronado, 2022, pág.34). La clave es proporcionar oportunidades para que los estudiantes tomen decisiones, resuelvan problemas y reflexionen sobre lo aprendido.

Desde esta perspectiva, el entorno de aprendizaje debe promover la interacción y la colaboración entre los estudiantes, creando un sentido de comunidad y pertenencia en donde se sientan cómodos compartiendo ideas y trabajando juntos.

La tecnología permite personalizar el aprendizaje para satisfacer las necesidades individuales de cada alumno. Utilizar sistemas adaptativos y analíticos para identificar sus fortalezas y debilidades, proporcionando recursos, actividades que se ajusten a su nivel y ritmo de aprendizaje. Implementar mecanismos de

evaluación continua que proporcionen retroalimentación inmediata, incluyendo evaluaciones formativas como cuestionarios interactivos, autoevaluaciones y retroalimentación por pares. La cual debe ser constructiva y orientada al crecimiento, ayudando a mejorar continuamente.

Es fundamental enseñar las habilidades digitales necesarias para interactuar de manera efectiva con las diferentes plataformas y medios. Esto incluye la alfabetización digital, la seguridad en línea y el uso ético de la tecnología. Proporcionar formación y recursos para que los alumnos se sientan competentes y seguros en el uso de herramientas digitales. El contenido debe estar contextualizado y ser relevante para la vida real. Utilizar ejemplos y escenarios del mundo real, casos de estudio y proyectos prácticos que muestren la aplicación del conocimiento en contextos auténticos. Esto ayuda a comprender la relevancia y el valor de lo que están aprendiendo.

El papel del docente cambia de ser un transmisor de conocimientos a ser un facilitador del aprendizaje. Y si bien es cierto que siempre hará falta que “expliquemos, exponamos, ayudemos a pasar en limpio, mostremos modelos de cómo se hacen las cosas” (Furman, 2021, pág.59). Debemos recordar que esa es solo una parte de cómo se hacen las cosas en el aula. Porque si no logramos que los estudiantes se impliquen personalmente con el contenido, procesen, consoliden, relacionen, reflexionen, ese aprendizaje no se produce.

Y es allí donde uno como educador debe guiar, apoyar y motivar, ayudando a encontrar recursos, resolver problemas y reflexionar sobre las experiencias de aprendizaje. La facilitación implica estar disponible para responder preguntas, proporcionar retroalimentación y fomentar un ambiente de aprendizaje positivo. Es fundamental asegurar que todos tengan acceso equitativo a las herramientas y recursos tecnológicos necesarios. Esto puede incluir proporcionar dispositivos, acceso a internet y soporte técnico. También es importante considerar las necesidades de aquellos con discapacidades y proporcionar tecnologías de asistencia y adaptaciones necesarias.

Crear un entorno de aprendizaje transmedia no es tarea sencilla, puesto que requiere de una combinación de diseño pedagógico innovador y el uso estratégico de la tecnología. Que si se logra con efectividad puede crear experiencias de

aprendizaje ricas, significativas y efectivas. Debido a que estos entornos no solo mejoran la comprensión del conocimiento, sino que también preparan a los estudiantes para los desafíos del mundo digital contemporáneo.

3.2 Integración de la Didáctica Transmedia en la Planificación Diaria

La integración de la didáctica transmedia en la planificación diaria se logra mediante una planificación flexible y adaptable que considere las características de los estudiantes, los objetivos de aprendizaje y los recursos disponibles. Es preciso pensar “la planificación como un instrumento que permite revitalizar la tarea docente y enriquecer a las instituciones forma parte de considerar que la profesionalización se vincula, entre otras cosas, con el reflexionar y anticipar las acciones a realizar” (Pitluk, 2012, pág.17).

Aun así, debemos ser capaces de entender que las propuestas didácticas transmedia a pesar de su caracterización innovadora pueden replicarse en modelos no tan innovadores. En la enseñanza tradicional, se puede utilizar la narrativa transmedia como complemento a las lecciones tradicionales, creando experiencias transmedia que refuercen los conceptos aprendidos en clase y utilizando herramientas digitales para crear presentaciones interactivas, juegos educativos y otros recursos transmedia.

