



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN  
UNIDAD DE POSGRADO**

**TRANSMEDIA STORYTELLING PARA EL  
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE DOCENTES DE  
SECUNDARIA DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN UN  
PROGRAMA DE CAPACITACIÓN DE LA DIRECCIÓN  
REGIONAL DE EDUCACIÓN DE LIMA  
METROPOLITANA EN 2020**

**PRESENTADA POR  
PATRICIA ROXANA OSORIO DOMINGUEZ**

**ASESORA  
PATRICIA EDITH GUILLÉN APARICIO**

**TESIS  
PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN  
EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**LIMA – PERÚ**

**2022**



**CC BY-NC-SA**

**Reconocimiento – No comercial – Compartir igual**

El autor permite transformar (traducir, adaptar o compilar) a partir de esta obra con fines no comerciales, siempre y cuando se reconozca la autoría y las nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN  
SECCIÓN DE POSGRADO**

**TRANSMEDIA STORYTELLING PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE  
DOCENTES DE SECUNDARIA DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN UN  
PROGRAMA DE CAPACITACIÓN DE LA DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN  
DE LIMA METROPOLITANA EN 2020**

**TESIS PARA OPTAR  
EL GRADO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN  
CON MENCIÓN EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**PRESENTADO POR:  
PATRICIA ROXANA OSORIO DOMINGUEZ**

**ASESORA:  
DRA. PATRICIA EDITH GUILLÉN APARICIO**

**LIMA, PERÚ**

**2022**

**TRANSMEDIA STORYTELLING PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE  
DOCENTES DE SECUNDARIA DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN UN  
PROGRAMA DE CAPACITACIÓN DE LA DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN  
DE LIMA METROPOLITANA EN 2020**

## **ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO**

### **ASESORA:**

Dra. Patricia Edith Guillén Aparicio

### **PRESIDENTE DEL JURADO:**

Dr. Oscar Alejandro Guevara Salvatierra

### **MIEMBROS DEL JURADO:**

Dr. César Herminio Capillo Chávez

Dr. Edwin Barrios Valer

## **DEDICATORIA**

A mis padres Rosa Domínguez y Hugo Osorio por su ejemplo de fe, creatividad, perseverancia y, amor a la Educación. A mis hijos Swanne y Joan por ser mis maestros. A mis hermanos Fabiola, Rocío, Hugo Martín, Joanna y Mario por su amor y apoyo a la distancia, especialmente, en tiempos de pandemia.

A los investigadores de tecnologías aplicadas a la educación que inspiraron este trabajo.

A los buenos maestros del Perú y sus familias.

A los niños, adolescentes, jóvenes y adultos del mundo, motivo de mi vocación de maestra.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por inspirarme la dedicación al prójimo,  
y a la sociedad.

A mi asesora Dr. Patricia Guillén Aparicio por  
su guía, empatía y profesionalismo.

A la Universidad de San Martín de Porres y  
Dirección Regional de Educación de Lima por  
su aporte a la innovación y a este trabajo.

A mis colegas Christian Díaz Orellana,  
Maritza Sánchez Perales y Teresa Alonzo  
Huapaya por el apoyo como jueces expertos.

A Irene Romero y Pamela Espinoza (DRELM)  
por acompañar la investigación.

**ÍNDICE**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTOS	v
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	14
<b>1. CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO</b>	<b>22</b>
1.1. Antecedentes de la investigación	22
1.2. Bases teóricas	26
1.3. Definición de términos básicos	55
<b>2. CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES</b>	<b>56</b>
2.1. Formulación de hipótesis principal y derivadas	56
2.2. Matriz de operacionalización de variables	57
<b>3. CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>59</b>
3.1. Diseño metodológico	59
3.2. Diseño muestral	59
3.3. Técnicas de recolección de datos	60
3.4. Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información	62
3.5. Aspectos éticos	63
<b>4. CAPÍTULO IV: RESULTADOS</b>	<b>64</b>
4.1. Resultados descriptivos	64
4.2. Pruebas de hipótesis	69



<b>5. CAPÍTULO V: DISCUSIÓN</b>	<b>77</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>83</b>
<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>84</b>
<b>FUENTES DE INFORMACIÓN</b>	<b>85</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>90</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Tipos de Transmedia Storytelling por autores	32
Tabla 2	Estructura narrativa en Transmedia Storytelling	39
Tabla 3	Condiciones del Aprendizaje Significativo	48
Tabla 4	Variable Dependiente: Aprendizaje Significativo	53
Tabla 5	Variable Independiente: Transmedia Storytelling	54
Tabla 6	Diseño Cuasi Experimental con dos grupos	55
Tabla 7	Resultados descriptivos de la muestra: Edad y sexo docentes del área de Comunicación – Secundaria	60
Tabla 8	Resultados descriptivos de la muestra: Cargo y condición de docentes del área de Comunicación – Secundaria	61
Tabla 9	Resultados descriptivos de la muestra: Cargo y condición de docentes del área de Comunicación – Secundaria	61
Tabla 10	Resultados descriptivos del Aprendizaje Significativo	62
Tabla 11	Resultados descriptivos de la Motivación	63
Tabla 12	Resultados descriptivos de la Adquisición del Conocimiento	64
Tabla 13	Pruebas de normalidad para la prueba de hipótesis	65
Tabla 14	Prueba T Student de muestras emparejadas – Aprendizaje significativo	66
Tabla 15	Pruebas T Student de muestras independientes – Aprendizaje significativo	67
Tabla 16	Prueba de Wilcoxon Dimensión Motivación	68
Tabla 17	Prueba U de Mann-Whitney Dimensión Motivación	69
Tabla 18	Prueba de Wilcoxon Dimensión Adquisición de conocimientos	70
Tabla 19	Prueba de U de Mann-Whitney Dimensión Adquisición de conocimientos	70

**ÍNDICE DE FIGURAS**

Figura 1	Competencias Transmedia – Transmedia Literacy	32
Figura 2	Elementos de Transmedia Storytelling	35
Figura 3	Estructura aristotélica. Paradigma Mckee	36
Figura 4	Paradigma clásico de tres actos en patrón circular	37
Figura 5	Monomito. Viaje del héroe de Campbell	37
Figura 6	Estructura paralela	38
Figura 7	Estructura ramificada	39
Figura 8	Hipertextualidad	40
Figura 9	Sistemas de comunicación	41
Figura 10	Elementos del sistema de comunicación	42
Figura 11	Plataformas transmedia de medios tradicionales y transmedia	44
Figura 12	Tipos básicos de Aprendizaje Significativo	54
Figura 13	Población y muestra	60
Figura 14	Proceso de recolección y análisis de la información	62

## RESUMEN

La investigación se efectuó en un Programa de Capacitación de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana sobre Estrategias Didácticas Innovadoras, que se desarrolló en un entorno virtual mediado por Zoom. El problema identificado fue la falta de competencia transmedia en docentes de Comunicación de Educación Secundaria y sus limitaciones en el uso de estrategias innovadoras con TIC, esto llevó a establecer el propósito del estudio: Determinar la influencia de la transmedia storytelling (narrativa transmedia) en el aprendizaje significativo de docentes de Comunicación de Secundaria de un programa de capacitación de la DRELM. El trabajo tiene enfoque cuantitativo, diseño cuasi experimental con dos grupos; y la muestra está conformada por treinta docentes calculados a través de muestreo no probabilístico por conveniencia. Se utilizó dos instrumentos para medir las dimensiones de la variable dependiente aprendizaje significativo (motivación y adquisición de conocimientos), los cuales fueron sometidos a la validez por juicio de expertos. Los resultados inferenciales se obtuvieron aplicando pruebas no paramétricas Wilcoxon y U de Mann Whitney; y paramétricas de T Student (relacionada e independiente), confirmando la hipótesis general de que existe influencia de la transmedia storytelling en el aprendizaje significativo de docentes de Comunicación de Secundaria participantes de un programa de capacitación en Estrategias Didácticas innovadoras, en 2020.

*Palabras clave:* narrativa transmedia, estrategias didácticas, aprendizaje significativo, transmedia educativa.

## ABSTRACT

The study was made about a Training Program from the Regional Education Directive of Metropolitan Lima (REDML) about Innovative Didactic Strategies, which was developed in a virtual environment conducted via Zoom. The localized problem was the lack of trans-media competence on Secondary Education Communication teachers and the limitations their limitations using innovative strategies with ICT, this allowed to establish the purpose of the study: To determinate the influence of trans-media storytelling on the meaningful learning of Communication teachers of Secondary Education in a Training Program from the DREL. The research presents a quantitative approach, quasi-experimental design with two groups; and the sample is made of 30 teachers, calculated using non probabilistic sampling by convenience. Two instruments were used to measure the dimensions of the dependent variable of meaningful learning (motivation and knowledge acquisition), these went under the validation of experts judgment. The inferential results were obtained applying Wilcoxon and U by Mann Whitney non-parametric tests; and T- Student (related and independent) parametric test, confirming the general hypothesis of the existence of influence from transmedia storytelling on the meaningful learning of Secondary Education Communication teachers participating in a training program on Innovative Didactic Strategies, in 2020.

*Keywords:* transmedia storytelling, strategies, important learning, educational transmedia.

## INTRODUCCIÓN

El uso e integración curricular de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en los diversos niveles educativos aún es muy limitado en el Perú, a pesar de que desde el siglo pasado el Ministerio de Educación (Minedu) haya impulsado varias propuestas importantes tales como *Infoescuela*, *EducaRed*, *Una laptop por niño*; y, el Programa *TIC e Innovación*, en 2014.

Otros aspectos pendientes y, sumamente importantes, son el desarrollo de competencias TIC y de mediación didáctica en entornos virtuales de aprendizaje por parte de los docentes.

El contexto de emergencia por el COVID19 evidenció la realidad antes descrita, pues, aunque se esté recurriendo más a software – programas herramienta, app, plataformas y dispositivos, la mediación didáctica se debate entre seguir la dinámica de la Educación a Distancia que exige mayores niveles de autonomía o, ir validando propuestas híbridas más acordes con la realidad de los actores del proceso educativo y su forzada incursión en los sistemas de gestión de aprendizaje en Internet.

Revisando la historia de la educación a distancia en el Perú, vemos que esta se fue desarrollando desde los años 60, con proyectos y programas importantes a nivel de escuelas públicas y privadas, contando con el apoyo de organismos internacionales y convenios de cooperación. Lamentablemente, esto se detuvo desde el Minedu a partir de 2013, tanto en la Educación Básica, como en la Superior, poniendo el énfasis en otros temas como la

comprensión lectora y, después, en la implementación del Currículo Nacional.

El año 2019, según declaraciones a los medios, la ex ministra de Educación indicó que “el 60% de las instituciones educativas están sin equipamiento tecnológico adecuado, el 79% de los locales educativos no tienen acceso a internet, el 55% de los docentes no poseen habilidades para usar tecnologías digitales en el aula y el 64% de los niños están expuestos a riesgos cibernéticos.” (UMC, Minedu)

De acuerdo al Censo Educativo 2017 “en el Perú existen 8 alumnos por computadora en primaria y 6 en secundaria”. Esto pone en evidencia la brecha tecnológica que aún existe en el país.

Por otro lado, las cifras del Programa Nacional de Infraestructura Educativa (PROMIED) del Ministerio de Educación, maneja un presupuesto del 9%, el cual es bajo dada la demanda de mobiliario y equipamiento de tecnología en las escuelas.

También hay problemas de buena conexión a Internet, así, en el sector rural solo el 13,9 % de las instituciones de nivel primaria y 44,8% de secundaria tienen acceso a Internet (Censo Educativo 2017).

El Banco Interamericano de Desarrollo (BID) propone incorporar las tecnologías en el trabajo de aula, pues, de ese modo, es posible que los estudiantes mejoren sus aprendizajes en las áreas de estudio. Por su parte, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) en el siglo XXI señala la importancia de la utilización de las tecnologías por parte de los estudiantes, pues, de ese modo, estos podrán participar de manera activa como miembros de la sociedad y, posteriormente, insertarse en el mercado laboral.

Si bien algo se ha avanzado en la provisión de recursos y en la atención a las zonas rurales mediante programas que se desarrollaron años atrás en el país, como es el caso de *Una Laptop Por Niño*, aún la incorporación de tecnologías en el sistema educativo peruano tiene debilidades en cuanto a su sostenibilidad. En apreciaciones de la UNICEF (2020), existen problemas en la aplicación de las TIC en educación, los principales son la falta de claridad en los objetivos educativos y la inadecuada planificación, implementación y evaluación de los programas.

Hay dos aspectos fundamentales para apoyar la tarea docente, nos referimos a la preparación de los padres, al menos de manera general, en cuanto al funcionamiento de las TIC en apoyo del aprendizaje de sus hijos; asimismo, al cuidado que deben tener de la seguridad digital de los mismos.

Independientemente de la limitada atención del Ministerio de Educación (Minedu) a la incorporación de tecnología en las aulas, esta sigue evolucionando de manera exponencial. Tal como se conoce por numerosos estudios económicos y de telecomunicaciones, la educación será uno de los sectores que recibirá mayor impacto de la inteligencia artificial en los siguientes años.

En el contexto antes descrito, es indudable la demanda de conectividad, dispositivos tecnológicos, pero, también se requiere que los docentes logren las competencias relativas a su integración en el currículo y la vida cotidiana.

No solo el contexto actual nos demanda las competencias TIC y digital, sino que se trata de competencias planteadas por expertos mundiales para el siglo XXI; una demanda internacional para el desarrollo de la sociedad del conocimiento y, por ende, un elemento imprescindible para la educación y las instituciones de formación en el mundo entero.

Las investigaciones educativas en la Educación Básica y Superior considerando las TIC abordan aspectos como el uso de artefactos, de software y plataformas, así como, la tutoría virtual y, recientemente, las formas de evaluación en entornos mediados por TIC. Por otro lado, encontramos investigaciones referidas a las estrategias y técnicas como el aprendizaje basado en problemas y en proyectos, el aprendizaje mediado, el aula invertida, la incorporación de elementos de gamificación, entre otros. Sin embargo, dado que la mayoría de docentes en ejercicio provienen de instituciones cuyos planes de estudio no consideraron la competencia mediática (transmediática) ni digital, se hace necesario abordarla desde la formación inicial y, fortalecerla intensamente, en la formación continua.

Los docentes de Secundaria del área de Comunicación, por su formación especializada en lengua, comunicación y medios, deberían estar en mejores condiciones de manejar el desarrollo de la competencia TIC. En tal sentido, también serían los más indicados



para mediar los aprendizajes con mejores resultados respondiendo a las características de los estudiantes de las generaciones Centennial y Alpha, los cuales están inmersos en las redes sociales, los mundos virtuales y requieren nuevos alfabetismos. Sin embargo, en la realidad, existen muchas limitaciones aún.

Tal como señala Scolari (2018):

Investigadores de los nuevos alfabetismos mediáticos han identificado una serie de competencias definidas como «competencias del prosumidor», que incluyen las habilidades necesarias para producir/crear contenido mediático, desde la capacidad para montar una cuenta de comunicación online a usar software para generar contenido digital y programar. Estas competencias se dan a menudo junto con las de distribución, remezcla y habilidades participativas (...). En este contexto el «alfabetismo transmedia» puede enriquecer el concepto tradicional de alfabetismo mediático y reubicar los enfoques teóricos en las nuevas alfabetizaciones. (p. 16)

Según lo antes descrito, formar a los docentes de Comunicación de Educación Secundaria permitiría mejorar la mediación tecnológica del formador logrando un doble impacto positivo, es decir, tanto en sus aprendizajes en Didáctica de la Comunicación, así como, en la mejora de sus desempeños como docentes para propiciar el desarrollo de la competencia TIC en sus estudiantes de Educación Básica. Una de las formas que proponemos es mediante el aprendizaje de la narrativa transmedia, pues, permite desarrollar la creatividad, criticidad y la aplicación del conocimiento mediante la producción de contenido en múltiples plataformas.

Si no se aborda la problemática antes descrita, los docentes no podrán acceder a estrategias de mediación tecnológica innovadoras que les permitan lograr aprendizajes significativos, el desarrollo del pensamiento creativo y crítico, así como, la aplicación o transferencia de los conocimientos. Por ende, tendrán limitaciones para innovar sus propuestas y proyectos de investigación. En ese sentido, es necesario conocer de qué manera se puede mejorar la mediación tecnológica para favorecer aprendizajes significativos

en los docentes.

De acuerdo a lo dicho anteriormente, la presente investigación tiene por objetivo general: Determinar cómo influye el uso de Transmedia Storytelling en el aprendizaje significativo de docentes de Secundaria del área de Comunicación de un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020.

Como docentes, sabemos que es necesario tomar en cuenta los aspectos pedagógicos, comunicacionales y tecnológicos para comprender y atender de manera adecuada los ambientes educativos mediados por tecnologías. Asimismo, es fundamental, promover y fortalecer aprendizajes significativos en la formación docente mediante la utilización de diversos medios y recursos que permitan desarrollar la creatividad, criticidad y la transferencia del conocimiento. De no considerarlo, será imposible acceder a estrategias de mediación tecnológica innovadoras y, se dificultará el logro de las competencias comunicativa y digital indispensables para ejercer como docente del siglo XXI que debe educar a niños y adolescentes de las generaciones Alpha y Centennial.

La Formación Docente se ve desafiada cada vez más en este último decenio y, en el contexto del vertiginoso avance tecnológico que trae como consecuencia nuevas demandas sociales. Por tanto, surgen mayores retos para la educación y la formación de profesionales de la Educación. En tal sentido, el uso e integración curricular de las TIC en los procesos formativos exige mayor especialización de conocimientos y, lograr competencias que permitan facilitar los aprendizajes y, asimismo, conseguir mejores resultados educativos.

La Transmedia Storytelling (Narrativa Transmedia) es una buena opción para favorecer la competencia comunicativa. Consiste en una estrategia comunicativa que permite contar una historia a través de varios mensajes independientes difundidos en distintas plataformas y utilizando una variedad de formatos, por lo cual, tiene mucho potencial en el entorno educativo actual. Ya en países de los distintos continentes se viene aplicando en el campo educativo en los últimos años; tal es el caso de Argentina, Colombia, Uruguay, México, EEUU y países de Europa, tales como España, Francia, Italia y Finlandia.

Consideramos a docentes de secundaria por la repercusión en la Educación Básica, quiénes deberían tener competencias docentes y, además, competencias comunicativas y digitales a nivel complejo y, por tanto, deberían estar en condiciones de aplicar mejor lo que van aprendiendo, sobre todo, en el campo de la Didáctica y la Comunicación.

La investigación se desarrolla en cinco capítulos establecidos en la guía para la construcción de las tesis y trabajos investigativos por la escuela de posgrado de la Universidad San Martín de Porres. El primer capítulo está constituido por el marco teórico en la cual se observan los fundamentos y enfoques que sustentan a las variables estudiadas, asimismo las conceptualizaciones del aprendizaje significativo y transmedia storytelling con sus dimensiones respectivamente, considerando que es la parte fundamental de la investigación. En el segundo capítulo, se ubican la hipótesis general y específica del trabajo como un supuesto o posible respuesta que fue demostrado a través de la estadística; también se identifica la definición conceptual de ambas variables, así como la operacionalización de las mismas, lo cual fundamenta la construcción de los instrumentos. El tercer capítulo describe la metodología de la investigación que sustenta todos los pasos y procesos del método científico desarrollados en la investigación; enfoque de investigación, tipo y diseño sustentados por autores, asimismo se identifica la población, muestra, las técnicas para recopilar información, el instrumento, los procesos estadísticos para el procesamiento de la información recopilada y aspectos de carácter ético. En el cuarto capítulo, se puede apreciar lo obtenido de la recopilación de información en el estudio estadístico, mostrando las tablas en las cuales se encuentran los resultados descriptivos e inferenciales (contrastación de hipótesis). En el quinto capítulo, se presenta la discusión de resultados. En este apartado, se relaciona los antecedentes, aspectos teóricos y resultados de la investigación con el propósito de corroborar, contrastar, o contradecir lo identificado para, a partir de ello, brindar aportes relevantes a la comunidad científica. Finalmente, se presenta las conclusiones generales y específicas en concordancia con los objetivos e hipótesis planteadas originalmente en el estudio. En las recomendaciones, se sugiere aspectos de mejora centrados en la motivación,

y el aprendizaje significativo de docentes utilizando narrativa transmedia, los cuales están desarrollados en coherencia a las conclusiones. Así mismo, se culmina como las referencias bibliográficas y anexos.