Mientras que, en una enseñanza de corte constructivista, se puede utilizar la narrativa transmedia como herramienta para que los estudiantes construyan su propio conocimiento, fomentando el aprendizaje activo y colaborativo a través de experiencias transmedia, y permitiendo que los estudiantes creen su propio contenido para expresar su comprensión de los temas aprendidos.

Y en el enfoque ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), se puede utilizar la narrativa transmedia como marco para proyectos de aprendizaje, desarrollando proyectos transmedia que involucren a los estudiantes en la investigación, la creación y la comunicación, y evaluando el aprendizaje de los estudiantes a través de la evolución de sus proyectos.

3.3 Ejemplos de Actividades en el Aula que Utilizan la Didáctica Transmedia.

Para desarrollar habilidades de lectura y narración, se puede comenzar con la lectura en voz alta de un cuento en clase, luego escuchar la versión del audiolibro del mismo cuento, visualizar una versión animada del cuento en una plataforma de video como YouTube, y finalmente, los niños crean dibujos sobre sus partes favoritas del cuento. Además, pueden utilizar una aplicación interactiva relacionada con el cuento para realizar actividades adicionales, como juegos de vocabulario o puzzles.

Para fomentar la curiosidad y el aprendizaje sobre la naturaleza y el medio ambiente, se puede realizar una excursión virtual a través de Google Earth o una app de realidad aumentada que muestre diferentes hábitats, usar aplicaciones de realidad aumentada para que los niños exploren animales y plantas en 3D, leer un libro digital sobre animales que incluya videos y sonidos de los mismos, completar un juego educativo en una Tablet donde los niños identifiquen animales y sus hábitats, y hacer manualidades con materiales reciclados representando a los animales y sus entornos naturales.

Para desarrollar habilidades motoras y de apreciación musical, se puede escuchar canciones infantiles y realizar movimientos coreografiados en clase, visualizar videos musicales con coreografías simples que los niños puedan seguir, utilizar aplicaciones en tabletas donde los niños puedan tocar instrumentos virtuales, narrar un cuento donde los personajes se presentan a través de diferentes instrumentos musicales, integrando sonidos y ritmos, y crear instrumentos musicales sencillos con materiales reciclados y luego usarlos para acompañar las canciones.

Para promover la creatividad y el trabajo en equipo, se puede leer cómics infantiles que presentan a superhéroes con habilidades especiales, utilizar una aplicación en la que los niños pueden crear su propio superhéroe y narrar su historia, jugar a un videojuego educativo donde los superhéroes tienen que resolver problemas matemáticos o de lógica, disfrazar a los niños de sus superhéroes y representar pequeñas escenas o desafíos que deben superar en equipo, y crear una revista digital con historias, dibujos y fotos de sus superhéroes.

Para introducir conceptos básicos de astronomía y el sistema solar, se puede leer un cuento sobre una aventura en el espacio, realizar una visita virtual a un planetario utilizando una app o una página web, jugar a un juego interactivo sobre el sistema solar en una tableta, mirar videos cortos sobre planetas, estrellas y otros cuerpos celestes, y hacer cohetes y planetas con materiales reciclados y recrear el sistema solar en el aula.

A continuación, le proponemos un pequeño ejemplo:

Tema: Narración de cuentos - "Caperucita Roja"

- **Lunes:**
 - Lectura del Cuento: Leer la versión clásica.
 - Actividad Artística: Dibujar a los personajes.
- **Martes:**
 - Video Educativo: Ver una adaptación en video.
 - Juego Interactivo: Puzle digital del cuento.
- **Miércoles:**
 - Dramatización: Representar la historia con marionetas.
 - Creación de Mural: Empezar el mural colaborativo.
- **Jueves:**
 - Tecnología: Usar una app de realidad aumentada para ver a los personajes en 3D.
 - Narración y Grabación: Los niños narran partes de la historia y se graban.
- **Viernes:**
 - Revisión y Reflexión: Discutir lo aprendido y completar diarios de aprendizaje.
 - Finalización del Proyecto: Completar y compartir el libro digital.

3.4 Valoración y Evaluación del Aprendizaje Transmedia.

La evaluación es siempre un proceso controvertido en el ámbito educativo, ya que responde a una doble lógica, porque "sirve tanto para acreditar y emitir juicios de valor como para diagnosticar, retroalimentar, reflexionar, regular y mejorar los aprendizajes" (Anijovich & González, 2011). Reflexionando sobre esta cuestión,

caemos en la cuenta de que para evaluar el aprendizaje transmedia, es esencial utilizar instrumentos de evaluación variados y alineados con los objetivos de aprendizaje, como rúbricas, listas de cotejo, diarios de aprendizaje por mencionar algunos. Teniendo presente que la evaluación debe ser continua y formativa, proporcionando retroalimentación constructiva y orientada al crecimiento. A continuación, se detallan algunas estrategias y herramientas para la valoración y evaluación del aprendizaje transmedia.

Las rúbricas son herramientas efectivas para evaluar tareas complejas y proyectos transmedia. Deben incluir criterios claros y específicos que describen los diferentes niveles de desempeño. Es recomendable desarrollar rúbricas que evalúan aspectos como la creatividad, la colaboración, la comprensión del contenido, la habilidad para usar diferentes medios y la calidad de los productos finales.

Fomentar la autoevaluación y la evaluación entre pares permite a los estudiantes reflexionar sobre su propio trabajo y el de sus compañeros. Proporcionar guías y formularios de autoevaluación puede ayudar a los estudiantes a identificar sus fortalezas y áreas de mejora. La evaluación entre pares también promueve la colaboración y el aprendizaje mutuo.

Los portafolios digitales son una excelente manera de recopilar y presentar evidencias del aprendizaje transmedia. Como educador, se pueden incluir los proyectos, videos, blogs, trabajos escritos, y otros artefactos digitales desarrollados por los estudiantes. Permitiendo la reflexión sobre el progreso alcanzado y evaluar el desarrollo de habilidades y competencias a lo largo del tiempo.

El uso de diarios de aprendizaje digitales permite a los docentes documentar las experiencias y reflexiones durante el proceso de aprendizaje. Los diarios pueden incluir entradas escritas, videos, y otras formas de expresión personal. Esta práctica ayuda a los educadores a registrar el proceso a detalle obteniendo una visión más profunda del proceso de aprendizaje de cada estudiante.

Es sumamente importante proporcionar un feedback inmediato y constructivo para el aprendizaje transmedia. Aún más en este enfoque que tiene como propósito “contribuir a mejorar los aprendizajes de los estudiantes y de los docentes en tanto enseñantes” (Anijovich & González, 2011, pág. 24). El feedback

debe ser claro, orientado al crecimiento y centrado en aspectos específicos que los estudiantes pueden mejorar.

CAPÍTULO 4

EL PAPEL DE LOS DOCENTES EN LA DIDÁCTICA TRANSMEDIA



4.1 Habilidades y competencias profesionales para la didáctica transmedia

Llegados a este punto, hemos definido que la didáctica transmedia es una metodología educativa que implica la integración de múltiples plataformas y medios para ofrecer una experiencia de aprendizaje enriquecida y multifacética. En el contexto de la educación inicial, este enfoque requiere que los docentes posean una serie de competencias y habilidades específicas para maximizar su efectividad y asegurar una experiencia de aprendizaje significativa para los niños pequeños. A continuación, se detallan las competencias y habilidades esenciales para un docente de nivel inicial al utilizar la didáctica transmedia:

Competencias digitales:

Conocimiento y Uso de Tecnologías: Los docentes deben estar familiarizados con diversas tecnologías y herramientas digitales, incluidas aplicaciones educativas, plataformas de aprendizaje en línea y dispositivos interactivos.

Alfabetización Mediática: Es fundamental que los docentes comprendan cómo funcionan los diferentes medios y cómo pueden ser utilizados de manera efectiva en el aula.

Diseño y planificación de actividades digitales:

Creatividad en el Diseño de Actividades: Los docentes deben ser capaces de diseñar actividades que integren diferentes medios (audio, video, texto, imágenes) de manera coherente y atractiva.

Planificación Estratégica: Es esencial planificar cómo y cuándo se utilizarán los diferentes medios para apoyar y reforzar los objetivos de aprendizaje.

Integración curricular:

Coherencia con el Currículo: Las actividades transmedia deben estar alineadas con los objetivos curriculares y los estándares educativos del nivel inicial.

Interdisciplinariedad: La capacidad de integrar contenidos de diferentes áreas del conocimiento, creando una experiencia de aprendizaje holística.

Gestión del aula:

Facilitación y Mediación: Los docentes deben ser facilitadores del aprendizaje, mediando entre los niños y las tecnologías, y ayudándoles a navegar y comprender los contenidos.