El presente estudio se llevó a cabo acatando los derechos de autor intelectual, por lo cual, fueron indicados en las citas y las referencias bibliográficas.

## CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

### 1.1 Antecedentes de la Investigación

Presentamos algunos de los antecedentes de la investigación a nivel internacional y nacional:

#### 1.1.1 Antecedentes Internacionales

Gutiérrez et al (2017), en su investigación *Narrativas transmedia con jóvenes universitarios. Una etnografía digital en la sociedad hiperconectada* de la Universidad de Valladolid de España, analizaron la producción (diseño, creación) y difusión de contenido transmedia de estudiantes de educación social. Se trató de un estudio sobre el uso de narrativa transmedia y su relación con procesos de innovación educativas en una institución de educación superior universitaria. Se examinó el proceso de creación transmedia describiendo cómo se realiza la mediación del aprendizaje y los instrumentos utilizados en el diseño educativo (participación guiada). Además, se analizó el potencial de la narrativa transmedia como estrategia de creación colectiva y móvil de la alfabetización digital en sociedades hiperconectadas como la actual. El diseño metodológico combinó la narrativa con la etnografía digital. Se concluyó valorando la oportunidad que ofrece la educación transmedia como recurso para el desarrollo de procesos de mediación tecnológica y social que no solo reconoce los aprendizajes y saberes tácitos que el alumnado conforma en la sociedad hiperconectada, sino también sus posibilidades para el empoderamiento social en los jóvenes

universitarios.

Campalans (2015) desarrolló su investigación titulada *Docencia/aprendizaje transmedia: una experiencia* la cual se aplicó en la Universidad del Rosario de Colombia. Se empleó el estudio de caso con la finalidad de explicar el universo transmedia aplicado al desarrollo de los contenidos del curso Medios y Audiencias, el cual se dio en el programa de pre grado de Periodismo y Opinión Pública. La investigación planteó métodos de enseñanza que promueven aprendizajes significativos gracias a la narrativa transmedia y considerando el enfoque conectivista de la educación. Mediante una estructura de contenidos siguiendo una línea de relatos transmedia de ficción y no ficción, identifica la relación directa con la práctica periodística en medios digitales. Por otro lado, fue posible la identificación de los estudiantes con el curso lo que se evidenció por la mayor actividad en el manejo de gran variedad de recursos considerando distintas plataformas.

Berlanga y García (2017), en su investigación colombo-española *El aprendizaje significativo aplicado en las narrativas transmedia educativas. Caso de aplicación*, estudiaron de qué manera la narrativa transmedia educativa genera conocimiento y sirve como recurso pedagógico que promueve aprendizajes significativos. Utilizaron un método mixto de investigación aplicada teniendo como muestra a 30 estudiantes de diversas cátedras de una universidad colombiana. Los estudiantes debieron elaborar historias dirigidas a una “audiencia juvenil” sobre los peligros del consumo de drogas; planteándolas, inicialmente, mediante la creación de narraciones y personajes, así como, considerando de la convergencia de varios medios de difusión. Al abordar el aprendizaje significativo, se reconoció el desarrollo de competencias cognitivas, lo que se promovió con la narrativa transmedia dando como resultado una variedad de productos creados por los estudiantes (narraciones, objetos virtuales, animaciones, entre otros).

Se empleó la herramienta de formato KWL para las fase 1 y 3 mediante una escala de Likert, y, una entrevista semi-estructurada en la fase 2 junto a la observación. Finalmente, se aplicó una rúbrica. Siguiendo la teoría del Aprendizaje Significativo: se trabajó sólo con aquellos estudiantes que tenían una alta motivación por participar del grupo de estudio.

### **1.1.2 Antecedentes nacionales**

Muñoz (2018) en su trabajo de investigación titulado *La Narrativa Transmedia en el nivel de logro de aprendizaje de la asignatura de Comunicación Digital de la carrera de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de San Martín de Porres* de la Universidad Nacional de Educación, abordó el estudio acerca del uso de la narrativa transmedia y su relación con el nivel de logro de aprendizaje del curso de Comunicación Digital del cuarto ciclo de la carrera de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de San Martín de Porres, Lima, 2018. La narrativa transmedia, según el autor, impulsa procesos de aprendizaje y movilización social. En el área de la investigación, aporta nuevos conocimientos de soporte digital ampliando nuevas estrategias de aprendizaje y promoviendo una educación colaborativa y participativa mediante la aplicación de su metodología en los ámbitos educativos y sociales. La narrativa transmedia es un elemento esencial para el desarrollo y construcción de diversos contenidos, tales como, los periodísticos, de comunicación, educativos y de otras áreas; esto, debido a su capacidad para la presentación de contenidos en formatos multilinguaje y en diversas plataformas digitales y multimedia. El método utilizado por el investigador fue el observacional – cuantitativo; y, el diseño, es cuasi - experimental. La información se obtuvo mediante una rúbrica de conocimientos, la cual fue aplicada en dos momentos denominados pretest y postest. De los resultados se puede inferir con un nivel de significancia de 0,05 que el grupo experimental mejora su rendimiento, en mayor medida, que el grupo control. Se concluyó que el uso de las narrativas transmedia como estrategia didáctica mejora en forma significativa el nivel de logros de aprendizaje de la asignatura de Comunicación Digital de la carrera de Ciencias de la Comunicación de la USMP de Lima, año 2018.

Vizcarra (2015) en su tesis de Maestría en Integración e Innovación Educativa de las Tecnologías de la Información y la Comunicación de la PUCP titulada *Propuesta educativa huella sostenible: un modelo de narrativa transmedia para la educación informal del desarrollo sostenible* propone la utilización de las narrativas transmedia como estrategia en el diseño educativo informal para fortalecer aprendizajes significativos relacionados con el Desarrollo Sostenible. Desarrolla una propuesta de innovación educativa que busca repensar los

entornos de aprendizaje on line considerando un diseño centrado en el uso de narrativas transmedia de tal modo que se constituya en una estrategia de interacción centrada en el usuario. Conjuntamente, se propone estrategias para la Web y Redes sociales que permitan la participación, colaboración mediante una red o comunidad sobre Desarrollo Sostenible. Como parte de las conclusiones, se reconoce la íntima relación entre tecnología y desarrollo humano, así como la valoración del proceso de escritura como fundamental herramienta de registro del conocimiento de manera lineal, revalorando el lenguaje simbólico presente en los hipertextos e hipermedia.

Mejía (2017) en su investigación *Aplicación del conectivismo audiovisual y su impacto en la autogestión del aprendizaje significativo en estudiantes de la Facultad de Comunicaciones de una universidad privada peruana*, pretendió determinar de qué manera la aplicación del enfoque conectivista audiovisual impactaba en la autogestión del aprendizaje significativo de estudiantes universitarios del Taller de Técnicas de Expresión Audiovisual del quinto ciclo en el periodo académico 2016 – I. en. El diseño de investigación fue cuasi experimental y se usó la observación sincrónica. De acuerdo a esta investigación, se aporta una propuesta de teoría de aprendizaje para la era digital, adaptada para la formación artística y audiovisual; y, teniendo como fin alcanzar orientaciones que permitan promover el aprendizaje colaborativo a nivel de los estudiantes de educación superior.

## **1.2 Bases teóricas**

### **1.2.1. Transmedia Storytelling**

La Transmedia Storytelling (Narrativa Transmedia) es un término conocido en el campo del Marketing y la Comunicación, principalmente. Viene a ser una de las formas de la narración de historias (Storytelling). A diferencia de la narración de historias convencional y, del Storytelling digital, esta narrativa se desarrolla considerando diversas plataformas y apelando a distintos lenguajes. Es por esto que demanda el despliegue de diversas competencias comunicativas y digitales, las que se ven asociadas a las competencias



mediáticas, también conocidas como competencias transmediales.

Costa y Piñeiro (2012) señalan que se puede considerar transmedia a los relatos interrelacionados que están desarrollados en múltiples plataformas, y que guardan independencia narrativa y sentido completo. Además, hacen referencia que, aunque se experimenten fragmentos de manera independiente, todos estos conforman un relato global.

Por su parte, Hernández y Grandío (2011), consideran que “hablar de narración transmediática, significa hablar de la expansión de una misma ficción a través de diferentes medios, plataformas y soportes”. Nos parece una manera sencilla y, a la vez, completa de abordar el concepto de narrativa transmedia.

El concepto transmedia storytelling fue introducido por el investigador estadounidense Henry Jenkins en un artículo publicado en 2003 titulado “Narración transmedia. Mover personajes de libros a películas y videojuegos puede hacerlos más fuertes y atractivos.”

Jenkins (2006) se refiere a la narrativa transmedia como el arte de crear mundos, una nueva estética surgida de la convergencia de los medios. Según afirma, se trata de la relación de un contenido en múltiples plataformas mediáticas y la intención de crear el itinerario probable de la audiencia por las distintas plataformas.

Es a partir de lo que comunica el título del artículo antes mencionado, que surge el interés por la aplicación de dicha narrativa como estrategia didáctica, pues, se puede hacer el camino en diversas direcciones. Es decir, mover los personajes de las películas y videojuegos a textos, a nuevas producciones audiovisuales, a nuevos productos digitales sea como textos, audios, videos, u otros. En todos estos casos, nos estaremos encontrando, también, con múltiples expresiones de la competencia comunicativa, algo que nos interesa a los educadores de cualquier nivel y área curricular.

Justamente, como parte de su aporte a la educación, años más tarde (2010), Jenkins compartió en su blog personal lo que considera son los 7 principios de la narrativa transmedia para el aprendizaje, los mismos que describimos de manera resumida, a continuación:

#### Principio 1: Expansión versus profundidad

Hace referencia a la *expansión* como la habilidad y compromiso de los espectadores por

difundir los contenidos a través de distintos canales, llámese plataformas. Mientras que, la *profundidad* se refiere a la búsqueda de más información sobre el universo donde se desarrolla la narrativa y sus posibles extensiones por parte de los espectadores. Ambos conceptos se complementan.

#### Principio 2: Continuidad versus multiplicidad

Se menciona que la continuidad se refleja en la coherencia y credibilidad de los universos creados en la narrativa transmedia; mientras que, al referirse a la multiplicidad se refiere a la posibilidad de acceder a versiones alternativas de los personajes o, de los universos presentes en las historias, sin dejar de lado las múltiples plataformas.

#### Principio 3: Inmersión vs. extracción

Cuando se habla de la *inmersión* implica que el espectador “entra” (mediante identidad digital) en todos los mundos que forman parte del universo transmedia. Por oposición, la *extracción* se refiere a que el espectador toma parte de los elementos del universo para integrarlos en su vida cotidiana.

#### Principio 4: Construcción de mundos

Mediante este principio se reconoce la relación de la inmersión y la extracción. Esto significa que las experiencias en el mundo real y el mundo digital se transforman y extienden dando mayor riqueza al mundo/escenario en el cual se desarrolla la narrativa.

#### Principio 5: Serialidad

Aborda la construcción de una serie que se basa en la creación de fragmentos significativos y convincentes de una historia que será distribuida en múltiples medios y en múltiples entregas.

#### Principio 6: Subjetividad

Se refiere a que cada espectador explora la historia a través de distintos personajes y puntos de vista.

#### Principio 7: Ejecución

Este principio hace alusión a la posibilidad de que los trabajos producidos por los fans formen parte de la propia narrativa transmedia.

Uno de los aspectos más interesantes y valiosos de las investigaciones de Jenkins para el campo educativo, es que, cuando describió los principios antes descritos, se refirió a un enfoque de aprendizaje centrado en procesos. Este enfoque señala que se debe pasar del conocimiento a la habilidad, junto a las ideas de adaptación e improvisación. Jenkins nos recuerda que los estudiantes como fanáticos de diversos “activadores culturales” (libros, videos, videojuegos, cine, redes sociales, etc.), expresan de múltiples maneras su entendimiento de los mismos, tal es el caso de las muestras de fanfiction, remix, mashup, memes, principalmente. En tal sentido, se trata de una exhortación a los educadores a fin de que ofrezcan espacios en los que cada estudiante pueda interpretar el contenido de la clase de manera significativa para ellos; en otras palabras, que como docentes aprendan a pensar en los activadores culturales al momento de diseñar sus clases.

Márquez (2010), en su reseña de *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación de Jenkins*, señala que:

Al distanciarse del determinismo tecnológico, Jenkins otorga una gran importancia al proceso de recepción de las audiencias mediáticas, llegando a afirmar que en realidad la convergencia no tiene lugar mediante aparatos mediáticos, por muy sofisticados que éstos puedan llegar a ser, sino que se produce en el cerebro de los propios individuos, así como mediante sus interacciones sociales con otros (p.319).

De lo que se trata, pues, es de mirar el panorama de la transformación tecnológica que experimenta el mundo, más allá de las tecnologías y artefactos, de las consecuencias del Covid 19; es decir, desde lo que realmente ocurre en las vidas de las personas y sus relaciones, sus interacciones en la sociedad real y su proyección a la virtual. Por tal motivo, en el campo educativo, es crucial atender de manera más responsable y profesional, la nueva realidad de los estudiantes, sus nuevas características y necesidades, sea cual fuere su aproximación a los medios tecnológicos.

Las escuelas deben considerar, pues, lo que sugiere Amador-Baquiro (2018) en las

conclusiones de su investigación *Educación interactiva a través de narrativas transmedia* cuando habla de la necesidad de profundizar cómo se dan los procesos de participación, cooperación y colaboración entre estudiantes. Indagar sus modos de razonamiento a partir de nuevos estilos de comunicación en los ambientes de aprendizaje, mediados hipertexto, hipermedia, transmedia.

Un ejemplo importante de esta mirada nueva al mundo de la escuela, lo representa el proyecto *Transmedia Literacy* coordinado por Scolari (2018), que no solo se ocupó de analizar los productos de narrativa transmedia generados en distintos modelos de escuelas en 8 países usando estrategias informales; sino, también de identificar las competencias transmediáticas de los estudiantes y ofrecer conclusiones y recursos importantes para todo educador de este siglo.

**1.2.1.1 Alfabetización Transmedia.** El proyecto *Transmedia Literacy* comenzó en 2015 y finalizó en 2018.

La muestra fue constituida por estudiantes entre 12 y 18 años de diversos países: Australia, Colombia, Finlandia, Italia, Portugal, Reino Unido y Uruguay, correspondientes a diversos perfiles de escuela en cada país (privada/pública, urbana/suburbana, escuelas muy tecnificadas/poco tecnificadas, etc.). Al recopilar datos se realizaron 1.633 cuestionarios, 58 talleres de cultura participativa y videojuegos y 311 entrevistas.

Entre las conclusiones de *Transmedia Literacy*, podemos resaltar que las competencias transmedia tienen un sesgo de género. Por ejemplo, las mujeres prefieren medios relacionales, mientras los varones, prefieren los medios lúdicos. Los adolescentes reconocen que es necesario lograr competencias que les permitan prevenir riesgos (cuidar su seguridad). Utilizan estrategias de aprendizaje informal en los entornos virtuales, como por ejemplo, la imitación. En cuanto al medio más importantes para ellos se encuentra, YouTube que no solo es la plataforma para aprender, sino que, se constituye en su principal fuente de consumo de contenidos, así como de producción. (Scolari, 2018).

Los investigadores del proyecto *Transmedia Literacy* desarrolló un listado de

competencias transmedia, esto se puede apreciar en la Figura 1. Se trata de competencias relativas a la producción, el consumo y la postproducción de medios en el contexto de la cultura transmedia juvenil. Como se puede apreciar en el mapa, son 44 competencias transmedia (de primer nivel) organizadas en 9 dimensiones: producción; prevención de riesgos; performance, gestión social, individual y de contenidos; medios y tecnología; ideología y ética; narrativa y estética. Se puede tener más información de las 190 competencias específicas o de segundo nivel en el Libro blanco dirigido a docentes: [http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL\\_whit\\_es.pdf](http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_whit_es.pdf)

Figura 1.

Competencias transmedia – Transmedia Literacy



Nota: Tomado de *Alfabetismo transmedia en la nueva ecología de los medios* (p. ) por Scolari, 2018.

Cuando se hace referencia al alfabetismo transmedia, los investigadores reconocen la necesidad de que los jóvenes logren competencias relativas a los medios y, además, el que esto se considere en investigaciones sobre actividades que los estudiantes realicen fuera de las instituciones educativas. Por último, insisten en la importancia de recuperar los conocimientos y competencias mencionados anteriormente, en el trabajo en las aulas, contribuyendo con la mejora educativa e innovación pedagógica.

#### **1.2.1.2 Tipos de Transmedia Storytelling**

Existen diversos tipos de Transmedia Storytelling los cuales son más conocidos en el ámbito del Marketing y la Comunicación social. A continuación, la Tabla 1 recoge distintos aportes tomados de expertos en los campos referidos:

Tabla 1

## Tipos de transmedia storytelling por autores

Autor	Tipos de Transmedia Storytelling	Ejemplo
<b>Christy Dena</b>	<p>Transmedia concebido como concepto</p> <p>Transmedia como transformación de mono media.</p> <p>Transmedia franquicia, formato único con varios proyectos.</p> <p>Transmedia proyecto único con varios formatos.</p>	El señor de los anillos
<b>Brooke Thompson</b>	<p>Transmedia franquicia, hace referencia a un mundo de historias narradas mediante cómics, libros, videojuegos, etc. que se extiende en varios formatos.</p> <p>Transmedia marketing, se refiere al mundo que tiene una historia alrededor de una marca. La diferencia con la anterior es que lo importante es contar una historia en varios formatos promocionando una marca.</p> <p>Transmedia nativo, es un proyecto gestado en varios formatos para promocionar una marca; a diferencia de los anteriores, porque tiene una sola visión y no de distintos equipos creativos en distintos momentos del proyecto.</p>	<p>Stars War</p> <p>The Dark Night, Halo o Sharp Aquos TV.</p> <p>El cosmonauta</p>
<b>Robert Pratten</b>	<p>No transmedia, historia de un personaje en un lugar y tiempo determinado y, en un solo formato.</p> <p>Transmedia franquicia, historia en un solo formato, pero con varios espacios narrativos.</p> <p>Transmedia Portmanteau, tiene un solo espacio narrativo distribuido en formatos.</p> <p>Transmedia Complex: tiene varios espacios narrativos, así como, varios formatos.</p>	

*Nota:* Adaptación en base al contenido tomado de: <https://filmutea.wordpress.com/2010/08/16/los-tipos-de-transmedia/>



### 1.2.1.3 Elementos de la Transmedia Storytelling.

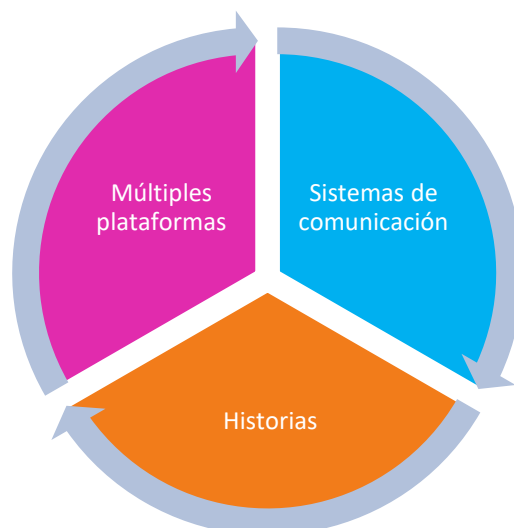
La Revista Digital “Expansión”, en su entrada *Narrativas transmedia, la nueva forma de contar historias* (11 de octubre de 2017) señala lo que Gustavo Ross, experto en posicionamiento digital, considera son los elementos de la transmedia storytelling. Este menciona los siguientes:

- 1) La construcción de historias que pueden expandirse
- 2) La difusión de las historias a través de diferentes medios y plataformas.
- 3) La formación de audiencias conectadas que ayudan a reproducir y reconstruir los mundos.