Adaptabilidad y Flexibilidad: La capacidad de ajustar las actividades y estrategias en función de las respuestas y necesidades de los niños.

Desarrollo de habilidades socioemocionales:

Empatía y Comprensión: Los docentes deben ser sensibles a las necesidades emocionales de los niños, utilizando medios transmedia que promuevan el desarrollo socioemocional.

Colaboración y Trabajo en Equipo: Fomentar la colaboración entre los niños a través de actividades transmedia que requieran trabajo en equipo y cooperación.

Evaluación y retroalimentación:

Evaluación Formativa: Utilizar herramientas y estrategias para evaluar el progreso de los niños de manera continua y proporcionar retroalimentación constructiva.

Análisis de Datos: Ser capaz de recopilar y analizar datos sobre el uso y efectividad de las actividades transmedia para mejorar continuamente la práctica educativa.

Formación docente continua:

Capacitación y Actualización: Los docentes deben participar en formación continua y estar actualizados con las últimas tendencias y tecnologías en el ámbito educativo.

Reflexión sobre la Práctica: Reflexionar sobre su propia práctica pedagógica y estar abiertos a nuevas ideas y enfoques.

Como se expone, el uso de la didáctica transmedia en la educación inicial no solo enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también exige que los docentes desarrollen una gama amplia de competencias y habilidades. Estas incluyen una sólida competencia digital, capacidad de diseño y planificación, gestión eficaz del aula, y habilidades para la evaluación y retroalimentación. Al cultivar estas competencias, los docentes pueden crear experiencias de

aprendizaje dinámicas y significativas que preparen a los niños para un mundo cada vez más digital e interconectado.

4.2 Estrategias ligadas al enfoque de la didáctica transmedia.

La didáctica transmedia aborda las cuestiones esenciales del ámbito educativo: por qué, para qué y cómo enseñar, situándose en un contexto socio histórico específico y orientándose a generar aprendizajes profundos y duraderos. Esta metodología integra tanto la dimensión ética como la epistemológica, enfocándose en la creación de experiencias educativas a través de diversas plataformas y dispositivos. Su objetivo es fomentar aprendizajes expandidos que conduzcan a comprensiones complejas.

En el proceso de diseño, se tiene en cuenta la relevancia de los medios y entornos utilizados, la significatividad del contenido, la diversidad cognitiva y expresiva de los estudiantes, así como la adaptabilidad de las plataformas. Además, se promueve una arquitectura abierta que facilita el trabajo colaborativo.

Desde esta perspectiva, “la didáctica transmedia invita a la reflexión sobre lo diseñado y realizado, y sobre las oportunidades de aprendizaje desplegadas para poder rediseñar una nueva práctica emergente a través de distintas mediaciones, entornos, dispositivos e interfaces” (Kap, 2022, pág. 18).

Aquí resurge la concepción de la didáctica como una praxis reflexiva, más allá de ser una simple práctica instrumental. Esta perspectiva recupera la reflexión sobre la enseñanza que induce aprendizajes profundos y expandidos, reconfigurando las nociones de tiempo y espacio en conjunto con la mediación tecnológica. Por tanto, una didáctica transmedia es también una didáctica emergente.

A continuación, presentamos algunas de las estrategias para abordar de manera conveniente este enfoque:

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):

Los estudiantes colaboran para investigar y resolver problemas del mundo real, fomentando la creatividad y la resolución de problemas.

Aprendizaje Cooperativo:

Los estudiantes trabajan en grupos pequeños con metas comunes, promoviendo la responsabilidad individual y la colaboración.

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP):

En grupos, los estudiantes abordan problemas complejos y buscan soluciones, fomentando el pensamiento crítico y el trabajo en equipo.

Aprendizaje entre pares (Peer Learning):

Los estudiantes enseñan y aprenden unos de otros, creando un ambiente colaborativo para compartir ideas y conocimientos.

Aprendizaje Basado en Equipos (Team – Based Learning):

Durante todo el curso, los estudiantes trabajan en equipos para resolver problemas y completar tareas, desarrollando habilidades de trabajo en equipo.

En resumen, la implementación de estas estrategias no solo favorece el aprendizaje colaborativo, sino que también prepara a los estudiantes para trabajar en entornos laborales donde la cooperación y el trabajo en equipo son esenciales. La diversidad de enfoques asegura que los alumnos puedan beneficiarse de diferentes maneras, desarrollando habilidades sociales, cognitivas y prácticas en un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo.