El empresario de comunicaciones añade la importancia de entender al *prosumidor* (el que consume y produce información en medios) de tal modo que sea posible darle un rol en la historia y ofrecerle nuevas plataformas para que participe activamente.

#### Figura 2

*Elementos de la transmedia storytelling*



Se ha considerado como elementos de la transmedia storytelling la narrativa ficcional, el sistema de comunicación y el uso de múltiples medios/plataformas.

### **1.2.1.3.1 Manejo de la estructura narrativa.**

La narración es uno de los géneros literarios. Además, es una forma expresiva que relaciona nuestro intento de comprensión del mundo con las experiencias vividas. Se trata de una sucesión secuencial (lineal o, no) de eventos o acciones, realizadas por personajes reales o imaginarios, en un lugar y espacio determinado y, durante un tiempo real o imaginario; la cual es contada por alguien de un modo particular.

La narración nos presenta un mundo representado que se estructura en tres momentos: inicio o presentación, nudo o desequilibrio y desenlace o restablecimiento del equilibrio.

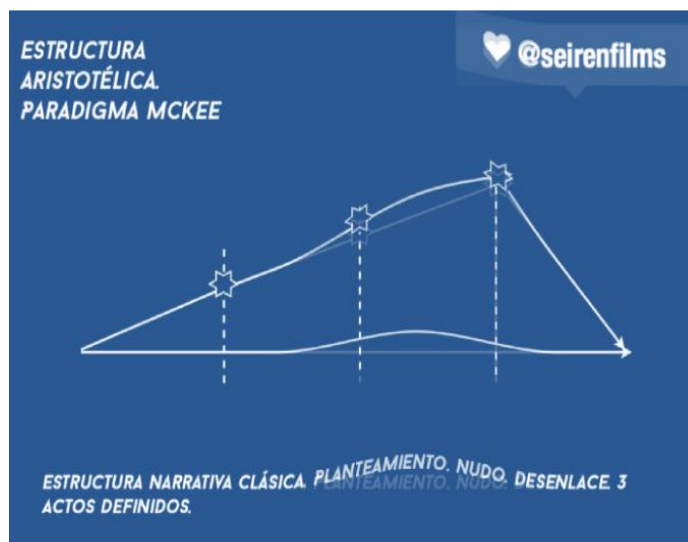
Para el desarrollo de la narrativa es fundamental el manejo de su estructura narrativa, por lo cual, se recomienda un inicio motivador y la cohesión de la trama, la cual se expresa mediante las acciones que desarrolla el relato hacia su resolución y desenlace. La narración se materializa gracias al narrador, que es la voz o punto de vista desde donde se relatan las acciones.

Narrar implica apelar a la imaginación, trascendiendo lo obvio y evidente, tal como afirma Bruner (2003), quien resalta: “narrar es “transfigurar lo banal”. Desde esta óptica, podemos decir que en el caso de transmedia storytelling, se narra apelando a una estructura lúdica, la cual debe ser interesante y trascendente y, además, multiplicarse a nivel de los sistemas de comunicación y los medios o plataformas donde pueden seguirse creando y recreando historias.

María Laura Ruggiero de *SeirenFilms* desarrolla una descripción de diversas estructuras narrativas en su artículo “GPS de Estructuras Narrativas Transmedia, Experienciales, Interactivas y VR” (junio, 2016). Primero, se refiere a la estructura narrativa clásica de comienzo, conflicto y desenlace, tal como podemos apreciar en la Figura 3.

### Figura 3

*Estructura aristotélica paradigma Mckee*

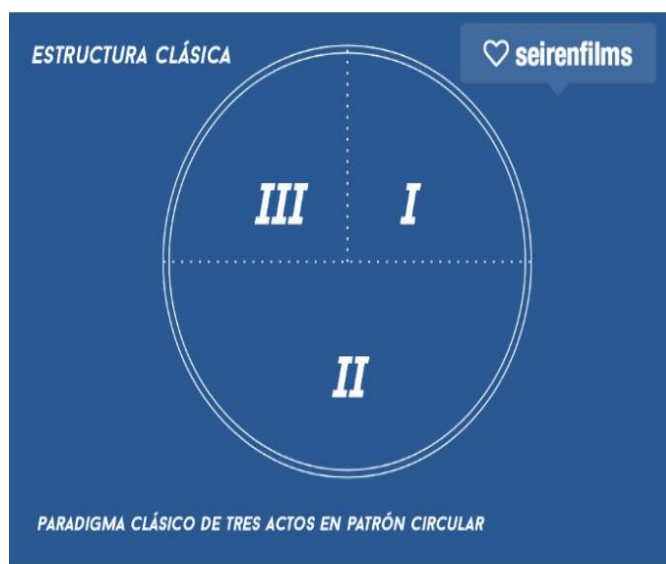


*Nota. Tomada de Medium.com*

Luego, se refiere a una estructura semejante, pero en un patrón circular con la llegada de Joseph Campbell y el **Monomito**; tal como se puede ver en la Figura 4.

### Figura 4

*Paradigma clásico de tres actos en patrón circular*



*Nota. Tomada de Medium.com*

Surgen las posibilidades de lo imprevisto, del error, abriendo el juego y dejando al storyteller sin el control narrativo. Esto podemos verlo en la Figura 5.

## Figura 5

*Monomito. Viaje del héroe de Campbell*



*Nota. Tomada de Medium.com*

Campbell, invita a la consecución de la propia dicha y nos propone **el viaje del héroe**: un patrón básico narrativo hallado en muchos relatos procedentes de todo el mundo.

Las anteriores, son estructuras lineales que son quebradas en la era de la interactividad y el transmedia. El lector, o la audiencia, deja de auditar para accionar, y el viaje heroico lo convierte en usuario de la narrativa, como se observa en la Figura 6.

## Figura 6

*Estructura paralela*

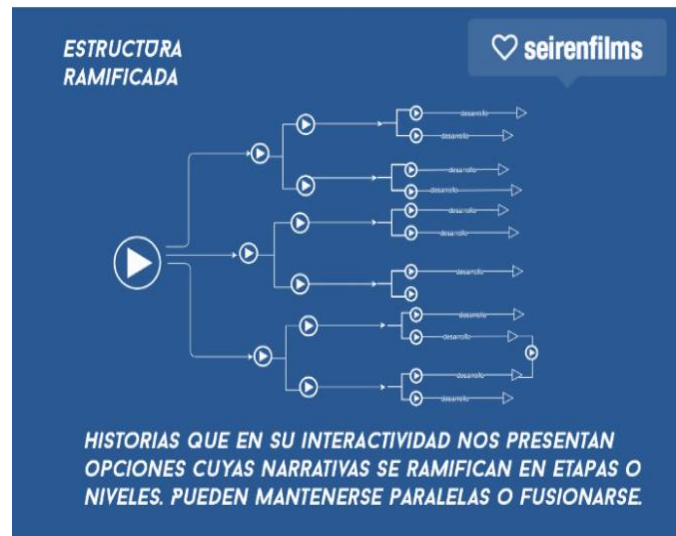


*Nota. Tomada de Medium.com*

El creador propone líneas temporales, el usuario las acciona y, si las mezcla, lo hace en su mente creando conceptualmente más allá de lo visible.

## Figura 7

### *Estructura ramificada*



*Nota.* Tomada de Medium.com

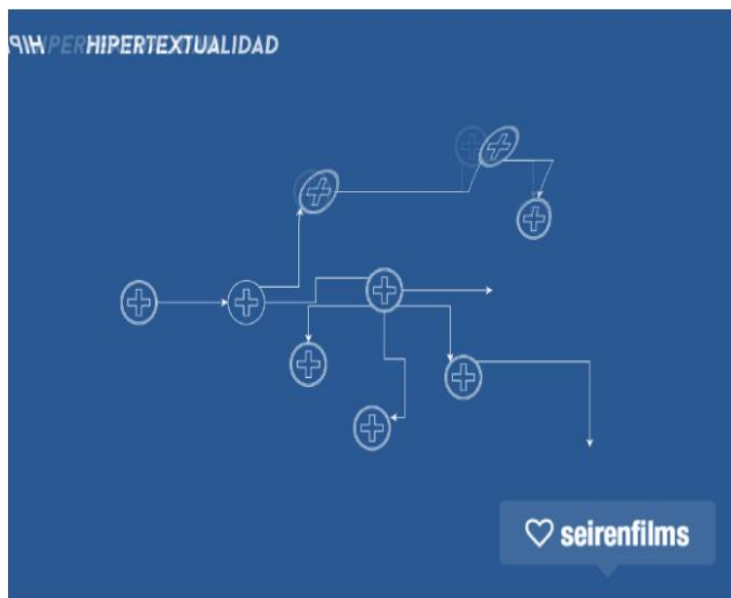
Otra manera es elegir la propia aventura real y audiovisual. El usuario va tomando decisiones que lo hacen avanzar. Surgen circuitos y finales distintos. Las decisiones del storyteller afectan el resultado.

También están las estructuras, como el Esqueleto de Pez, el Acordeón gamificado, Experiencia exorable, Narrativa 360°, que ofrecen múltiples opciones para la interacción, el juego, el desarrollo de habilidades e imaginación.

Desde la llegada de las narrativas digitales, surge la posibilidad de crear no sólo en tiempo y espacio (Aristóteles, Campbell), sino en profundidad, generando historias que tienen diferentes capas de contenido.

Figura 8

Hipertextualidad



Nota. Tomada de Medium.com

Sea cual fuera la estructura, la narrativa transmedia (como las otras) tiene personajes, trama y mundos o escenarios en un tiempo. Veamos algunos ejemplos:

Tabla 2

Estructura narrativa en transmedia storytelling

	THE GRAMMAR ARMY	HARRY POTTER	AMONG US
<b>GÉNERO</b> <small>Elementos comunes según aspectos formales como ambientación o formato</small>	Tecno-Thriller	Fantasia Aventura	Ciencia Ficción Misterio
<b>LOCALIZACIÓN PRINCIPAL</b>	Internet	Hogwarts	Nave espacial
<b>EL TIEMPO</b>	Presente	Presente	Futuro
<b>PERSONAJES PRINCIPALES</b>	Hacker Neófito Hacker Rojo Hacker Azul Hacktivista Hacker Dorado ¿?	Harry Potter Ron Weasley Hermione Granger Albus Dumbledore Voldemort ...	Trajes de colores customizables
<b>TRAMA</b>	Acabar con la mala ortografía	Lucha entre el bien y el mal (Harry vs Voldemort)	Descubrir quién es el impostor entre la tripulación

Nota. Tomado del Blog *Wet Edugames*, entrada del 22 de octubre de 2020

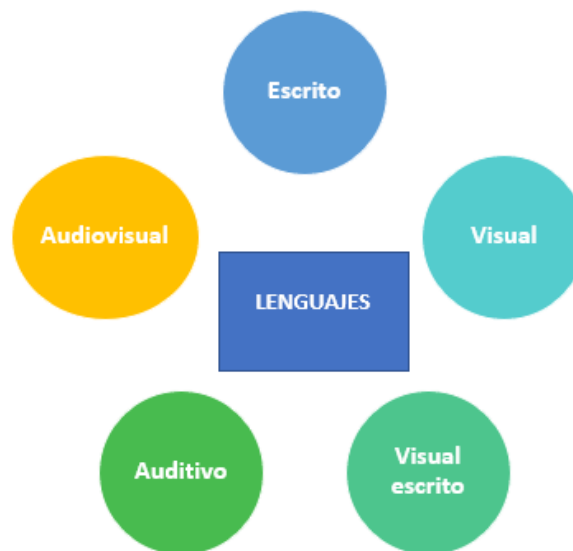
### 1.2.1.3.2 Manejo de los sistemas de comunicación.

Una vez que se ha gestionado la estructura narrativa, corresponde revisar los sistemas de comunicación, pues estarán en concordancia con la naturaleza de los medios y plataformas que elijamos para asegurar la mejor experiencia con la narrativa transmedia.

Tal como lo señala Bravo (2004), los sistemas de comunicación son procesos técnicos que posibilitan procesos de comunicación entre las personas utilizando diversos códigos. Estos sistemas se basan fundamentalmente en los sentidos de la vista y el oído y, son los siguientes: escrito, visual, sonoro o auditivo, escrito-visual y audiovisual.

#### Figura 9

*Sistemas de comunicación*

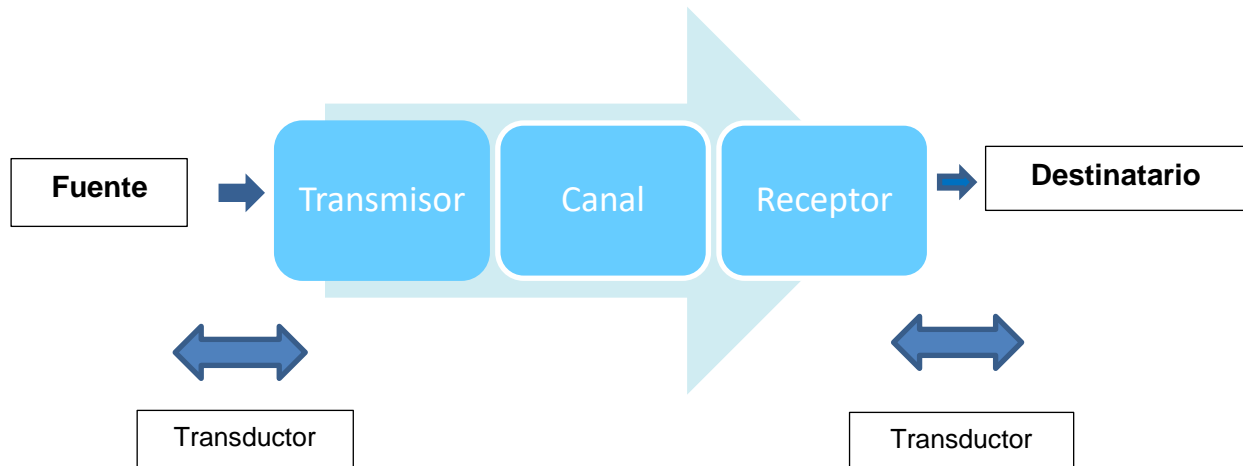


Un sistema de comunicación está formado por tres elementos: el transmisor, el canal y el receptor (Cabrera, Rey y Tarrés, 2012). El transmisor procesa la señal del mensaje de la fuente y brinda la señal transmitida adecuada al canal. El canal cubre la distancia entre el transmisor y receptor. El receptor actúa sobre la señal a la salida del canal; elimina los efectos producidos por el canal y, adecúa la señal al destinatario mediante operaciones inversas al transmisor mediante la decodificación y demodulación.

Entre la fuente y transmisor y, entre el receptor y el destinatario, se utiliza un transductor que, en el primer caso, convierte la señal de la fuente en una señal eléctrica y, en el otro caso, convierte la señal eléctrica en una forma en la que pueda ser captada por el destinatario.

**Figura 10**

*Elementos del sistema de comunicación*



*Nota.* Tomado de *Introducción a los sistemas de comunicaciones*. Cabrera, Rey y Tarrés, 2012

Cuando se construye una narrativa transmedia, los distintos sistemas de comunicación se interrelacionan, complementándose o superponiéndose, según sea la trama narrativa y los medios y plataformas que se eligieron para que se ejecute y expanda.

Una vez que, desde el canon (la producción oficial), el producto narrativo transmedia es tomado por los consumidores, se va desarrollando la figura del prosumidor (productor + consumidor). Este no recibe de manera pasiva los contenidos, sino que interactúa con ellos y, también, produce contenido relacionado, en este caso, como parte del fandom (la producción de los fans). El prosumidor que, en términos de Scolari, transforma la lógica de la comunicación en un proceso de muchos a muchos, en donde cada actor se convierte en un protagonista fundamental. De esta manera, la Narrativa Transmedia (NT) hace posible que voces diversas aporten a una co-construcción que transforma un proceso unidireccional en un proceso colectivo.



### 1.2.1.3.3 *Uso de múltiples medios/plataformas.*

Respecto a los medios y plataformas, si se quiere comprender su rol en la producción de narrativa transmedia, es muy didáctico el ejemplo que nos da Scolari (2014:72), este describe cómo se inicia y desarrolla una transmedia storytelling:

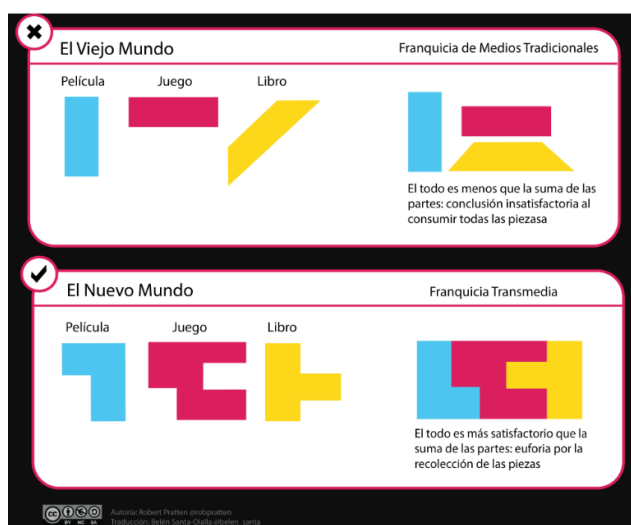
La narrativa comienza en un cómic, continúa en una serie televisiva de dibujos animados, se expande en forma de largometraje y termina (¿termina?) incorporando nuevas aventuras interactivas en los videojuegos. ¿Un ejemplo? Superman, un relato que nació en el cómic, pasó a la radio y la televisión en los años 1940 y terminó volando por la gran pantalla por primera vez en los 1970. (p.72)

Por otro lado, nos recuerda el otro componente que distingue a la narrativa transmedia, es decir, una parte de los receptores que no se limita a consumir el producto cultural, sino que se aborda la ampliación del mundo narrativo con nuevos textos; siguiendo el ejemplo anterior, se puede mencionar las historias de Superman creadas por los fans.

Gráficamente, también se puede apreciar cómo aparecen distintas plataformas en la franquicia de medios tradicionales y de transmedia, gracias a Pratten, en la Figura 11.

**Figura 11**

*Plataformas en franquicia de medios tradicionales y transmedia*



Nota. Tomado de Wikimedia - Robert Pratten

Para trabajar transmedia storytelling, es indispensable recurrir a distintos medios convencionales (libros, radio, TV, cine, teatro), digitales, multimedia, etc.; y, también, a diversas plataformas: convencionales, digitales, multimediales; programas didácticos, software -programa herramienta (programas o app); Learning Management System o Sistemas de Gestión de Aprendizaje (‘plataformas’ con entornos de aprendizaje), redes sociales de la web 2.0, etc.

A continuación, se describe brevemente los medios y plataformas considerados en la investigación para el abordaje de la transmedia storytelling:

**Zoom:** es una aplicación para realizar una videoconferencia entre dos o más asistentes, de manera virtual; por video, por audio o, ambos. Como principales funciones tiene chat, compartir pantalla, chat, grabar la presentación, etc.

Es de fácil uso, tiene calidad de imagen y sonido y está disponible en distintas plataformas.

**Facebook:** es una plataforma del tipo red social cuyo fin es poner en contacto a personas permitiéndoles compartir información diversa como imágenes, videos, etc. Los usuarios pueden ser personas, empresas o grandes marcas con las que se desea mantener el contacto y compartir contenido. Últimamente, ha ido ampliando sus funciones permitiendo tener transmisiones en tiempo real y salas de chat grupal. Es una de las principales redes sociales utilizadas en el mundo.

**Whatsapp:** es una aplicación de mensajería instantánea para teléfonos inteligentes. Se utiliza para enviar mensajes de texto y multimedia entre sus usuarios. Funciona de manera semejante a los programas de mensajería para computadoras. También cuenta con la opción de WhatsApp web de escritorio para computadoras, laptop y tableta.

**Youtube:** es una plataforma de reproducción de videos. Los usuarios pueden subir contenido, reproducirlo e interactuar con otros usuarios mediante likes, comentarios o, compartiendo.

YouTube es un canal de referencia para millones de usuarios de la red con el que se puede crear contenido. Puede accederse desde computadoras, tabletas y dispositivos

móviles. Pertenece a Google desde 2006.

**Prezi:** es una aplicación de presentaciones alojado en la nube que se caracteriza por integrar zoom en su interfaz gráfica, usando técnicas que permiten que una secuencia de imágenes parezcan de tres dimensiones. Tiene lienzos en blanco en los que se puede usar plantillas y añadirle texto, imágenes, contenido multimedia.

Por estar en la nube, facilita rinda la practicidad de ser modificado, presentado y compartido en cualquier momento, en cualquier lugar y desde cualquier dispositivo.

**Slidesgo:** es una plataforma que pertenece a Freepik Company y ofrece una gran variedad de plantillas gratuitas, las cuáles se pueden editar y adaptarse a las necesidades de los usuarios y plataformas en las que se desee utilizar. Tiene, además, una colección de gráficos, mapas e íconos por cada plantilla, la que se puede usar de manera personalizada.

**Mentimeter:** es una aplicación web que permite interactuar y participar a un grupo de personas. La aplicación ofrece diversos formatos de participación a grupos, sea que se trate de una sesión de clases o una reunión de trabajo. Los participantes responden mediante distintos dispositivos y, finalmente, sus aportes se pueden ver en pantalla, en tiempo real.

Otra de las cualidades de Mentimeter es que permite el registro de los resultados. Los participantes pueden crear una presentación y, a partir de ella se puede pedir el registro de ideas, realizar encuestas, realizar concursos, nubes de tags, etc. Los participantes acceden mediante un código y de ese modo, todos pueden ver sus intervenciones.

**Goqorn:** es un entorno virtual de estudio personalizado online y gratuito que tiene por finalidad apoyar a los usuarios en la mejora de sus aprendizajes. Además, incluye herramientas que permiten descubrir, crear, y compartir organizadores de información, como mapas Mentales, fichas de estudio, apuntes On line y cuestionarios de evaluación (test).

**Easely:** es una aplicación online para diseñar infografías con facilidad, y emplearlas en presentaciones, de forma gratuita. Es posible partir de una plantilla en blanco o, utilizar las infografías creadas por la comunidad para editarlas según las necesidades. Los formatos son diversos, y cuenta con opciones para incluir texto, imágenes, tablas, pictogramas, etc. Con la

finalidad de obtener infografías en forma de murales, presentaciones personales, recetas, afiches, etc. Facilita la organización didáctica y mirada global de un tema utilizando un espacio reducido.

**Padlet:** es otra herramienta en línea que permite crear un lienzo a modo de mural (tiene varias formas) en el que puede colocarse distinto contenido multimedia: videos, imágenes y archivos de texto desde dispositivos, webcam o, insertando una URL. Es un recurso que puede personalizarse. Desde el punto de vista didáctico, es útil para la presentación de una síntesis de materiales a utilizar o utilizados en una tarea o actividad. Tiene muchas formas de uso dependiendo las posibilidades de Internet y el entorno virtual, compartiendo el enlace del muro creado o, incrustándolo. Puede, también, usarse para realizar trabajos colaborativos en grupo.

**Pixton:** es una herramienta TIC muy atractiva y por la cual es posible crear historietas o cómics utilizando las diversas opciones para diseñarlas: fondos con escenarios, personajes, nubecillas, textos, vestimenta y gestos de los personajes. Existen diversos formatos para las historietas. .

**Powtoon:** es una herramienta TIC innovadora que permite una diversidad de usos (educativo, publicitario o, económico). Goza de reconocimiento, tanto desde el ámbito académico, como el comercial y profesional. Ofrece una variedad de plantillas prediseñadas, así como, las opciones para insertar imágenes y textos ya diseñados, muy atractivos y didácticos.

**Storyjumper:** es un software que ofrece una interfaz para la producción de textos on line, además de ser una plataforma de publicación de relatos. Favorece la narración creativa pues, permite a cualquier persona crear y publicar un libro sencillo, tanto en línea como de tapa dura (previo pago).

Gracias a una serie de pasos guiados, permite que cualquier historia se convierta a un formato digital de tipo flash, aportando tanto las imágenes (props) como algunas sencillas herramientas de texto. Además, incluye un conjunto de plantillas para crear las primeras páginas de la historia.

Entre las funciones que se puede encontrar tenemos las siguientes:

- Se puede subir imágenes desde la computadora, e incluso retocarlas, ampliando las posibilidades de creación.
- Tiene una orientación al mundo educativo y al profesorado, ya que se puede registrar el aula, y por eso, dispone de una guía online para favorecer la creatividad infantil.
- Por último, tiene una ventaja muy interesante: algunas obras son públicas, de libre uso. En consecuencia, se pueden modificar y adaptar a nuestras necesidades y guardarlas como si se tratase de un libro totalmente nuevo.

**Canva:** es un software y sitio web de diseño gráfico. Permite crear diseños a partir de plantillas predefinidas que permiten elaborar diversos tipos de materiales como posters, banners, flyers etc. para usarse en publicaciones en Internet o para ser impresos.

Canva permite que se acceda a millones de fotografías, vectores, gráficos y fuentes. Facilita la elaboración de presentaciones

### **1.2.2. Aprendizaje Significativo**

El concepto de aprendizaje ha ido variando de acuerdo a los enfoques y modelos educativos, psicológicos y pedagógicos surgidos desde el siglo pasado, principalmente.

La denominación “aprendizaje significativo” fue propuesta en 1963 por David Ausubel cuando el Conductismo estaba en auge. Su propuesta fue una alternativa importante, pues, se trataba de un modelo de enseñanza-aprendizaje basado en el descubrimiento, el cual privilegiaba la actuación, antes que la pasividad. Ausubel postula que el principal factor para aumentar y preservar los conocimientos es el aprendizaje significativo, sea que se dé en el ambiente educativo o, en la vida cotidiana.

Las teorías anteriores a la de Ausubel daban cuenta de que se producía el aprendizaje considerando las destrezas, habilidades, estrategias y conocimientos puestos en juego, mas no se detuvieron a analizar su calidad y permanencia. Con Ausubel, se reconoció el rol de la disposición, el interés y la motivación del que aprende, lo cual se produce de manera activa para que sea posible la integración de nuevos significados a su estructura cognitiva. Los

saberes previos (conocimientos y experiencias) y la organización lógica de contenidos son, también, elementos importantes para lograr el aprendizaje significativo.

Díaz-Barriga y Hernández (2010) hacen referencia a la necesidad de que la nueva información se relacione de modo no arbitrario y sustancial con lo que el estudiante ya sabe; su disposición (motivación y actitud); y la naturaleza de los materiales o contenidos.

El aprendizaje significativo, tal como lo señalan García y Berlanga (2017):

se configura como una experiencia que implica cambios en el individuo; plantea inmersiones a profundidad del estudiante y un reto para el docente, que debe plantearse la experiencia, sumersión y permanencia del proceso pedagógico en un entorno convergente que permita la permanencia del conocimiento construido a través de la colaboración. (p. 2)

La relación sustancial y no arbitraria se refiere a “que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante a la estructura cognoscitiva del alumno, con una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición” (Ausubel, Novak y Hanesian, 2006, p.48).

Se puede resumir las condiciones necesarias para el aprendizaje significativo, tal como se puede apreciar en la Tabla 3:

**Tabla 3***Condiciones del aprendizaje significativo*

En el proceso de aprendizaje significativo (adquisición de significados)	Condiciones necesarias	1. Un material potencialmente significativo 2. Una actitud de aprendizaje significativa
<b>Grado de significación potencial</b>	<i>Depende de</i> →	a) La naturaleza del material que se entrega para la instrucción. Se trata del grado de significado lógico. El material debe ser no arbitrario, a fin de que se pueda enlazar con las ideas correspondientes y pertinentes que se encuentran en el ámbito de la capacidad de aprendizaje del ser humano. b) La estructura cognitiva. Se refiere a la disponibilidad de las ideas pertinentes en la estructura cognitiva humana.
<b>El significado psicológico</b>	<i>Es el resultado de</i> →	El significado potencial y la actitud de aprendizaje significativa.

*Nota.* Tomado de *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva* por Rodríguez, 2008.

**1.2.2.1 Motivación.**

La motivación es un tema crucial cuando se habla de aprendizaje, sobre todo, la motivación intrínseca. Esta nos impulsa a hacer las cosas por el simple gusto de hacerlas, puesto que, la misma ejecución de la tarea es la recompensa. A diferencia de la motivación extrínseca, basada en recibir dinero, recompensas y castigos, o presiones externas, la motivación intrínseca nace en el propio individuo.

Los estudiantes deben estar motivados para establecer relaciones y vínculos entre lo que ya saben y lo que deben aprender. Esto es algo que conocemos muy bien quiénes trabajamos en Educación, pero, también quiénes buscamos generar procesos de aprendizaje o apropiación de nuevos conocimientos. Además, como vimos anteriormente, es una de los aspectos que favorece el aprendizaje significativo.

Según Alonso (2005, p.405), el grado de interés personal por un tipo de contenidos se refiere tanto a la cualidad y profundidad del esfuerzo, como al aprendizaje. Lo mismo ocurre con las expectativas, si se consideran en general, como en el caso de las expectativas

de autoeficacia, control o; si se refieren a consecuencias.

El estudio de Alonso (2005, p.410) también concluía refiriéndose a las metas y orientaciones motivacionales de los estudiantes al afrontar un proceso de formación. Indicó que lo hacen a partir de una triple orientación motivacional: al aprendizaje, al resultado y la a la evitación.

Por su parte, Coll y Solé (2001), al referirse al aprendizaje significativo, decían que para que un estudiante se sienta motivado, era necesario que le encontrase sentido a la propuesta de enseñanza. Esto, pues, depende de muchos factores personales y, la idea que tienen de la enseñanza, en relación a sus propias metas, los contenidos, referentes y experiencias, entre otros. Sin embargo, el sentido que le atribuya a la propuesta de enseñanza, depende también de cómo se le presenta, de si le parece atractiva, y del interés que pueda despertarle; finalmente, será esto lo que lo guíe a implicarse activamente en la construcción de un nuevo conocimiento.

Además, señalan que aprender de manera significativa requiere de una distancia ideal entre lo que sabe el alumno y lo que se le presenta como nuevo material de aprendizaje. Esto, porque si la distancia es excesiva, el alumno no podrá atribuir significado a lo que tiene que aprender, ocasionándose la desmotivación, el bloqueo o, un aprendizaje mecánico y repetitivo. Pero, también surgirá la desmotivación si la distancia entre lo que sabe y lo nuevo por conocer, es mínima, ya que no necesitaría modificar sus esquemas de conocimiento.

Una vez que se identifican los elementos de la motivación, es fundamental preparar una buena planificación de las situaciones de enseñanza y aprendizaje. En tal sentido, se deberá considerar, mínimamente, los siguientes aspectos:

- las características de los objetivos y contenidos de enseñanza;
- las características de la competencia de los alumnos; y
- las diversas propuestas didácticas que permitan facilitar la atribución de sentido y de significado a las actividades y contenidos de aprendizaje.

Consideramos que, junto a las características de la competencia de los alumnos, se debería atender sus características personales y sus necesidades específicas de aprendizaje.



### **1.2.2.2 Adquisición de Conocimientos.**

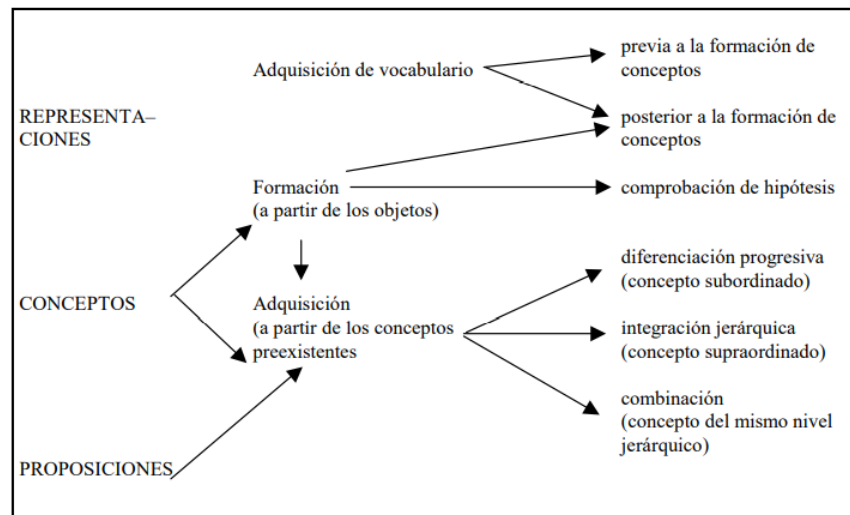
El aprendizaje significativo, tal como lo vimos antes, se caracteriza por facilitar la adquisición de nuevos conocimientos relacionados con los ya aprendidos. Gracias a este proceso, se produce una modificación de la estructura cognitiva del estudiante mediante reajustes que experimenta y, así, poder integrar la nueva información. De ese modo, la nueva información se relaciona con la anterior, pasando a conformar la memoria de largo plazo (asimilación), donde se conservará más allá de los aspectos secundarios.

Para el caso de los adultos, toma especial atención la relación del contenido con sus experiencias, así como, con la relevancia de lo aprendido en su vida diaria, su trabajo y vida familiar, principalmente. Esto indica, pues, que la adquisición de conocimientos es personal; la significación de los aprendizajes depende de los propios recursos cognitivos, es decir, de los conocimientos previos y de la manera cómo se organizan en la estructura cognitiva del que aprende.

Pozo (1997, 36) se refiere al proceso de asimilación señalando que el significado resulta de la interacción entre la nueva información y las estructuras conceptuales ya construidas. Según Ausubel, la asimilación sería la forma predominante de adquirir conceptos a partir de la edad escolar y, sobre todo, en la adolescencia y edad adulta. A diferencia de la formación de conceptos, la asimilación sería un aprendizaje significativo producido en contextos receptivos y no de descubrimiento, por lo que será posible a partir de la experiencia de instrucción.

**Figura 12**

*Tipos básicos de aprendizaje significativo en la teoría de Ausubel*



*Nota.* Tomado de *Teorías cognitivas del aprendizaje*, por J. Pozo, 1997.

Además de la instrucción, conducción o, facilitación del proceso de aprendizaje orientado al desarrollo de competencias, tal como en el caso de nuestra propuesta, se debe considerar la debida organización y propiedad del contenido para los aprendices, según lo planteó Ausubel y como nos lo recuerdan Pons y Serrano (2011)

El conocimiento en general, (...), consiste pues en ideas, conceptos y procedimientos unidos mediante sistemas de relaciones. Estas ideas, representadas por sus nódulos correspondientes, y las relaciones que se establecen entre ellos pueden estar pobremente o densamente empaquetadas, pueden tener numerosas rutas de acceso a ellas o escasas, pueden estar débilmente estructuradas y, por lo tanto, aunque se encuentren disponibles, son difíciles de recuperar, pero también pueden estar fuertemente unidas y, por ello, fácilmente accesibles. (p. 126)

### **1.3. Definición de términos básicos**

#### **1.3.1 Adquisición de conocimientos**

Comprensión, análisis y aplicación de información sobre Estrategias didácticas del área de Comunicación integrando TIC.

#### **1.3.2 Aprendizaje Significativo**

Mejora de aprendizajes de los docentes de Comunicación de Secundaria, expresada en su motivación y adquisición de conocimientos sobre Estrategias didácticas innovadoras que integran TIC.

#### **1.3.3. Motivación**

Atención, actitud positiva e interés de los docentes hacia el programa de capacitación en Estrategias didácticas integrando TIC.

#### **1.3.4 Uso de Transmedia Storytelling**

Uso de enfoques narrativos que construyen historias interactivas manejando diversos sistemas de comunicación y combinando varios medios/plataformas: productos culturales de la realidad, medios digitales, multimedia, web, etc.

## **CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES**

### **2.1 Formulación de hipótesis principales y derivadas**

#### ***2.1.1 General***

El uso de Transmedia Storytelling influye en el aprendizaje significativo de docentes de Secundaria del área de Comunicación de un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020.

#### ***2.1.2 Específicas***

El uso de Transmedia Storytelling influye en la motivación de docentes de Secundaria del área de Comunicación de un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020.

El uso de Transmedia Storytelling influye en la adquisición de conocimientos de docentes de Secundaria del área de Comunicación de un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020.

## 2.2 Matriz de Operacionalización de Variables

**Tabla 4.**

<i>Variable dependiente</i>	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO	
VARIABLE DEPENDIENTE					
<b>Aprendizaje Significativo</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>1. Motivación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atención</li> <li>- Actitud positiva</li> <li>- Interés</li> </ul>	1,2,3,4 5,6,7,8 9,10,1,12	- Encuesta
	El aprendizaje es significativo cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el estudiante ya sabe. Según relación sustancial y no arbitraria, las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del estudiante, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (Ausubel; 1983 :18)	<b>2. Adquisición de conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Distingue las estrategias didácticas de otros componentes de la Didáctica.</li> </ul>	1 2	Dicotómica: SI No
	<b>Definición operacional</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica los criterios de selección y uso de las estrategias didácticas.</li> </ul>	3.1 3.2	- Prueba escrita de conocimientos
	Mejora de aprendizajes de los docentes de Comunicación de Secundaria, expresada en su motivación y adquisición de conocimientos sobre Estrategias didácticas innovadoras que integran TIC.		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selecciona estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias de su área.</li> </ul>	4.1 4.2 4.3 4.4	Calificación máxima:  Politómica: 1,0 puntos por desarrollo correcto y completo 0,5 puntos por desarrollo parcial correcto. 0 puntos por desarrollo incorrecto / no desarrollo
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseña una estrategia didáctica para su área integrando TIC.</li> </ul>	5	

---

**Tabla 5.**

*Variable independiente*

VARIABLE INDEPENDIENTE	ACTIVIDADES DESARROLLADAS PARA SU APLICACIÓN	HERRAMIENTAS UTILIZADAS
<p><b>Definición conceptual</b></p> <p>La narrativa transmedia es un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y, en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión. (Scolari: 2013)</p> <p><b>Definición operacional</b></p> <p>Uso de enfoques narrativos que construyen historias interactivas manejando diversos sistemas de comunicación y combinando varios medios/plataformas: productos culturales de la realidad, medios digitales, multimedia, web, etc.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Planificación           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño del sílabo</li> <li>- Diseño de sesiones virtuales.</li> <li>- Elaboración de recursos didácticos.</li> <li>- Elaboración de instrumentos de evaluación.</li> </ul> </li>   <li>2. Ejecución           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prueba diagnóstica</li> <li>- Presentar la idea de trabajo.</li> <li>- Manejo de la forma narrativa (personajes, trama, mundo/escenario)</li> <li>- Manejo del sistema de comunicación (escrito, visual, auditivo, visual escrito y audiovisual)</li> <li>- Uso de múltiples medios/plataformas (Facebook, Instagram, Youtube, Libros, etc.).</li> <li>- Estrategias de trabajo colaborativo.</li> <li>- Estrategias creativas y lúdicas.</li> </ul> </li>   <li>3. Evaluación           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluación de los procesos y productos de los docentes.</li> <li>- Opinión de los docentes sobre el proceso vivenciado.</li> <li>- Sugerencias de mejora.</li> <li>- Prueba de salida</li> </ul> </li> </ol>	<p>Plan de trabajo</p> <p>Creación de sesiones virtuales en Zoom y Google Meet</p> <p>Organización y desarrollo del entorno virtual de capacitación</p> <p>Creación de cuenta en Facebook, Instagram, Youtube.</p> <p>Selección de técnicas, recursos y libros on line.</p> <p>Pre test</p> <p>Selección de temas para la narrativa transmedia.</p> <p>Creación de grupos y asignación de proyectos.</p> <p>Acompañamiento a los proyectos</p> <p>Presentación de proyectos</p> <p>Aplicación de formularios de Google</p> <p>Evaluación participativa</p> <p>Post test</p>

---

## CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

### 3.1. Diseño metodológico

**Tabla 6**

*Diseño Cuasi Experimental con dos grupos*

Estructura	Procedimiento
$  \begin{array}{ccc}  \text{GE: } 0_1 & X & 0_2 \\  \text{GC: } 0_3 & \text{-----} & 0_4  \end{array}  $	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Precisión de los grupos de estudio (grupo experimental y grupo control)</li> <li>2. Evaluación pre test a los grupos de estudio</li> <li>3. Aplicación o tratamiento al grupo experimental.</li> <li>4. Primera Evaluación post test a ambos grupos.</li> <li>5. Segunda Evaluación post test a ambos grupos.</li> <li>6. Comparación de los resultados de la evaluación pre test y evaluación post test.</li> </ol>

## 3.2. Diseño muestral

### 3.2.1 Población

Población de **90** Docentes de Educación secundaria del área de Comunicación de un Programa de Capacitación que laboran en escuelas públicas en zona urbana de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana en el año 2020.