4.3 El docente ante los escenarios alternativos y diversificados

Los escenarios didácticos alternativos y diversificados reflejan, de manera reflexiva, las decisiones pedagógicas que facilitan las mediaciones tecnológicas. Responden a la necesidad de análisis y meta análisis de las producciones y propuestas educativas, promoviendo la creación de espacios de experimentación y documentación. Esto permite reconstrucciones analíticas y rompe con la linealidad, alterando las nociones tradicionales de tiempo y espacio. Por lo tanto, como educadores debemos ser capaces de “aceptar las mutaciones en la enseñanza que se construyen en diferentes medios y lenguajes, que la expanden y que funcionan como interfaz y mediación del conocimiento en un mundo de relaciones compleja” (Kap, 2022, pág.22).

A continuación, desglosamos los puntos centrales:

Contexto Socio-Histórico:

Comprender el contexto en el que se sitúan los estudiantes y cómo este influye en sus aprendizajes.

Mediación Tecnológica:

Seleccionar y utilizar adecuadamente las tecnologías que faciliten el aprendizaje, asegurando que sean accesibles y pertinentes.

Análisis y Meta análisis:

Evaluar continuamente las producciones y propuestas educativas, realizando ajustes y mejoras basados en el análisis crítico y reflexivo.

Espacios de Experimentación:

Crear entornos donde los estudiantes puedan experimentar y explorar de manera segura, fomentando la creatividad y el aprendizaje activo.

Documentación:

Registrar y documentar las actividades y procesos educativos para permitir una evaluación y análisis posterior, facilitando la retroalimentación y la mejora continua.

Diversidad Cognitiva y Expresiva:

Reconocer y atender las diferentes formas de aprendizaje y expresión de los estudiantes, adaptando las propuestas para ser inclusivas y equitativas.

Ruptura de la Linealidad:

Implementar estrategias que desafíen la linealidad tradicional del aprendizaje, permitiendo flexibilidad en el tiempo y el espacio educativo.

Colaboración y Trabajo en Equipo:

Fomentar la colaboración entre los estudiantes y entre el docente y los estudiantes, promoviendo un aprendizaje compartido y co-constructivo.

Diseño de Experiencias Multiplataforma:

Planificar actividades que se desarrollen a través de diversas plataformas y dispositivos, enriqueciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Dimensión Ética y Epistemológica:

Asegurar que las decisiones pedagógicas respeten principios éticos y contribuyan al desarrollo de conocimientos sólidos y significativos.

4.4 El futuro de la didáctica transmedia en la labor docente

El futuro de la didáctica transmedia en la labor docente se perfila como una evolución natural de las prácticas educativas en respuesta a las crecientes demandas del mundo digital y globalizado. Esta metodología que, como hemos visto, integra múltiples plataformas y dispositivos, permite una enseñanza más dinámica, interactiva y centrada en el estudiante, promoviendo aprendizajes profundos y duraderos. La didáctica transmedia desafía las nociones tradicionales de tiempo y espacio en el aula, ofreciendo un entorno flexible y adaptativo que responde a las necesidades y contextos específicos de los estudiantes.

En este sentido, el docente del futuro deberá ser un diseñador de experiencias de aprendizaje, capaz de integrar diversas herramientas tecnológicas de manera coherente y significativa. Esta integración no se limita a la mera utilización de tecnologías, sino que requiere una reflexión profunda sobre el para qué y el cómo de su empleo, buscando siempre la pertinencia y efectividad en la mediación del conocimiento. La capacidad para analizar y realizar meta análisis de las producciones educativas será crucial, permitiendo una evaluación continua y la mejora de las prácticas pedagógicas.

Además, la didáctica transmedia fomenta la creación de espacios de experimentación y documentación, lo que permite una reconstrucción analítica de los procesos educativos. Esta característica rompe con la linealidad tradicional de la enseñanza, promoviendo un aprendizaje más libre y creativo. La documentación de estas experiencias no solo servirá para la evaluación y retroalimentación, sino que también constituirá un valioso recurso para futuras investigaciones y desarrollos pedagógicos.