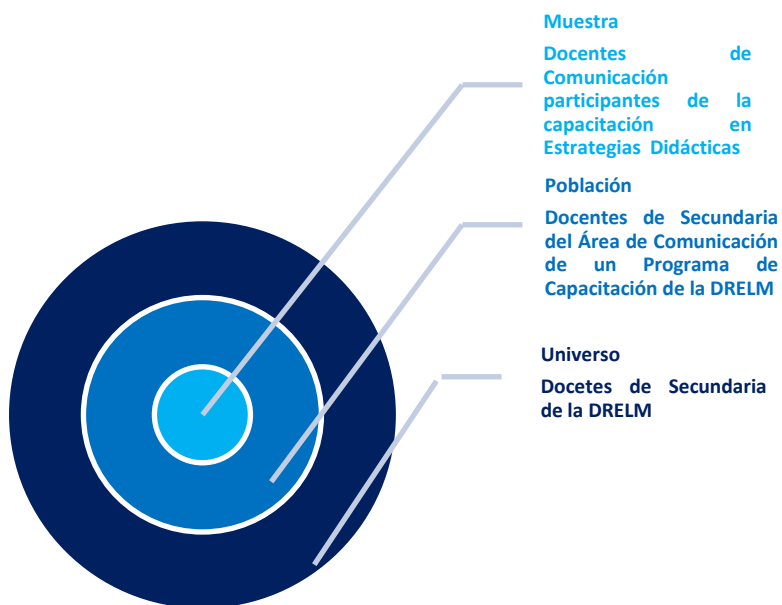
### 3.2.2 Muestra

Muestreo no probabilístico por conveniencia conformado por **30** de docentes de Secundaria del área de Comunicación de un Programa de Capacitación que laboran en escuelas públicas en zona urbana de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana.

Los participantes en el programa son voluntarios, y de ambos géneros.

## Figura 13

*Población y muestra*





### 3.3 Técnicas de recolección de datos

Son las distintas formas o maneras de obtener la información. Por medio de estas se recopilan todos los datos que los sujetos emiten o producen en una investigación. Estas técnicas se caracterizan por ser amplias, flexibles, distanciadas de la rigidez, abiertas a las modificaciones o cambios.

**3.3.1 Encuesta:** “Consiste en una serie de preguntas con opciones múltiples, referentes a una temática determinada que permite conocer el punto de vista de las personas hacia el problema que se trata y a su vez permite recopilar información sobre el grado de conocimiento de los temas tratados en la presente investigación.” (Módulo III Tesis II - USMP)

**3.3.2 Prueba:** Esta técnica de evaluación es muy útil e importante para el maestro puesto que permite recoger información de las destrezas cognitivas.

#### 3.3.3. Instrumentos para la Recolección de Datos

Son recursos metodológicos de la investigación que se materializa mediante un dispositivo o formato que se utiliza para obtener, registrar o almacenar los aspectos relevantes del estudio o investigación recabados de las fuentes indagadas.

**3.3.3.1 Encuesta.** formulario que contiene una serie de preguntas o reactivos tendientes a evaluar aspectos de los sujetos de la muestra. Utilizaremos este instrumento que se asocia con la Dimensión *Motivación* de la variable dependiente.

**3.3.3. 2 Prueba de Conocimientos.** Es un instrumento de medición cuyo propósito es que el estudiante demuestre la adquisición de un aprendizaje cognoscitivo, el dominio de una destreza o el desarrollo progresivo de una habilidad. Por su naturaleza, requiere respuesta escrita por parte del estudiante.” (Torres, 2011). Utilizaremos este instrumento que se asocia con la Dimensión *Adquisición de conocimientos* de la variable dependiente.

Los instrumentos fueron sometidos a juicio de tres expertos Maestros en Educación y

Psicología, con formación en Educación Secundaria del área de Comunicación e Idiomas y, con experiencia en formación a nivel superior y capacitación docente. Además, con competencia en el uso de TIC en el desarrollo de aprendizajes en el nivel superior y programas de capacitación.

### 3.4. Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de la Información

#### 3.4.1 Procedimientos y Secuencia

**Figura 14**

*Proceso de recolección y análisis de información*



Los instrumentos fueron aplicados y, recogida la información, se ingresaron los datos a una base para ser sometidos al análisis estadístico mediante el programa SPSS (Statistical Package for Social Sciences).

El análisis se realizó en dos etapas. En la primera, se utilizó estadística descriptiva para hallar las medias y desviaciones estándar obtenidas por los participantes en el instrumento. En la segunda etapa, se empleó estadística inferencial. Teniendo en cuenta que las variables y dimensiones son numéricas, se trabajó con la prueba de normalidad Shapiro Wilk y un valor

mínimo de 0.05, el cual asume un supuesto de normalidad. En base a los resultados, se realizaron pruebas no paramétricas Wilcoxon y U de Mann Whitney; y paramétricas de T Student (relacionada e independiente), considerando un valor menor a 0.05 (5%) de margen de error, con el fin de identificar si existe relación entre el uso de Transmedia storytelling y el aprendizaje significativo.

### **3.5. Aspectos Éticos**

La investigación respetará los valores y los derechos humanos.

La propiedad intelectual, es decir, el derecho de autor, es otro asunto ético que se tomará en cuenta. Si se necesita utilizar un instrumento, un diseño, una técnica de propiedad de otro autor, se pedirá permiso.

Se contará con la manifestación de voluntad, informada, inequívoca y específica, de las personas que consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto de investigación.

Se tratará de una investigación que contribuya al desarrollo socioeconómico, científico y tecnológico, así como al aumento del bienestar de la población involucrada.

Se cumplirán las normas éticas que regulan la investigación. Se respetará las normas legales y de seguridad de las investigaciones. Del mismo modo, se tendrá en cuenta las pautas deontológicas generalmente aceptadas y reconocidas por la comunidad científica.

La investigación se llevará a cabo considerando rigurosidad: en el diseño, en el proceso de obtención y análisis de datos, así como, en la interpretación de los resultados, antes de publicarlos. Si se detectasen errores después de la publicación, se realizará una rectificación pública de los mismos.

Los resultados de la investigación se divulgarán de manera abierta, completa y oportuna. Especialmente se divulgará entre las personas, grupos y comunidades participantes en la investigación.

## CAPÍTULO IV: RESULTADOS

### 4.1. Resultados Descriptivos

A continuación, se muestran los resultados descriptivos sobre características específicas de la muestra de estudio: docentes de educación secundaria del área de Comunicación pertenecientes a distintas Unidades de Gestión Educativa Local – UGEL de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana - DRELM.

Posteriormente, los resultados descriptivos del Aprendizaje significativo y de las variables motivación y adquisición de conocimientos.

#### Tabla 7

*Resultados descriptivos de la muestra: Edad y sexo docentes del área de Comunicación – Secundaria*

Datos		Frecuencia	Porcentaje
Edad	23 a 30	1	3.3
	31 a 35	2	6.7
	36 a 40	1	3.3
	41 a 45	4	13.3
	46 a 50	9	30.0
	51 a más	13	43.3
	Total	30	100.0
Sexo		Frecuencia	Porcentaje
	Femenino	24	80.0
	Masculino	6	20.0
	Total	30	100.0

*Nota.* Resultados del SPSS

De la tabla 1, se obtuvo que un 30% de los docentes tiene de 46 a 50 años y el 43.3 %, tiene de 51 a más años de edad. En cuanto a la variable sexo, el 80% lo constituye en grupo de docentes mujeres.

**Tabla 8**

*Resultados descriptivos de la muestra: Título y grado académico de docentes del área de Comunicación - Secundaria*

		Frecuencia	Porcentaje
Título	Profesor de secundaria	30	100.0
		Frecuencia	Porcentaje
Grado académico	Bachiller	14	46.7
	Maestro	16	53.3
	Total	30	100.0

*Nota.* Resultados del SPSS

Conforme a la tabla 2, se obtuvo que el 100% de docentes tiene Título de profesor o Licenciado en Educación Secundaria. Respecto al grado académico, el 53.3 %, tiene grado de Maestro y, el 46.7% posee grado de Bachiller.

**Tabla 9**

*Resultados descriptivos de la muestra: Cargo y condición de docentes del área de Comunicación - Secundaria*

		Frecuencia	Porcentaje	
Datos	Cargo			
		Docente	26	86.7
		Coordinador	1	3.3
		Director	3	10.0
	Total	30	100.0	
		Frecuencia	Porcentaje	
Condición	Nombrado	23	76.7	
	Contratado	7	23.3	
	Total	30	100.0	

*Nota.* Resultados del SPSS

De la tabla 3, se obtuvo que un 86.7% de la muestra tiene el cargo de docente y solo el 10% posee cargo de Directo/a. En cuanto a la condición laboral, el 76.7% es personal nombrado y solo el 23.3%, está laborando como contratado.

A continuación, se muestran los resultados descriptivos del Aprendizaje significativo y de las variables motivación y adquisición de conocimientos obtenidos bajo resultados del Software SPSS.

**Tabla 10**

*Resultados descriptivos del APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO*

GRUPO		PRETEST	POSTEST
CONTROL	N	15	15
	Media	11.39	12.40
	Desv. Estandar	1.31	1.60
	Mediana	11.30	12.50
EXPERIMENTAL	N	15	15
	Media	10.73	13.70
	Desv. Estandar	2.00	2.07
	Mediana	10.40	13.30

*Nota.* Resultados del SPSS

De la tabla 4, en el pretest del grupo control se obtuvo una media de aprobación de  $11.39 \pm 1,31$  puntos considerando la encuesta y prueba tomadas, mientras que, en el grupo experimental, se obtuvo un promedio de  $10.73 \pm 2.00$ . Esto permite evidenciar una pequeña diferencia entre ambos resultados, revelando la homogeneidad de los dos grupos al momento de la aplicación del pretest. Por otro lado, se observa que para el posttest del grupo control se obtuvo una media de aprobación de  $12.40 \pm 1.60$  puntos de la encuesta y prueba aplicadas, mientras que, en el grupo experimental, se obtuvo un promedio de  $13.70 \pm 2.07$  en la totalidad de la calificación. Esto permite evidenciar un aumento en cuanto a la variable aprendizaje significativo en los dos grupos.

### 4.1.1 Dimensión 1: Motivación

**Tabla 11**

*Resultados descriptivos de la MOTIVACIÓN*

GRUPO		PRETEST	POSTEST
CONTROL	N	15	15
	Media	17.12	16.01
	Desv. Estandar	1.59	1.06
	Mediana	16.70	16.70
EXPERIMENTAL	N	15	15
	Media	16.57	15.56
	Desv. Estandar	1.94	1.51
	Mediana	16.70	15.00

*Nota.* Resultados del SPSS

De la tabla 5, en el pretest del grupo control se obtuvo una media de aprobación de  $17.12 \pm 1.59$  puntos de la encuesta tomada, mientras que, en el grupo experimental, se obtuvo un promedio de  $16.57 \pm 1.94$ , lo que permite evidenciar una pequeña diferencia en los resultados, revelando la homogeneidad de los dos grupos al momento de la aplicación del pretest.

Por otro lado, se observa que para el posttest del grupo control se obtuvo una media de aprobación de  $16.01 \pm 1.06$  puntos de la encuesta tomada, mientras que, en el grupo experimental, se obtuvo un promedio de  $15.56 \pm 1.51$  en la totalidad de la calificación, lo que permite evidenciar diferencias poco significativas entre ambos grupos respecto a la dimensión de Motivación.

### 4.1.2 Dimensión 2: Adquisición del Conocimiento

**Tabla 12**

*Resultados descriptivos de la ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTO*

GRUPO		PRETEST	POSTEST
CONTROL	N	15	15
	Media	5.67	8.78
	Desv. Estandar	2.28	2.47
	Mediana	5.80	9.20
EXPERIMENTAL	N	15	15
	Media	4.88	11.83
	Desv. Estandar	2.82	3.08
	Mediana	5.00	11.70

*Nota.* Resultados del SPSS

De la tabla 6, en el pretest del grupo control se obtuvo una media de aprobación de  $5.67 \pm 2.28$  puntos de la prueba tomada, mientras que, en el grupo experimental, se obtuvo un promedio de  $4.88 \pm 2.82$ , lo que permite evidenciar la poca diferencia en los resultados, revelando la homogeneidad de los dos grupos al momento de la aplicación del pretest. Por otro lado, se observa que para el posttest del grupo control se obtuvo una media de aprobación de  $8.78 \pm 2.47$  puntos de la prueba tomada, mientras que, en el grupo experimental, se obtuvo un promedio de  $11.83 \pm 3.08$  en la totalidad de la calificación, lo que permite evidenciar que hubo una mejora en ambos grupos, siendo más significativa la mejora del grupo experimental.

### 4.2. Prueba de Hipótesis

Dado que las variables y dimensiones fueron del tipo numérico, se trabajó con la prueba de normalidad y un valor mínimo de 0.05, el cual asume un supuesto de normalidad. Dicha prueba permitió determinar la utilización entre una prueba paramétrica o, no paramétrica.



Además, se optó por la prueba de Shapiro Wilk.

Los resultados logrados fueron los que a continuación se indican:

*SHAPIRO WILK*

**Tabla 13**

*Pruebas de normalidad para la prueba de hipótesis*

GRUPO		Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	p-valor
MOTIVACIÓN	CONTROL	0.761	15	0.001
	EXPERIMENTAL	0.710	15	0.000
ADQUISICIÓN	CONTROL	0.873	15	0.037
	EXPERIMENTAL	0.957	15	0.641
APRENDIZAJE	CONTROL	0.942	15	0.407
	EXPERIMENTAL	0.961	15	0.717

*Nota.* Resultados del SPSS

Conforme a la tabla 7, los valores de significancia obtenidos en Motivación fueron menores a 0.05 (p-valor  $\leq 0,05$  rechazo  $H_0$ ) en ambos grupos; en Adquisición de conocimiento los valores fueron menores en el grupo control; y, los resultados de Aprendizaje significativo fueron mayores a 0.05. Por tal motivo, se rechazó el supuesto de normalidad en Motivación y Adquisición de conocimientos, mas no, en Aprendizaje significativo, aplicando pruebas no paramétricas y paramétricas en la investigación.

#### **4.2.1 Tiempos y grupos de trabajo**

Se consideró dos grupos y dos momentos de aplicación de los instrumentos, dividiéndose en control y experimental; pretest y posttest, respectivamente. Según los resultados de las pruebas de normalidad y lo antes mencionado, se realizaron pruebas no paramétricas Wilcoxon y U de Mann Whitney; y la paramétrica de T Student (relacionada e independiente), considerando un valor menor a 0.05 (5%) de margen de error.

### 4.2.2 Prueba de Hipótesis General

**H0:** El aprendizaje significativo de docentes de Secundaria del área de Comunicación no es influido por el uso de Transmedia Storytelling de un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020.

**Hi:** El aprendizaje significativo de docentes de Secundaria del área de Comunicación es influido por el uso de Transmedia Storytelling de un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020.

**Tabla 14**

*Prueba T Student - Aprendizaje significativo*

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO									
		Diferencias emparejadas					t	gl	p-valor
GRUPO		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
CONTROL	PRE-	-	1.44245	0.37244	-	-	-2.703	14	0.017
	POST	1.00667			1.80547	0.20786			
EXPERIMENTAL	PRE-	-	0.98754	0.25498	-	-	-	14	0.000
	POST	2.96667			3.51355	2.41978			

*Nota.* Resultados del SPSS

De acuerdo a la tabla 8, se demostró la presencia de diferencias significativas entre el pretest y posttest con un p. valor de 0.000 para el grupo experimental y en el grupo control, también se obtuvo un  $p=0,017$ , con lo cual se aprecia una diferencia entre el pre y post en este grupo. Esto permite aceptar la hipótesis de investigación y rechazar la hipótesis nula. Por tal motivo, se puede afirmar que el uso de Transmedia Storytelling influye en el aprendizaje significativo de docentes de Secundaria del área de Comunicación en un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020.

Tabla 15

*Pruebas T Student de muestras independientes - Aprendizaje significativo*

		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias						
		F	Sig.	t	gl	p-valor	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
									Inferior	Superior
PRETEST	Se asumen varianzas iguales	4.139	0.051	1.069	28	0.294	0.66000	0.61761	-0.60512	1.92512
	No se asumen varianzas iguales			1.069	24.104	0.296	0.66000	0.61761	-0.61439	1.93439
POSTEST	Se asumen varianzas iguales	0.937	0.341	-1.927	28	0.064	-1.30000	0.67471	-2.68209	0.08209
	No se asumen varianzas iguales			-1.927	26.366	0.065	-1.30000	0.67471	-2.68596	0.08596

*Nota.* Resultados del SPSS

En la tabla 9, se puede observar los resultados que se obtuvieron en la evaluación de la variable Aprendizaje significativo. Para el momento pretest se muestra el puntaje de 0.294, lo que significa que no existen diferencias entre el grupo control y experimental (Prueba de T Student,  $p > 0.05$ ). En cuanto al momento posttest, se muestra que tampoco existe diferencia, pues el valor es 0.064.

#### 4.2.2.1 Prueba de Hipótesis Específica 1.

**H0:** La motivación de docentes de Secundaria del área de Comunicación no es influida por el uso de Transmedia Storytelling de un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de

la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020.

**Hi:** La motivación de docentes de Secundaria del área de Comunicación es influida por el uso de Transmedia Storytelling de un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020.

**Tabla 16**

*Prueba de Wilcoxon Dimensión Motivación*

*Estadísticos de prueba<sup>a</sup>*

GRUPO		MOTIVACIÓN pos -pre
CONTROL	Z	-2,401 <sup>b</sup>
	p-valor	0.016
EXPERIMENTAL	Z	-2,460 <sup>b</sup>
	p-valor	0.014

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

c. Se basa en rangos negativos.

De acuerdo a la tabla 10, se observa una mínima diferencia entre el pretest y posttest con un p-valor de 0.014 para el grupo experimental y un p-valor de 0,016 para el grupo control; esto significa que hay diferencias entre pre y posttest en ambos grupos. Considerando estos resultados, podemos aceptar la hipótesis de investigación y rechazar la hipótesis nula; no obstante, se obtuvo un puntaje ligeramente menor.

**Tabla 17***Prueba U de Mann-Whitney Dimensión Motivación*

<i>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></i>	<i>MOTIVACIÓN</i>	
	PRE	POST
U de Mann-Whitney	85.000	81.500
Z	-1.206	-1.454
p-valor	0.228	0.146

a. Variable de agrupación: GRUPO

b. No corregido para empates.