La dimensión ética y epistemológica de la didáctica transmedia también será un aspecto central en el futuro. Los docentes deberán asegurar que sus decisiones pedagógicas respeten principios éticos y contribuyan al desarrollo de conocimientos significativos. La inclusión y atención a la diversidad cognitiva y expresiva de los estudiantes serán fundamentales, garantizando una educación equitativa y de calidad para todos.

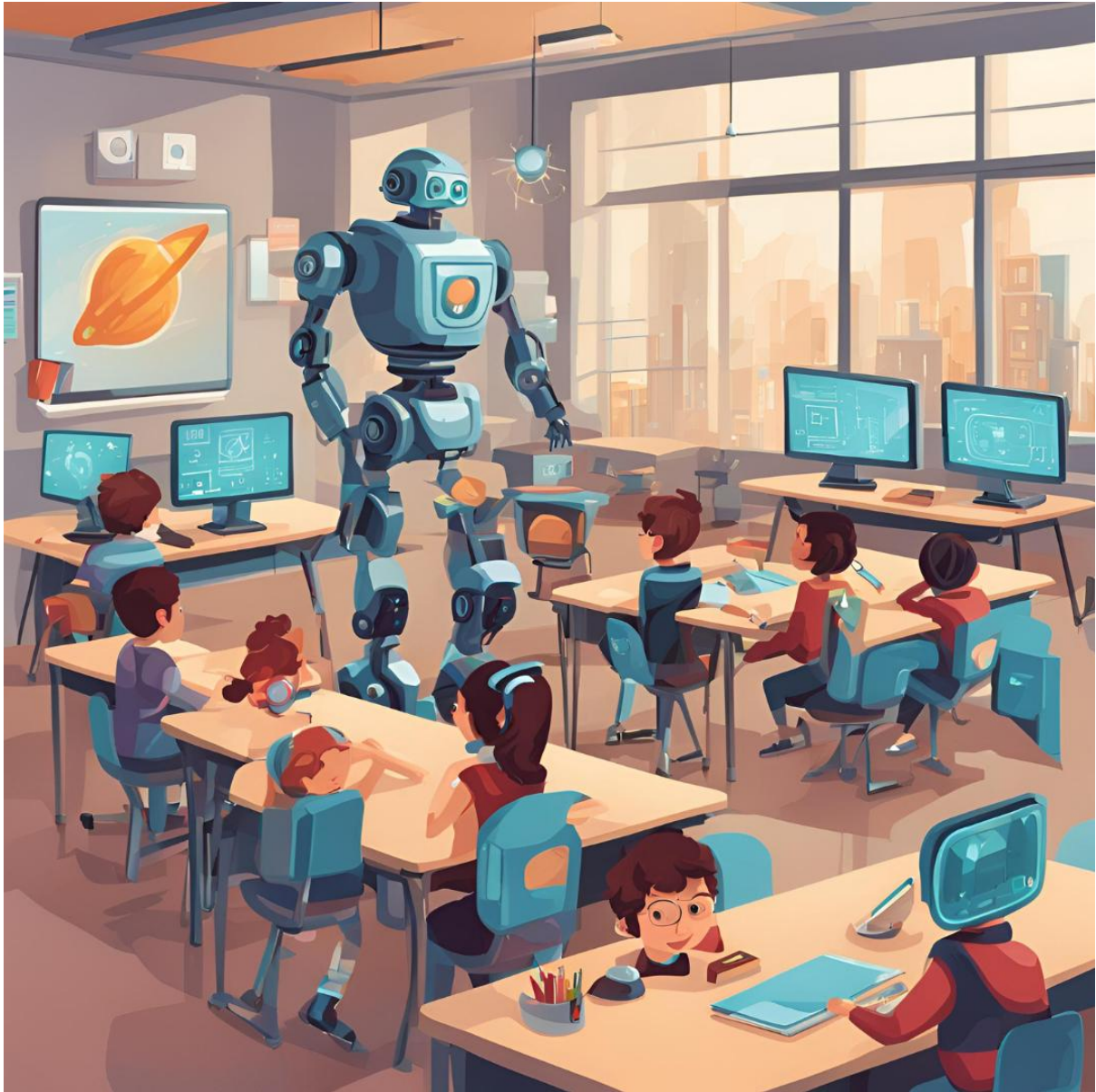
Por último, la colaboración y el trabajo en equipo se consolidarán como pilares en la implementación de la didáctica transmedia. Los docentes deben fomentar entornos de aprendizaje colaborativos, donde los estudiantes interactúen y aprendan juntos. Esta práctica enriquecerá el proceso de aprendizaje y preparará a los estudiantes para los desafíos del trabajo en equipo en un mundo interconectado.

Por lo tanto, el futuro de la didáctica transmedia promete una transformación significativa de las prácticas educativas. Los docentes deberán adaptarse e integrar de manera reflexiva y ética las tecnologías emergentes, ofreciendo una educación acorde al siglo XXI.

Desafía lo conocido, atrévete a crear y revolucionar la educación; la didáctica transmedia es la llave para abrir un mundo donde el aprendizaje no tiene límites.

¿Estas preparado/a para emprender este viaje?

GLOSARIO DE TÉRMINOS



- **Didáctica transmedia:** la didáctica transmedia invita a la reflexión sobre lo diseñado y realizado, y sobre las oportunidades de aprendizaje desplegadas para poder rediseñar una nueva práctica emergente a través de distintas mediaciones, entornos, dispositivos e interfaces.
- **Narrativa Distribuida:** Contar una historia a través de múltiples plataformas y formatos, cada uno contribuyendo de manera única y complementaria a la comprensión del contenido.
- **Participación Activa:** Fomento de la participación activa de los estudiantes, convirtiéndolos en participantes activos que interactúan, crean y colaboran en el proceso de aprendizaje.
- **Aprendizaje Personalizado:** Adaptación del aprendizaje a los intereses, necesidades y estilos de aprendizaje individuales de los estudiantes, permitiendo una experiencia educativa más personalizada y efectiva.
- **Integración de Tecnología:** Uso de diversas tecnologías digitales y herramientas multimedia para enriquecer y diversificar las experiencias de aprendizaje.
- **Colaboración y Comunidad:** Promoción de entornos de aprendizaje colaborativos donde los estudiantes interactúan y aprenden juntos, preparando a los estudiantes para los desafíos del trabajo en equipo en un mundo interconectado.
- **Contextualización del Aprendizaje:** Adaptación de los contenidos educativos al contexto específico de los estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más relevante y significativo.
- **Evaluación Formativa Continua:** Uso de métodos de evaluación continua que proporcionan retroalimentación constante a los estudiantes y permiten ajustes en el proceso de enseñanza para mejorar los resultados de aprendizaje.
- **Competencias Digitales:** Habilidades necesarias para utilizar de manera efectiva las tecnologías digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, incluyendo el uso seguro y ético de las herramientas digitales.

- **Diseño de Experiencias Multiplataforma:** Creación de actividades educativas que utilizan diversas plataformas y medios para ofrecer una experiencia de aprendizaje rica y diversa.
- **Diversidad Cognitiva y Expresiva:** Atención y adaptación a las diversas formas en que los estudiantes piensan y expresan su comprensión, garantizando una educación inclusiva y equitativa.
- **Ruptura de la Linealidad:** Estructuración del contenido educativo de manera no lineal, permitiendo a los estudiantes explorar y aprender de acuerdo con sus propios intereses y ritmos.
- **Dimensión Ética y Epistemológica:** Reflexión sobre los principios éticos y las bases del conocimiento en la aplicación de la didáctica transmedia, asegurando prácticas educativas responsables y fundamentadas.
- **Documentación:** Registro sistemático de las actividades y procesos educativos, facilitando la evaluación y el análisis continuo del aprendizaje y la enseñanza.
- **Espacios de Experimentación:** Creación de entornos donde los estudiantes puedan probar, investigar y aprender a través de la experimentación, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico.
- **Realidad aumentada:** Tecnología que superpone información digital al mundo real. La realidad aumentada se puede utilizar para crear experiencias de aprendizaje más interactivas y contextualizadas.
- **Realidad virtual:** Tecnología que crea una simulación de un entorno real o imaginario. La realidad virtual se puede utilizar para crear experiencias de aprendizaje inmersivas y estimulantes.
- **Inteligencia artificial:** La **Inteligencia Artificial (IA)** es un campo de la informática que se centra en la creación de **sistemas inteligentes** que pueden realizar tareas que normalmente requieren **inteligencia humana**. Estos sistemas pueden aprender, razonar, resolver problemas y tomar decisiones de forma autónoma.