De la tabla 11, se muestran los resultados que se obtuvo en la evaluación no paramétrica de la motivación. En donde, para el momento pretest se muestra el siguiente puntaje: 0.228 (Prueba de U Mann Whitney,  $p > 0.05$ ). En cuanto al momento posttest, también se aprecia que no existe una diferencia significativa: 0.146. Por tal motivo, se puede afirmar que la motivación de docentes de Secundaria del área de Comunicación no es influida por el uso de Transmedia Storytelling de un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020.

#### **4.2.2.2 Prueba de Hipótesis Específica 2.**

**H0:** La adquisición de conocimientos de docentes de Secundaria del área de Comunicación no es influida por el uso de Transmedia Storytelling de un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020.

**Hi:** La adquisición de conocimientos de docentes de Secundaria del área de Comunicación es

influida por el uso de Transmedia Storytelling de un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020.

**Tabla 18**

*Prueba de Wilcoxon Dimensión Adquisición de conocimientos*

*Estadísticos de prueba<sup>a</sup>*

GRUPO		ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS pos- pre
CONTROL	Z	-2,764 <sup>c</sup>
	p- valor	0.006
EXPERIMENTAL	Z	-3,413 <sup>c</sup>
	p- valor	0.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

c. Se basa en rangos negativos.

*Notas.* Resultados del SPSS

Según la tabla 12, se demostró la existencia de diferencias entre el pretest y posttest con un p. valor de 0.006 para el grupo control y 0.001 para el grupo experimental, lo que nos permite aceptar la hipótesis de investigación y rechazar la hipótesis nula. Por tal motivo, se puede afirmar que el uso de Transmedia Storytelling influye en la adquisición de conocimientos de docentes de Secundaria del área de Comunicación de un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020.

**Tabla 19**

*Prueba de U de Mann-Whitney Dimensión Adquisición de conocimientos*

<i>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></i>	<i>ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS</i>	
	<i>PRE</i>	<i>POST</i>
U de Mann-Whitney	100.000	50.500
Z	-0.522	-2.599
p-valor	0.602	0.009

En la tabla 13, se puede apreciar los resultados obtenidos en la evaluación de la dimensión Adquisición del conocimiento. Para el momento pretest se observa el puntaje 0.602 (Prueba de U Mann Whitney,  $p > 0.05$ ). En cuanto al momento posttest se muestra una diferencia bastante significativa: 0.009. Por tal motivo, se puede afirmar que el uso de Transmedia Storytelling influye en la Adquisición de conocimientos de docentes de Secundaria del área de Comunicación de un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020.

## CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

Según los resultados descriptivos de la muestra, por edad y sexo, el 30% y 43% de docentes se ubican en los rangos de edades de 46 a 50 y de 51 a más, con lo cual, nos encontramos ante una población mayor que tiene vasta experiencia como docente. El 80% son mujeres, como ocurre mayormente en el sector. A pesar de la edad, los docentes participaron de manera comprometida en la mayoría de los casos.

El 100% de docentes tiene Título de profesor o Licenciado en Educación Secundaria y, un 53.3 %, tiene grado de Maestro, lo cual nos muestra el perfil ideal en términos de educación superior formal de un profesor de Comunicación de Secundaria.

De acuerdo a los resultados descriptivos por cargo y condición, un 86.7% de la muestra tiene el cargo de docente y solo el 10% posee cargo de Director/a, esto es favorable para la aplicación de lo aprendido, en las aulas con sus estudiantes. En cuanto a la condición laboral, el 76.7% es personal nombrado y solo el 23.3%, está laborando como contratado, lo cual nos habla de condiciones favorables en cuanto a estabilidad laboral.

Los resultados descriptivos sobre el aprendizaje significativo considerando la escala vigesimal, indicaron, en el pretest del grupo control, una media de aprobación de  $11.39 \pm 1,31$  puntos en los instrumentos aplicados. En cuanto al grupo experimental, se alcanzó un promedio de  $10.73 \pm 2.00$ . Respecto al postest, el grupo control logró una media de aprobación de  $12.40 \pm$



1.60 puntos, mientras que, el grupo experimental obtuvo un promedio de  $13.70 \pm 2.07$  en la calificación total. De esta manera, se evidencia un aumento en cuanto al aprendizaje significativo en los dos grupos. Esto se relaciona con lo obtenido por Berlanga y García (2017), en su investigación *El aprendizaje significativo aplicado en las narrativas transmedia educativas. Caso de aplicación*, la cual estudia el uso de la Narrativa Transmedia Educativa (N.T.E) como herramienta generadora de conocimiento y como recurso pedagógico del aprendizaje significativo. En dicha investigación, fue posible establecer que el uso de las NTE permite potenciar los aprendizajes mediante la aplicación de las TIC y la convergencia de medios. Los docentes participantes en el Programa de Capacitación, en ambos grupos, utilizaron las TIC en diferentes situaciones de aprendizaje, de manera lúdica y en relación a las competencias de su área curricular; pudieron avanzar a pesar de diversas dificultades - cuarentena, problemas de conectividad, uso compartido de computadora o laptop – porque, fue significativo el aprendizaje de TIC y la narrativa transmedia, permitiéndoles mejorar su intervención docente y actualizarse como especialistas en Comunicación.

En cuanto a la dimensión de Motivación, para el pretest del grupo control se obtuvo una media de aprobación de  $17.12 \pm 1.59$  puntos de la encuesta; y, el grupo experimental, logró un promedio de  $16.57 \pm 1.94$ . En el caso del postest del grupo control, se obtuvo una media de aprobación de  $16.01 \pm 1.06$  puntos de la encuesta; y, en el grupo experimental, el promedio fue  $15.56 \pm 1.51$ . Tal como se observó, existen diferencias poco significativas entre ambos grupos, aunque el grupo control siempre obtuvo mayor puntaje en comparación con el grupo experimental. Pero, se produjo una disminución de puntaje, aunque sea mínima. Estos resultados, se relacionan con la investigación de Campalans (2013) que, en su estudio *Docencia/aprendizaje transmedia: una experiencia* de la Universidad del Rosario de Colombia, tiene como uno de sus objetivos conseguir que los estudiantes se identificaran con el curso. Los estudiantes que lograron un mayor grado de identificación con el proyecto de diseño de un nuevo

medio resultaron asimismo los más activos en el manejo de una gama más amplia de recursos, incluyendo diversas plataformas mediáticas.

Las investigadoras Berlanga y García (2017) consideraron en su investigación uno de los aspectos más importantes que señaló Ausubel en su Teoría del Aprendizaje significativo: nos referimos a trabajar solo con los estudiantes con alta motivación para participar. Esto aporta a la comprensión de los resultados obtenidos en el postest, pues, comparando ambos grupos, desde un inicio el grupo control fue el más motivado y comprometido, llegaban antes de la hora, cumplían todas las actividades a tiempo, se mantuvieron de buen ánimo, aún en circunstancias difíciles. De todos modos, la explicación a la disminución de puntaje en la dimensión de motivación -aunque mínima- estaría referida al indicador de atención, antes que al interés y expectativa positiva. Aspectos del contexto actuaron como influencia negativa, tales como la crisis socio política en el país que se agudizó a la mitad de investigación y en adelante, así como, la recarga de actividades y dificultades en las condiciones del trabajo remoto, como consecuencia directa de la inestabilidad en el sector Educación.

En lo que respecta a la dimensión Adquisición de conocimientos, el grupo control logró una media de aprobación de  $5.67 \pm 2.28$  puntos de la prueba, en el pretest; y, el grupo experimental, obtuvo un promedio de  $4.88 \pm 2.82$ . En el caso del postest, el grupo control tuvo una media de aprobación de  $8.78 \pm 2.47$  puntos de la prueba; y, el grupo experimental, alcanzó un promedio de  $11.83 \pm 3.08$  en la totalidad de la calificación. Tal como se aprecia, ambos grupos mejoraron, y el grupo experimental demostró un gran avance. Cabe mencionar que, si bien la mayoría de los docentes tiene grado de Maestro, son nombrados y pertenecen a la especialidad de Lengua y Literatura – Comunicación, mostraron limitaciones en competencias de comprensión y producción de textos, en el manejo de conceptos básicos y en cuanto a la didáctica del área de Comunicación en Secundaria. No obstante, su empeño por aprender y mejorar su práctica,

así como, el espacio cercano (a pesar de ser por Zoom) creativo e innovador que se brindó, tal como lo manifestaron, fue lo que los impulsó a continuar.

En concordancia a lo antes expuesto, Muñoz (2018) en su trabajo de investigación titulado *La Narrativa Transmedia en el nivel de logro de aprendizaje de la asignatura de Comunicación Digital de la carrera de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de San Martín de Porres* (UNE), afirma que, en el área de la investigación, aporta nuevos conocimientos de soporte digital, ampliando nuevas estrategias de aprendizaje y promoviendo una educación colaborativa y participativa. También empleó un diseño cuasi - experimental y, tuvo como resultado que el grupo experimental mejoró su rendimiento, en mayor medida, que el grupo control.

También, podemos relacionar los resultados de mejora obtenidos en ambos grupos, desde la óptica de Vizcarra, Julio (2015) en su tesis de Maestría en Integración e Innovación Educativa de las Tecnologías de la Información y la Comunicación de la PUCP titulada *Propuesta educativa Huella sostenible: un modelo de narrativa transmedia para la educación informal del desarrollo sostenible*. Una de sus conclusiones hace referencia a la relación estrecha entre tecnología y desarrollo humano, señalando, además la reaparición de la escritura con mucha potencia en las textualidades multimedia e interactivas, algo propio de las herramientas TIC trabajadas con el grupo control y, de las narrativas transmedia desarrolladas con el grupo experimental. Por su parte, Mejía (2017) en su investigación *Aplicación del conectivismo audiovisual y su impacto en la autogestión del aprendizaje significativo en estudiantes de la Facultad de comunicaciones* de la Universidad San Martín de Porres utilizó el diseño de investigación cuasi experimental con carácter observacional sincrónico. Se trata de una propuesta que promueve el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes de educación superior, lo cual tomamos como referencia, toda vez que son lo más cercano al perfil de los docentes de secundaria del área de Comunicación.

Los resultados obtenidos por los docentes en Adquisición de conocimientos van en la

línea con lo que señalan Berlanga y García (2017), quienes identificando los elementos constitutivos del aprendizaje significativo y las características de las narrativas transmedia educativas, validaron el uso de las NTE como herramienta de formación permitiendo el desarrollo de competencias cognitivas, reflejadas en la riqueza y variedad de los productos finales creados por los estudiantes; esto mismo, puede apreciarse en las evidencias y muestras de producciones que se presenta en la sección de Anexos.

De acuerdo a los estadísticos inferenciales, la prueba de hipótesis general demuestra que existen diferencias significativas entre el pretest y postest con un p. valor de 0.000 para el grupo experimental y, en el grupo control, se obtuvo un  $p=0,017$ , lo que significa que también existe una diferencia entre el pre y post en este último grupo. De esta manera se pudo confirmar que el aprendizaje significativo de docentes de Secundaria del área de Comunicación - participantes de un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020-, es influido por el uso de Transmedia Storytelling. En tal sentido, Gutiérrez, Fernández y De la Iglesia (2017) planteó una estrategia metodológica combinando la investigación narrativa con la etnografía digital, junto a la elaboración y producción del contenido transmedia por parte de los estudiantes, aspectos relacionados con la enseñanza de herramientas digitales y transmedia storytelling a los docentes de la muestra. Campalans (2013), propuso métodos de enseñanza que permitieron brindar una experiencia de aprendizaje significativo a los estudiantes a partir de la narrativa transmedia; desarrolló una estructura de contenidos acorde a las historias transmedia. Con respecto a los contenidos, se pudo contemplar su ampliación superando las limitaciones de tiempo establecidas por el horario lectivo. Algo que los docentes del programa lograron en la fase asincrónica, de tal modo que obtuvieron resultados semejantes a los de Campalans, pues, “aquellos equipos de estudiantes que lograron un mayor grado de identificación con el proyecto de diseño de un nuevo medio, resultaron asimismo los más activos en el manejo de una gama más amplia de recursos, incluyendo diversas plataformas

mediáticas”.

Desde la perspectiva y logros de Muñoz (2018), coincidimos, luego de ver los resultados de la muestra, respecto a que “la narrativa transmedia es un elemento esencial para el desarrollo y construcción de contenidos periodísticos, de comunicación, educativos y de otras áreas; por su capacidad de presentar contenidos en formatos multilenguaje y en diversas plataformas digitales y multimedia”. Y, finalmente, concordamos con Vizcarra (2015) porque el desarrollo de su propuesta de innovación educativa para repensar los entornos de aprendizaje online, utilizando Narrativas Transmedia como estrategia de interacción centrada en el usuario, - en nuestro caso, centrada en el docente del programa de capacitación -, permitió el acceso y aprendizaje en la Web y Redes Sociales, logrando participación, colaboración y co-creación. Consideramos que esto hizo posible que los docentes de la muestra pasaran de ser consumidores, a iniciarse o mejorar su desempeño como prosumidores de contenido digital, hipermedial y transmedia, organizando una comunidad de aprendizaje en torno a las TIC.

## CONCLUSIONES

**Primera:** El uso de Transmedia Storytelling influyó positivamente en el aprendizaje significativo de docentes de Secundaria del área de Comunicación que participaron en el programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas organizado por la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020.

**Segunda:** El uso de Transmedia Storytelling influyó en la motivación de docentes de Secundaria del área de Comunicación que participaron del programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas organizado por la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020; pero, mostrando una ligera disminución.

**Tercera:** El uso de Transmedia Storytelling influyó de manera significativa en la adquisición de conocimientos por parte de los docentes de Secundaria del área de Comunicación que participaron del programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas organizado por la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020. Esto permitió que incorporaran lo aprendido a sus prácticas y compartieran con sus colegas en sus escuelas, siendo referentes en innovación con TIC.

**Cuarto:** El uso de Transmedia Storytelling es una estrategia innovadora para la formación de estudiantes de educación básica y superior, así como, para la formación continua de docentes, aunque aún la investigación sobre estos esté iniciándose en nuestro país con este trabajo.

**Quinto:** Los docentes estuvieron motivados por la propuesta que consideró sus características e intereses a nivel cognitivo y emocional. Fortalecieron capacidades comunicativas, relacionales y pedagógicas. Esto permitió que la mayoría logrará concluir con éxito el programa, superando dificultades de su contexto inmediato y, el que estamos viviendo a causa del Covid19 y la crisis socio política en el país.

## RECOMENDACIONES

**Primero:** Se recomienda seguir investigando sobre el uso de transmedia storytelling como estrategia para la formación de docentes de educación secundaria de la especialidad de Comunicación. Por ejemplo, con una muestra más grande y con docentes de otras regiones del país, aprovechando la modalidad virtual.

**Segundo:** Se recomienda proponer el uso de transmedia storytelling como estrategia para la formación continua de docentes de educación básica regular, alternativa y especial (los tres niveles); educación técnico-productiva; superior no universitaria (pedagógica, tecnológica y artística) y superior universitaria de pre y posgrado, pública y privada. Pues, se trata de una herramienta innovadora que viene logrando gran impacto social y, se ajusta a todo público.

**Tercero:** A las autoridades nacionales y regionales, diseñar políticas y programas de capacitación docente presencial (cuando sea posible), semi presencial y virtual, que permitan el desarrollo de las competencias comunicativas y digitales, así como, de creatividad, innovación y pensamiento crítico, lo que se logra mediante la aplicación de transmedia storytelling.

**Cuarto:** A las autoridades del Ministerio de Educación, apoyar la participación de docentes de escuelas públicas en procesos de capacitación e investigación que fortalezcan sus competencias comunicativas y digitales, sobre todo en estos tiempos de crisis sanitaria, política y social, que ha repercutido de manera negativa en la educación.

**Quinto:** A las autoridades de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana, monitorear a los docentes participantes para replicar en sus escuelas la experiencia de formación en estrategias didácticas innovadoras con TIC, incluyendo transmedia storytelling. Y, continuar apoyando las investigaciones en las escuelas públicas.

## Referencias

- Alonso, J. (2005). Motivaciones, expectativas y valores relacionados con el aprendizaje. Análisis empírico e implicaciones para la mejora de la actuación docente en la enseñanza secundaria y en el bachillerato. *Premios Nacionales de Investigación Educativa 2003*. Ministerio de Educación y Ciencia. 255-314.
- Amador-Baquirol, J. (2018). Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela. *magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 10 (21), 77-94. doi: 10.11144/Javeriana.m10-21.eint
- Ausubel, D., Novak, J. y Hanesian, H. (2006). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas, Reimpresión.
- Bravo (2004) Los medios de enseñanza: clasificación, selección y aplicación- JLB Ramos - Pixel-bit. *Revista de medios y educación*.
- Bruner, J. (2003). *La fábrica de historias. Derechos, literatura, vida*. FCE.
- Cabrera, M., Francesc Rey, F. y Tarrés, F. (2012). *Introducción a los sistemas de comunicaciones*. Fundación por la Universidad Oberta de Catalunya-UOC.
- Campalans, C. (2015). Docencia/aprendizaje transmedia: una experiencia | Teaching/transmedia learning: an experience. *Razón y Palabra*, 19(1\_89), 89–102.
- Coll, C. y Solé, I. (2001). Enseñar y aprender en el contexto del aula. *Desarrollo psicológico y educación. Psicología de la educación escolar*, 357-386.
- Costa, C. y Piñeiro, T. (2012) Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *ICONO 14, Vol.10, No.2*, 102-125.
- Díaz Barriga, F. y Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista* (3a.ed.). Mc Graw Hill.
- Fernández, C. y Delavaut, M. (2008). *Educación y tecnología – Un binomio excepcional*. Grupo Editor K.



- Ferreira S. & Didziak E. (2005). *La alfabetización informacional para la ciudadanía en América Latina*.
- García Rojas, M. & Berlanga-Fernández, I. (2017). El aprendizaje significativo aplicado a las narrativas transmedia educativas. Caso de aplicación. En J. Sierra (coord.). *Nuevas tecnologías audiovisuales para nuevas narrativas interactivas digitales en la era multidispositivo*, 389-396.
- Grandio-Pérez, M. (2016). El transmedia en la enseñanza universitaria. Análisis de las asignaturas de educación mediática en España (2012-2013). *Palabra Clave*, 19(1), pp. 85-104. DOI: 10.5294/pacla.2016.19.1.4
- Gutiérrez, J.M, Fernández, E. y De la Iglesia, I. (2017). Narrativas transmedia con jóvenes universitarios. Una etnografía digital en la sociedad hiperconectada. *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 57, 81-95. DOI: <https://doi.org/10.5565/rev/analisi.3108>
- Hernández, M. y Grandio, M. (2011) Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de Ciencia Ficción. Estudio de Battlestar Galáctica (2003-2010). *Área Abierta*, (28), pp.1-20.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Jenkins, H. (21 de junio de 2010). Transmedia Education: the 7 Principles Revisited. *Henry Jenkins*. [http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia\\_education\\_the\\_7\\_pri.html](http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html):
- Kaechele, M. y Rodríguez Illera, J. (2008). Alfabetización digital y adolescentes: un desafío para el sistema escolar. *Revista Portuguesa de Pedagogía*, 42(3), pp. 55–76.
- Márquez, I. (2010). La cultura de la convergencia de los medios de comunicación de Jenkins, Henry. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 15 (), pp. 319-320.
- Mejía, J. (2017). *Aplicación del conectivismo audiovisual y su impacto en la autogestión del aprendizaje significativo en estudiantes de la Facultad de Comunicaciones* [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres].  
<https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/2630>

- Muñoz, D. (2018). *La Narrativa Transmedia en el nivel de logro de aprendizaje de la asignatura de Comunicación Digital de la carrera de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de San Martín de Porres* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Educación].  
<http://200.60.81.165/handle/20.500.14039/3128>
- Ordaz, R. (2012). *La Formación del Docente ante el Uso de las Tic's* [Tesis de Maestría, Tecnológico de Monterrey].  
<https://repositorio.tec.mx/ortec/handle/11285/571672>
- Pons, R.M. Y Serrano, J.M. (1997). La adquisición del conocimiento: una perspectiva cognitiva en el dominio de las matemáticas. Universidad de Murcia. *Educatio Siglo XXI*, Vol. 29 N° 2 · 2011, pp. 117-138.
- Pozo, J. (1997). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Ediciones Morata.
- Rodríguez Illera, J.L. (2013). *Aprendizaje y educación en la sociedad digital*. Universitat de Barcelona.
- Rodríguez, M. (2008). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *IN. Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, V. 3, n. 1, 29-50.
- Ross, G. (11 de octubre de 2017). Narrativas transmedia. La nueva forma de contar historias. Expansión. <https://expansion.mx/emprendedores/2017/10/11/narrativas-transmedia-la-nueva-forma-de-contar-historias>
- Sánchez, E. (2013). *Cibertrónica: Aprendiendo con tecnologías de la inteligencia en la web semántica*. Díaz de Santos.
- Scolari, C. A. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. *Anuario AC/E DE CULTURA digital 2014*, pp.71-81.
- Scolari, C. A. (2018). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. TRANSLITERACY H2020 Research and Innovation Actions. Programa Horizonte 2020 de Investigación e

Innovación. European Commission.

Scolari, C.A. (2018). *Alfabetismo transmedia en la nueva ecología de los medios*. Libro blanco.

Universidad Pompeu Fabra. TRANSLITERACY H2020 Research and Innovation Actions.

Programa Horizonte 2020 de Investigación e Innovación. European Commission

Vizcarra, J. (2015). *Propuesta educativa Huella sostenible: un modelo de narrativa transmedia*

*para la educación informal del desarrollo sostenible*. [Tesis de Maestría, Pontificia

Universidad Católica del Perú].

## ANEXOS

## ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: TRANSMEDIA STORYTELLING PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE DOCENTES DE SECUNDARIA DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN UN PROGRAMA DE CAPACITACIÓN DE LA DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE LIMA METROPOLITANA.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA
<p><b>General</b> ¿Cómo influye el uso de Transmedia Storytelling en el aprendizaje significativo de docentes de Secundaria del área de Comunicación de un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020?</p> <p><b>Específicos</b> 1. ¿Cómo influye el uso de Transmedia Storytelling en la motivación de docentes de Secundaria del área de Comunicación en un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020?</p> <p>2. ¿Cómo influye el uso de Transmedia Storytelling en la adquisición de conocimientos de docentes de Secundaria del área de Comunicación en un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020?</p>	<p><b>General</b> Determinar cómo influye el uso de Transmedia Storytelling en el aprendizaje significativo de docentes de Secundaria del área de Comunicación de un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020.</p> <p><b>Específicos</b> 1. Determinar cómo influye el uso de Transmedia Storytelling en la motivación de docentes de Secundaria del área de Comunicación de un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020.</p> <p>2. Determinar cómo influye el uso de Transmedia Storytelling en la adquisición de conocimientos de docentes de Secundaria del área de Comunicación de un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020.</p>	<p><b>General</b> El uso de Transmedia Storytelling influye en el aprendizaje significativo de docentes de Secundaria del área de Comunicación de un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020.</p> <p><b>Específicas</b> 1.El uso de Transmedia Storytelling influye en la motivación de docentes de Secundaria del área de Comunicación de un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020.</p> <p>2. El uso de Transmedia Storytelling influye en la adquisición de conocimientos de docentes de Secundaria del área de Comunicación de un programa de capacitación sobre Estrategias Didácticas de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana durante el año 2020.</p>	<p><b>Variable independiente</b> Transmedia storytelling</p> <p><b>Variable dependiente</b> Aprendizaje significativo</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación</li> <li>• Adquisición de conocimientos</li> </ul>	<p><b>Diseño metodológico</b> Experimental: Cuasi experimental</p> <p><b>Tipo</b> Investigación aplicada</p> <p><b>Población del proyecto</b> 90 docentes de Educación secundaria del área de Comunicación de un Programa de Capacitación que laboran en escuelas públicas en zona urbana de la Dirección Regional de Educación de Lima en el año 2020.</p> <p><b>Muestra del proyecto</b> Muestreo no probabilístico por conveniencia conformado por 30 de docentes de Secundaria del área de Comunicación de un Programa de Capacitación que laboran en escuelas públicas en zona urbana de la Dirección Regional de Educación de Lima.</p> <p><b>Instrumentos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuesta</li> <li>• Prueba de conocimientos</li> </ul> <p><b>Análisis de datos</b> Análisis estadístico mediante el programa SPSS</p>

## ANEXO 2: ENCUESTA

### Estimado docente:

La presente encuesta tiene como objetivo recoger información sobre **su motivación respecto a su participación en el Curso de Capacitación en Estrategias didácticas para el área de Comunicación**. Su opinión es personal y confidencial con la finalidad de que sus respuestas sean lo más coherentes con la realidad. Gracias por su colaboración.

**Edad:** 25 a 30 ( ) 31 a 35 ( ) 36 a 40 ( ) 41 a 45 ( ) 46 a 50 ( ) 51 a más ( )

**Sexo:** Femenino ( ) Masculino ( )

**Cargo:** Docente ( ) Coordinador ( ) Director ( )

**Título de:** Profesor/a de Primaria ( ) Secundaria ( ) Otro ( )

**Grado académico más alto:** Bachiller ( ) Maestro ( ) Doctor ( )

**Condición:** Nombrado ( ) Contratado ( )

**Manejo de TIC a nivel:** Básico ( ) Intermedio ( ) Avanzado ( )

**Vive en el distrito de:** .....

Enunciados	Opciones		Observaciones
	SI	NO	
<b>Atención</b>			
Le será fácil prestar atención al desarrollo del curso.			
Su atención dependerá de la claridad del mensaje de la facilitadora.			
Su atención dependerá de la metodología empleada.			
Atenderá por propia decisión.			
<b>Actitud positiva</b>			
Cree que el curso le servirá para mejorar su práctica pedagógica.			
Considera que aprenderá lo que necesita para actualizarse como docente de Comunicación.			
Confía en que tendrá buenos resultados en el curso de capacitación.			
Cree que aprenderá de las experiencias de otros colegas.			
<b>Interés</b>			
Su principal interés es aprender sobre Estrategias Didácticas.			
Está dispuesto/a a participar en todas las sesiones.			
Su principal interés es obtener una certificación de la DRELM.			
Su principal interés es aprender sobre innovaciones para enseñar con TIC.			

### ANEXO 3: PRUEBA DE CONOCIMIENTOS

#### Programa de capacitación en Estrategias didácticas para la mediación en el área de Comunicación

Nombre: \_\_\_\_\_

Duración: 60 minutos

Estimado participante:

A continuación, encontrará ítems de evaluación elaborados según lo desarrollado en el programa de capacitación. Resuelva cada ítem siguiendo las indicaciones propuestas.

¡Éxitos!

#### 1. Complete la información requerida. (1 punto)

a. Estrategia didáctica:

---



---



---



---

b. Técnica didáctica:

---



---



---



---

#### 2. Elabore un paralelo entre Actividades y Recursos didácticos considerando el criterio de relación con las estrategias didácticas. (1 punto)

	Actividades	Recursos
Relación con las Estrategias didácticas		

**3. Analice las siguientes situaciones y marque las alternativas correctas. (2 puntos)**

a. Considerando los criterios selección de las estrategias didácticas, si los estudiantes de 3ero de secundaria (mixto) tienen dificultades para expresarse oralmente frente al grupo, la estrategia didáctica **más adecuada** sería:

- A. Representación de una obra de títeres sobre un problema social.
- B. Exposición oral sobre cómo resolver problemas de la vida cotidiana.
- C. Ejercitación de trabalenguas y recitación de décimas sobre temas de su edad.
- D. Representación de un noticiero televisivo sobre temas de la comunidad.

b. En tu respuesta anterior, seleccionaste la estrategia didáctica considerando los siguientes criterios: (Marque todos los que considere correctos).

- A. La competencia que requieren desarrollar los estudiantes.
- B. Las características de los estudiantes.
- C. La complejidad del problema.
- D. El nivel de mediación del docente.
- E. El nivel de autonomía de los estudiantes.

**4. Analice los siguientes casos y marque la alternativa correcta. (4 puntos)**

a. Una maestra necesita trabajar con sus estudiantes de 5to grado la comprensión y el análisis de diferentes textos. Reconoce tres tipos de procesos referidos en tres niveles: Intratextual, intertextual y extratextual. Con el fin de desarrollar el nivel intertextual, **se podría realizar la siguiente actividad:**

- A. identificar en un texto sobre el medio ambiente los diferentes factores que favorecen el equilibrio ecológico.
- B. Examinar las condiciones que rodearon al autor cuando escribió un relato sobre el equilibrio ecológico.
- C. Comparar un texto didáctico sobre el medio ambiente con un poema, también referido al medio ambiente.
- D. Elaborar un mapa mental sobre la base de un texto científico acerca del medio ambiente.

b. **¿Cuál sería la mejor manera de evaluar la competencia comunicativa de los estudiantes, junto con su competencia para trabajar en grupo?**

- A. Reunirse en grupos para leer el texto: "Fundamentos de las competencias comunicativas".
- B. Realizar una exposición individual sobre la importancia del trabajo en grupo.
- C. Planear en grupos las actividades deportivas a realizarse durante el mes de abril.
- D. Elaborar un producto narrativo transmedia de manera colaborativa.

4.3 Los factores que determinan la comprensión lectora son el lector, el texto y el contexto. El contexto se refiere a las condiciones en que fue escrita la obra y a las que rodean el acto de la lectura; para este último caso, **¿cuál de las siguientes estrategias es la más adecuada para revisar estos aspectos con estudiantes de 2do. grado:**

- A. Un sistema de préstamo de textos para las familias.
- B. Espacios lúdicos que permitan un clima favorable al lector.
- C. Una biblioteca altamente enciclopédica bien acondicionada.
- D. Una actividad para producir textos que recreen la imaginación.

4.4 **En el caso de estudiantes Centennials ¿Cuál de las siguientes estrategias sería la más conveniente para después de la lectura?**

- A. La producción de narraciones colaborativas en distintas plataformas.
- B. La reconstrucción de los significados del texto en un mapa mental.
- C. El reconocimiento de la estructura del texto mediante un juego.
- D. La elaboración de un PPT sobre fragmentos del texto leído.

**5. Diseña una estrategia didáctica innovadora integrando las TIC. (2 puntos)**

- Indicar el grado
- Considerar los criterios para la selección y uso de estrategias didácticas
- Considerar la integración curricular de las TIC



**Anexo 4: Tabla de Especificaciones Prueba de Conocimientos  
Estrategias Didácticas innovadoras en el área de Comunicación**

<b>Indicadores</b>	<b>Contenido</b>	<b>Nro. de ítem</b>	<b>Tipo de ítem</b>	<b>Puntaje</b>
Distingue las estrategias didácticas de otros componentes de la Didáctica.	- Concepto de estrategias didácticas	1	De desarrollo	1,0 puntos por desarrollo correcto y completo
	- Concepto de técnica - Concepto de actividades - Concepto de recursos didácticos	2	Completar paralelo	0,5 puntos por desarrollo parcial correcto.  0 puntos por desarrollo incorrecto / no desarrollo
Identifica los criterios de selección y uso de las estrategias didácticas.	- Criterios de selección de las estrategias didácticas	3.1	Objetivo	
		3.2		
Selecciona estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias de su área.	- Selección de estrategias didácticas por grado.	4.1	Objetivo	
		4.2		
	- Selección de estrategias didácticas por competencias del área.	4.3		
		4.4		
Diseña una estrategia didáctica propia.	- Delimitación de competencia, capacidades y desempeños. - Referencia de los características y necesidades de los estudiantes. - Integración de las TIC	5	De desarrollo	

Anexo 5: Tabla de corrección de la Prueba de conocimientos

Item	Respuesta/Clave	Puntaje	Observaciones
1	Responde al concepto desarrollado en el curso	1,0 puntos por desarrollo correcto y completo	<p><b>Estrategias didácticas:</b> son procedimientos organizados que tienen una clara formalización/definición de sus etapas y se orientan al logro de los aprendizajes esperados. A partir de la estrategia didáctica, el docente orienta el recorrido pedagógico que deben seguir los estudiantes para construir su aprendizaje.</p> <p><b>Técnicas didácticas:</b> son procedimientos más concretos y de menor alcance que las estrategias didácticas, dado que se utilizan en períodos cortos (parte de una asignatura, unidad de aprendizaje, etc.); cuyo foco es orientar específicamente una parte del aprendizaje, desde una lógica con base psicológica, aportando así al desarrollo de competencias.</p>
2		0,5 puntos por desarrollo parcial correcto.	
		0 puntos por desarrollo incorrecto / no desarrollo	<p><b>Actividades:</b> son acciones necesarias para lograr la articulación entre lo que pretende lograr la estrategia y/o técnica didáctica, las necesidades y características del grupo de estudiantes. Su diseño e implementación son flexibles y su duración es breve.</p> <p><b>Recursos didácticos:</b> Son aquellos materiales, medios, soportes físicos o digitales que refuerzan tanto la acción docente, como la de los estudiantes, optimizando el proceso de enseñanza – aprendizaje mediante la estrategia didáctica.</p>
3.1	D		--
3.2	Todas		--
4.1	C		--
4.2		D	--
4.3	B		--
4.4	A		--
5	Responde según lo aprendido en el curso y siguiendo lo solicitado en el ítem.		<p>Respuesta abierta y diferenciada que debe expresar la relación de coherencia entre los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Responder al concepto de “estrategia didáctica”</li> <li>- Competencias y desempeños del área y grado</li> <li>- Características y necesidades de aprendizaje del estudiante</li> <li>- Complejidad del problema</li> <li>- Nivel de autonomía del estudiante</li> <li>- Nivel de mediación del docente</li> <li>- Trabajo colaborativo</li> </ul>

## **Anexo 6: Programa de Capacitación: Estrategias didácticas innovadoras para el área de Comunicación**

### **Fundamentación**

Como docentes, sabemos que es necesario tomar en cuenta los aspectos pedagógicos, comunicacionales y tecnológicos para comprender y abordar de manera adecuada los ambientes educativos mediados por tecnologías. Asimismo, es fundamental, promover y fortalecer aprendizajes significativos en la formación docente mediante la utilización de diversos medios y recursos que permitan desarrollar la creatividad, criticidad y la transferencia del conocimiento. De no considerarlo, será imposible acceder a estrategias de mediación tecnológica innovadoras y, se dificultará el logro de las competencias comunicativa y digital indispensables para ejercer como docente del siglo XXI que debe educar a niños y adolescentes de las generaciones Alpha y Centennial.

La Transmedia Storytelling (Narrativa Transmedia) es una buena opción para favorecer la competencia comunicativa. Consiste en una estrategia comunicativa que permite contar una historia a través de varios mensajes independientes difundidos en distintas plataformas y utilizando una variedad de formatos, por lo cual, tiene mucho potencial en el entorno educativo actual. La propuesta del uso de Transmedia Storytelling (Narrativa Transmedia) como una forma de mejorar la mediación tecnológica se sustenta en sus características y aportes a la educación.

El concepto de Transmedia Storytelling fue introducido por el investigador estadounidense Henry Jenkins.

Jenkins habla de la relación entre tres conceptos que define como la base de la cultura de la convergencia:

- Convergencia mediática.

- Inteligencia colectiva.
- Cultura participativa.

La Formación Docente se ve desafiada cada vez más en este último decenio y, en el contexto del vertiginoso avance tecnológico que trae como consecuencia nuevas demandas sociales. Por tanto, surgen mayores retos para la educación y la formación de profesionales de la Educación.

De acuerdo a lo antes expresado, el uso e integración curricular de las TIC en los procesos formativos exige mayor especialización de conocimientos y, lograr competencias que permitan facilitar los aprendizajes y, asimismo, conseguir mejores resultados educativos.

### **Objetivo**

De acuerdo a lo antes mencionado, el Programa “Estrategias didácticas innovadoras para el área de Comunicación”, busca desarrollar competencias en la conducción docente innovadora mediante el uso didáctico de herramientas TIC y narrativa transmedia en un grupo de docentes de secundaria de colegios públicos pertenecientes a diferentes distritos de Lima Metropolitana.

### **Sumilla de la experiencia de investigación**

Programa de capacitación *Estrategias didácticas innovadoras para el área de Comunicación*

Responsable: Patricia Osorio Domínguez

Colaboración: Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana y Educación 360°

Total de docentes: 30

Grupo control: 15 docentes

Grupo experimental: 15 docentes

Nro. de sesiones: 12 (incluyendo la aplicación del pre test y el post test)

Duración de las sesiones: 3 horas sincrónicas y 2 asincrónicas por semana

Horario de sesiones sincrónicas: lunes y miércoles por las noches

Período de ejecución: 02 de noviembre al 09 de diciembre de 2020

Entorno virtual para la capacitación: Zoom, Facebook, Whatsapp

Medios y plataformas para producción de contenido: Prezi, Pixton, Powtoon, Goqorn, Easely, Storyjumper, Padlet, Slidesgo, Mentimeter, Youtube, Facebook, Whatsapp y Zoom.

### **Fases del Programa Grupo Experimental**

#### **Planificación:**

- Diseño del sílabo
- Diseño de sesiones virtuales.
- Elaboración de recursos didácticos.
- Elaboración de instrumentos de evaluación

#### **Ejecución:**

- Pre test
- Presentar la idea de trabajo. Competencias transmediáticas.
- Desarrollo de teoría y práctica sobre Estrategias didácticas de Comunicación
- Manejo de la forma narrativa (personajes, trama, mundo/escenario)
- Manejo del sistema de significación (verbal, icónico, audiovisual e interactivo)
- Uso de múltiples medios/plataformas: (Facebook, Instagram, Youtube, Libros).
- Estrategias de trabajo colaborativo

#### **Evaluación:**

- Evaluación de los procesos y productos de los docentes.
- Opinión de los docentes sobre el proceso vivenciado.

- Sugerencias de mejora.
- Post test

### **Fases del Programa Grupo de Control**

#### **Planificación:**

- Diseño del sílabo
- Diseño de sesiones virtuales.
- Elaboración de recursos didácticos.
- Elaboración de instrumentos de evaluación

#### **Ejecución:**

- Pre test
- Desarrollo de teoría y práctica sobre Estrategias didácticas de Comunicación
- Desarrollo de actividades prácticas con herramientas TIC: Prezy, Ease.ly, Goconqr, Genially, Padlet, Storyjumper, Pixton, otros
- Estrategias de trabajo colaborativo

#### **Evaluación:**

- Evaluación de los procesos y productos de los docentes.
- Opinión de los docentes sobre el proceso vivenciado.
- Sugerencias de mejora.
- Post test

#### **Consideraciones**

El programa es de carácter virtual por la emergencia sanitaria y, además, para evaluar in situ el

manejo de las TIC por parte de los docentes.

La dinámica de trabajo está propuesta para desarrollarla en una PC o Laptop por el tipo de programas, medios y plataformas a utilizar.

La facilitadora tiene formación y experiencia en capacitación y formación de docentes, en Comunicación, en TIC aplicada a la Educación y, además, es Coach y artista escénica.

La DRELM se encargará de la inscripción de participantes y apoyará el seguimiento de asistencia. Educación 360° certificará la aprobación del programa previo cumplimiento de los requisitos.

El diseño de las actividades y estrategias considera:

- Los intereses, la funcionalidad de los aprendizajes y la experiencia de los adultos
- La mediación de aprendizajes y la alfabetización tecnológica
- Habilidades favorables a las buenas relaciones interpersonales
- El dominio de los procesos formativos, los contenidos y competencias comunicativas y tecnológicas en consonancia con los valores y actitudes docentes.