BIBLIOGRAFÍA



Anijovich, R. & González, C. (2011) Evaluar para aprender. Conceptos, Instrumentos. Buenos Aires. Aique.

Coronado, M. (2022) Claves didácticas para renovar la enseñanza. Buenos Aires. Novedades Educativas.

Feldman, D. (2010) Didáctica General. Aportes para el desarrollo curricular. Buenos Aires. Ministerio de Educación de la Nación.

Furman, M. (2021) Enseñar distinto. Guía para innovar sin perderse en el camino. Buenos Aires. Siglo XXI Editores.

Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press.

Kap, M. (2022) Mutaciones didácticas y polifonías hipertextuales. Actualización Académica en Educación y Tecnologías Digitales. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.

Litwin, E. (2008) El oficio de enseñar. Condiciones y contextos. Buenos Aires. Paidós.

Scolari, C. (2013) Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Barcelona. Centro de Libros PAPF.

Pitluk, L. (2012) La planificación didáctica en el jardín de infantes: las unidades didácticas, los proyectos y las secuencias didácticas. El juego trabajo. Rosario. Homo Sapiens Ediciones.

Rogovsky, C., & Chamorro, F. (Coord.). (2023) Memorias del Congreso IET 2023: Innovación educativa con tecnología en la escuela: miradas, desafíos y estrategias. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: La Crujía.

PROMPT



En el contexto de la inteligencia artificial y el aprendizaje automático, los "PROMPT" (abreviatura de "Programming Language-Output Management Planning Tool") no es un término estándar. Sin embargo, en un contexto más amplio y común, especialmente en el ámbito de los modelos de lenguaje como GPT-3 y GPT-4, "prompt" se refiere a la entrada o instrucción que se proporciona al modelo para generar una respuesta.

A continuación, les proponemos algunas definiciones y usos comunes del término "prompt":

- 1. Entrada de Instrucción:** Un "prompt" es una secuencia de texto o una pregunta que se proporciona a un modelo de lenguaje para obtener una respuesta. Por ejemplo, al escribir "¿Cuál es la capital de Francia?" en un chatbot, esa pregunta es el "prompt".
- 2. Instrucción Contextual:** En el uso de modelos de lenguaje avanzados, los "prompt" pueden ser más elaborados y proporcionar contexto adicional para guiar la respuesta del modelo. Por ejemplo, "Eres un experto en historia. Explícame la Revolución Francesa".
- 3. Herramienta de Programación:** En algunos contextos técnicos, "prompt" puede referirse a una herramienta o comando que solicita al usuario que introduzca datos o selecciones en una interfaz de usuario.
- 4. Educación y Entrenamiento:** En la enseñanza y la psicología, un "prompt" puede ser una señal o instrucción que se da para guiar la respuesta o el comportamiento de un estudiante o participante. Por ejemplo, un maestro puede usar un "prompt" para ayudar a un niño a recordar cómo resolver un problema matemático.

En resumen, un "prompt" es cualquier tipo de entrada o señal que se utiliza para provocar una respuesta, ya sea en el contexto de la inteligencia artificial, la programación, la educación u otros campos.

En el siguiente enlace, les facilitamos el acceso al documento con los prompt utilizados: clic [aquí](#).

AVENTURAS DIDACTICAS TRANSMEDIA



Aventuras Didácticas Transmedia: Conéctate, descubre y participa.

Es una guía esencial para todos los docentes y estudiantes del profesorado de educación inicial de la provincia de Corrientes. Este libro ofrece un enfoque innovador y práctico para la integración de la metodología transmedia en la educación infantil, transformando la manera en que los niños aprenden y se relacionan con el conocimiento.

En un mundo cada vez más digital, la educación debe adaptarse y evolucionar. Aventuras didácticas transmedia brinda las herramientas y estrategias necesarias para que los educadores puedan crear experiencias de aprendizaje envolventes y significativas. A través de sus páginas, como lector descubrirá cómo utilizar diversos medios y plataformas para construir narrativas educativas que capten la atención y el interés de los más pequeños.

Con este libro, brindamos nuestro pequeño aporte, para que los docentes y futuros educadores encuentren la inspiración y orientación para innovar en sus prácticas pedagógicas, fomentando un aprendizaje activo, participativo y conectado con el mundo digital. Aventuras didácticas transmedia es más que una guía; es una invitación a transformar la educación y a descubrir nuevas maneras de enseñar y aprender.