### Imagen del Programa de Capacitación



## ANEXO 7: SÍLABO DEL GRUPO CONTROL

## SÍLABO

## DATOS GENERALES

---

Programa	:	“Estrategias didácticas innovadoras para el área de Comunicación - Secundaria”
Modalidad	:	E-learning
Horas de estudio	:	3 horas sincrónicas a la semana 2 horas asincrónicas por semana
Duración	:	6 semanas
Profesora	:	Mg. Patricia Osorio Domínguez
Horario	:	Lunes y miércoles de 7 a 8.10 pm

## PRESENTACIÓN

---

En el marco de las acciones de fortalecimiento de docentes de Educación Secundaria y en apoyo a las actividades del área de investigación de la DRELM en el contexto de la emergencia por COVID 19, se desarrolla este Programa de Capacitación con la finalidad de favorecer el desarrollo de competencias relativas a la didáctica de la Comunicación.

## COMPETENCIA

---

Desarrollar proyectos de aprendizaje incorporando el diseño de estrategias didácticas innovadoras del área de Comunicación para contribuir con la gestión del conocimiento pedagógico y curricular en el ámbito de su institución, a nivel de UGEL y DRELM.



## CONTENIDOS

Sesión	Contenido
Sesión 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bienvenida al programa</li> <li>• Introducción a la innovación. Normas de convivencia</li> </ul> <b>Encuesta</b>
Sesión 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cuestionario de entrada</b></li> </ul> La educación del futuro – Secundaria.
Sesión 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencias siglo XXI. Competencia comunicativa y competencia TIC. Generaciones Centennial y Alpha.</li> </ul>
Sesión 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias didácticas. Técnicas didácticas. Recursos didácticos</li> </ul>
Sesión 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisión de software: Prezy/Ease.ly</li> </ul>
Sesión 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisión de software: Goconqr</li> </ul>
Sesión 7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisión de software: Storyjumper</li> </ul>
Sesión 8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisión de software: Pixton</li> </ul>
Sesión 9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisión de software: Padlet</li> </ul>
Sesión 10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de estrategias didácticas 1</li> </ul>
Sesión 11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de estrategias didácticas 2</li> </ul>
Sesión 12	<b>Encuesta</b> <b>Cuestionario de salida</b>

Nota: En caso desconozca algún software, comunicarse con la asistente del programa con anticipación.

## METODOLOGÍA

---

El programa se desarrolla en la modalidad virtual promoviendo el aprendizaje autónomo de los participantes. Considera el desarrollo personal, profesional y comunitario, por lo cual se rige estrictamente de normas de etiqueta en el uso de Internet, redes sociales y comunicación vía correos electrónicos.

Se plantea una secuencia metodológica que conlleva el uso de herramientas del entorno virtual de

aprendizaje para la revisión de contenidos y el desarrollo de actividades de aprendizaje.

Debido a lo antes señalado, es fundamental la asistencia e interacción en los ambientes virtuales elegidos.

El programa presenta información en distintos formatos que pueden ser descargados para su lectura o visualización.

## EVALUACIÓN

---

La evaluación del proceso de aprendizaje es formativa y sumativa. En el programa, se plantean actividades que deben desarrollarse sin excepción.

Entre las evaluaciones, están las encuestas y cuestionario de entrada y salida, que tienen por finalidad reconocer su opinión sobre el proceso y su nivel de adquisición de los nuevos conocimientos.

Para la aprobación del programa, el participante debe asistir a las sesiones sincrónicas (en tiempo real), cumplir las normas y realizar las actividades planteadas y evaluaciones. Las tareas para la etapa asincrónica están referidas a ejercicios de lectura, búsqueda o registro, demandando una dedicación de dos horas a la semana.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
Encuesta de entrada
Cuestionario de entrada
Check List por sesión (asistencia, empatía, aporte al trabajo colaborativo, competencia comunicativa, creatividad, criticidad, manejo emocional)
Encuesta de salida
Cuestionario de salida

## CERTIFICACIÓN

---

Para la obtención del certificado del programa, los participantes deben cumplir con el total de asistencia, realizar las actividades de evaluación, y aprobar el cuestionario de salida con la nota mínima de 14; además de cumplir las normas de etiqueta en Internet y redes sociales.

De no haber aprobado, pero sí haber realizado todas las actividades del programa, el participante puede obtener una constancia de participación.

La certificación es a nombre de “Educación 360” por 30 horas y se especifica la apreciación del nivel de logro de la competencia. La entrega es a partir del mes de enero 2021.

---

## BIBLIOGRAFÍA

---

Bilton, N. (2011). Vivo en el futuro y esto es lo que veo. Barcelona, Centro Libros PAPF, S.L.U. Grupo Planeta.

Canales, R. (2006) Identificación de factores que contribuyen al desarrollo de actividades de enseñanza aprendizaje con apoyo de las TIC que resulten eficientes y eficaces. Análisis de su presencia en tres centros docentes. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona, Facultad de Educación.

Cobo, Cristóbal y Moravec, J. (2011). Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la Educación. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius/Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona. Barcelona.

Ferrés I Prats, J. (2008). La educación como industria del deseo. Un nuevo estilo comunicativo. Barcelona, Editorial Gedisa.

Jarvis, J. (2010). Y Google, ¿Cómo lo haría? Bogotá: Editorial Planeta Colombiana.

OEI. (2009). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Fundación Santillana.

Osorio, P. (2013). TIC y mejora de la práctica pedagógica. Material en edición. Lima. Dirección de Innovación Docente – MINEDU. Ministerio de Educación del Perú. (2013). Programa Piloto TIC e Innovación docente. Documento de trabajo. Lima, Dirección de Innovación Docente.

Osorio, P. (2010) Competencias docentes para el uso de las TIC en la formación inicial y continua. Universidad de Ambato – Ecuador.

UNESCO. (2008) Estándares de Competencia en TIC para Docentes. Londres.

**ANEXO 8: SÍLABO DEL GRUPO EXPERIMENTAL**

# SÍLABO

## DATOS GENERALES

---

Programa	:	“Estrategias didácticas innovadoras para el área de Comunicación - Secundaria”
Modalidad	:	E-learning
Horas de estudio	:	3 horas sincrónicas a la semana 2 horas asincrónicas por semana
Duración	:	6 semanas
Profesora	:	Mg. Patricia Osorio Domínguez
Horario	:	Lunes y miércoles de 8.20 a 9.30 pm

## PRESENTACIÓN

---

En el marco de las acciones de fortalecimiento de docentes de Educación Secundaria y en apoyo a las actividades del área de investigación de la DRELM en el contexto de la emergencia por COVID 19, se desarrolla este Programa de Capacitación con la finalidad de favorecer el desarrollo de competencias relativas a la didáctica de la Comunicación.

## COMPETENCIA

---

Desarrollar proyectos de aprendizaje incorporando el diseño de estrategias didácticas innovadoras del área de Comunicación para contribuir con la gestión del conocimiento pedagógico y curricular en el ámbito de su institución, a nivel de UGEL y DRELM.

## CONTENIDOS

Sesión	Contenido
Sesión 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bienvenida al programa</li> <li>• Introducción a la innovación. Normas de convivencia</li> <li>• Encuesta</li> </ul>
Sesión 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionario de entrada</li> </ul> <p>La educación actual y del futuro – Secundaria.</p>
Sesión 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencias siglo XXI. Generaciones Centennial y Alpha. Competencia comunicativa y competencia TIC</li> <li>• Competencias transmediáticas</li> </ul>
Sesión 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategias didácticas. Técnicas didácticas. Recursos didácticos</li> </ul>
Sesión 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Narrativa transmedia: Manejo de la forma narrativa (personajes, trama, mundo/escenario).</li> <li>• Manejo del sistema de significación (verbal, icónico, audiovisual e interactivo).</li> </ul>
Sesión 6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Narrativa transmedia: Uso de múltiples medios/plataformas (Facebook, Instagram, Youtube, Libros). Estrategias de trabajo colaborativo.</li> </ul>
Sesión 7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nuevas formas de narrar y comunicar: Fanfiction. Remix. Mashup. Videojuegos.</li> </ul>
Sesión 8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Narrativa transmedia: Delinear la narrativa. Guion. Mapa de la historia. Producción de la historia. Selección de recursos.</li> </ul>
Sesión 9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividad de producción con narrativa transmedia.</li> </ul>
Sesión 10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisión de actividad de producción con narrativa transmedia.</li> </ul>
Sesión 11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de estrategias didácticas con narrativa transmedia.</li> </ul>
Sesión 12	<p>Encuesta Cuestionario de salida</p>

Nota: En caso desconozca algún software, comunicarse con la asistente del programa con anticipación.

## METODOLOGÍA

---

El programa se desarrolla en la modalidad virtual promoviendo el aprendizaje autónomo de los participantes. Considera el desarrollo personal, profesional y

comunitario, por lo cual se rige estrictamente de normas de etiqueta en el uso de Internet, redes sociales y comunicación vía correos electrónicos.

Se plantea una secuencia metodológica que conlleva el uso de herramientas del entorno virtual de aprendizaje para la revisión de contenidos y el desarrollo de actividades de aprendizaje.

Debido a lo antes señalado, es fundamental la asistencia e interacción en los ambientes virtuales elegidos.

El programa presenta información en distintos formatos que pueden ser descargados para su lectura o visualización.

## EVALUACIÓN

---

La evaluación del proceso de aprendizaje es formativa y sumativa. En el programa, se plantean actividades que deben desarrollarse sin excepción.

Entre las evaluaciones, están las encuestas y cuestionario de entrada y salida, que tienen por finalidad reconocer su opinión sobre el proceso y su nivel de adquisición de los nuevos conocimientos.

Para la aprobación del programa, el participante debe asistir a las sesiones sincrónicas (en tiempo real), cumplir las normas y realizar las actividades planteadas y evaluaciones. Las tareas para la etapa asincrónica están referidas a ejercicios de lectura, búsqueda o registro, demandando una dedicación de dos horas a la semana.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
Encuesta de entrada
Cuestionario de entrada
Check List por sesión (asistencia, empatía, aporte al trabajo colaborativo, competencia comunicativa, creatividad, criticidad, manejo emocional)
Encuesta de salida
Cuestionario de salida

## CERTIFICACIÓN

---

Para la obtención del certificado del programa, los participantes deben cumplir con el total de asistencia, realizar las actividades de evaluación, y aprobar el cuestionario de salida con la nota mínima de 14; además de cumplir las normas de etiqueta en Internet y redes sociales.

De no haber aprobado, pero sí haber realizado todas las actividades del programa, el participante puede obtener una constancia de participación.

La certificación es a nombre de “Educación 360°” por 30 horas y se especifica la apreciación del nivel de logro de la competencia. La entrega es a partir del mes de enero 2021.

## BIBLIOGRAFÍA

---

Bilton, N. (2011). *Vivo en el futuro y esto es lo que veo*. Barcelona, Centro Libros PAPP, S.L.U. Grupo Planeta.

Canales, R. (2006) *Identificación de factores que contribuyen al desarrollo de actividades de enseñanza aprendizaje con apoyo de las TIC que resulten eficientes y eficaces. Análisis de su presencia en tres centros docentes*. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona, Facultad de Educación.

Cobo, Cristóbal y Moravec, J. (2011). *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la Educación*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius/Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona. Barcelona.

Ferrés i Prats, J. (2008). *La educación como industria del deseo. Un nuevo estilo comunicativo*. Barcelona, Editorial Gedisa.

Jarvis, J. (2010). *Y Google, ¿Cómo lo haría?* Bogotá: Editorial Planeta Colombiana.

OEI. (2009). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Fundación Santillana.

Osorio, P. (2013). *TIC y mejora de la práctica pedagógica*. Material en edición. Lima. Dirección de Innovación Docente – MINEDU. Ministerio de Educación del Perú. (2013). *Programa Piloto TIC e Innovación docente*. Documento de trabajo. Lima, Dirección de Innovación Docente.

Osorio, P. (2010) *Competencias docentes para el uso de las TIC en la formación inicial y continua*. Universidad de Ambato – Ecuador.

UNESCO. (2008) *Estándares de Competencia en TIC para Docentes*. Londres.

## Anexo 9: Planificación del Programa de Capacitación Grupo A

Programa de Capacitación “Estrategias didácticas innovadoras para el área de Comunicación-  
Secundaria” Educación 360° - Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana  
GRUPO A



Noviembre 2020						
Do.	Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.
1	2 Bienvenida Encuesta	3 Formularios Música	4 Cuestionario de entrada La educación del futuro – Secundaria.	5 Prezi Video Texto 1	6	7
8	9 Competencias siglo XXI. Competencia comunicativa y competencia TIC Generaciones Centennial y Alpha.	10 Prezi Video Preguntar sobre sus gestos	11 Estrategias didácticas. Técnicas didácticas. Recursos didácticos	12 Mentimeter Slidesgo Texto 2 Preparar una presentación	13	14
15	16 Prezy Ease.ly	17 Tutorial Video	18 Easel.ly Goconqr	19 Elaborar una infografía Texto 3	20	21
22	23 Storyjumper	24 Canva	25 Pixton	26 Video Texto 4	27	28



Noviembre 2020						
Do.	Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.
29	30 Padlet	Tutorial				

Diciembre 2020						
Do.	Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.
		1	2 Diseño de estrategias	3 Zoom	4	5
6	7 Diseño de estrategias	8 Zoom	9 Encuesta Cuestionario de salida	10	11	12 Clausura
13	14	15	16	17	18	19

## Anexo 10: Planificación del Programa de Capacitación Grupo A

**Programa de Capacitación “Estrategias didácticas innovadoras para el área de Comunicación-Secundaria”. Educación 360° - Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana**  
**GRUPO B**



Noviembre 2020						
Do.	Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.
1	2 Bienvenida <b>Encuesta</b>	3 Música Formulario	4 <b>Cuestionario de entrada</b> La educación actual y del futuro – Secundaria.	5 Formulario Canva Facebook Texto 1	6	7
8	9 Competencias siglo XXI. Generaciones Centennial y Alpha.  Competencias comunicativas, TIC, transmediáticas	10 Power Point Canva  Preguntar a sus alumnos sobre sus gestos	11 Estrategias didácticas. Técnicas didácticas. Recursos didácticos	12 Slidesgo Texto 2	13	14
15	16 Narrativa transmedia: Manejo de la forma narrativa (personajes, trama, mundo/escenario).  Manejo del sistema de comunicación (oral, escrito, auditivo, visual, audiovisual).	17 Video Ejercicio  Presentación con Slidesgo	18 Narrativa transmedia: Uso de múltiples medios/plataformas (Facebook, Whatsapp, Padlet, Pixton, Youtube, libros, etc.).  Trabajo colaborativo	19 Video Texto 3	20	21

Noviembre 2020						
Do.	Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.
22	23 Nuevas formas de narrar y comunicar: Fanfiction. Remix. Mashup. Videojuegos.	24 Texto 4	25 Narrativa transmedia: Delinear la narrativa. Guion. Mapa de la historia. Producción de la historia. Selección de recursos.	26 Texto 5	27	28
29	30 Actividad de producción con narrativa transmedia.	Ejercicio				

Diciembre 2020						
Do.	Lu.	Ma.	Mi.	Ju.	Vi.	Sá.
		1	2 Revisión de actividad de producción con narrativa transmedia.	3 Zoom	4	5
6	7 Diseño de estrategias didácticas con narrativa transmedia.	8 Zoom	9 Encuesta Cuestionario	10	11	12 Clausura
13	14	15	16	17	18	19

## Anexo 11: Validación de instrumentos



### FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

#### JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista:

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, nos complace nombrarlo como JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

1. Encuesta (X)      2. Guía de entrevista ( )      3. Guía de focus group ( )

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:

1. Cualitativo ( )      2. Cuantitativo (X)      3. Mixto ( )

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de posgrado.

Título del proyecto de tesis:	TRANSMEDIA STORYTELLING PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE DOCENTES DE SECUNDARIA DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN UN PROGRAMA DE CAPACITACIÓN DE LA DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE LIMA METROPOLITANA.
Línea de investigación:	Investigación en Nuevas Tecnologías en Docencia Virtual y Estrategias y Modelos Educativos en Línea

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiante autora del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Osorio Dominguez, Patricia Roxana	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Guillén Aparicio, Patricia Edith	

Santa Anita, 13 de octubre del 2020

## RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración				
	1	2	3	4	5
<b>1. SUFICIENCIA:</b> Los ítems que pertenecen a una misma dimensión son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.	Los ítems son suficientes y precisos en medir la dimensión o indicador
<b>2. CLARIDAD:</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es entendible, tiene semántica y sintaxis adecuada.	El ítem es claro, tiene buena semántica y sintaxis adecuada.
<b>3. COHERENCIA:</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo	El ítem se encuentra relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
<b>4. RELEVANCIA:</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que este mide.	El ítem es importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es relevante y debe ser incluido.	El ítem es esencial y muy relevante por lo que debe ser incluido.

Fuente: Adaptado de: [www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3\\_juicio\\_de\\_experto\\_27-36.pdf](http://www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf) y modificado por la Dra. Patricia Guillén



<b>INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:</b>	Christian Máximo Díaz Orellana
Nombres y Apellidos:	
Sexo:	Hombre ( X )      Mujer ( )      Edad 39(años)
Profesión:	Licenciado en Educación y Psicología
Especialidad:	Lengua, Literatura y Comunicación
Grado Académico:	Magister en Educación - UNMSM
Años de experiencia:	18 años
Cargo que desempeña actualmente:	Docente
Institución donde labora:	Escuela de Educación Superior Pedagógica Monterrico- Lima
Firma:	

TABLA N° 1

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	<b>Encuesta</b>						
Autor del Instrumento	Patricia Roxana Osorio Dominguez						
<b>Variable 1</b>	<b>Aprendizaje significativo</b> <b>Dimensión: Motivación</b>						
<b>Dimensión / Indicador</b>	<b>Ítems</b>	<b>Suficiencia</b>	<b>Claridad</b>	<b>Coherencia</b>	<b>Relevancia</b>	<b>Total</b>	<b>Observaciones y/o recomendaciones</b>
<b>Atención</b>	Le será fácil prestar atención al desarrollo del curso.	5	5	5	5	20	
	Su atención dependerá de la claridad del mensaje de la facilitadora.	5	5	5	5	20	
	Su atención dependerá de la metodología empleada.	5	5	5	5	20	
	Atenderá por propia decisión.	5	5	5	5	20	
<b>Actitud positiva</b>	Cree que el curso le servirá para mejorar su práctica pedagógica.	5	5	5	5	20	
	Considera que aprenderá lo que necesita para actualizarse como docente de Comunicación.	5	5	5	5	20	
	Confía en que tendrá buenos resultados en el curso de capacitación.	5	5	5	5	20	
	Cree que aprenderá de las experiencias de otros colegas.	5	5	5	5	20	
<b>Interés</b>	Su principal interés es aprender sobre Estrategias Didácticas.	5	5	5	5	20	
	Está dispuesto/a a participar en todas las sesiones.	5	5	5	5	20	
	Su principal interés es obtener una certificación de la DRELM.	5	5	5	5	20	
	Su principal interés es aprender sobre innovaciones para enseñar con TIC.	5	5	5	5	20	
Nombres y Apellidos:	Christian Máximo Díaz Orellana						
Aplicable	SI ( x )		NO ( )		OBSERVADO ( )		
Firma:							



### FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

#### JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista:

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, nos complace nombrarlo como JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

2. Encuesta (X)      2. Guía de entrevista ( )      3. Guía de focus group ( )

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:

2. Cualitativo ( )      2. Cuantitativo (X)      3. Mixto ( )

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de posgrado.

Título del proyecto de tesis:	TRANSMEDIA STORYTELLING PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE DOCENTES DE SECUNDARIA DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN UN PROGRAMA DE CAPACITACIÓN DE LA DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE LIMA METROPOLITANA.
Línea de investigación:	Investigación en Nuevas Tecnologías en Docencia Virtual y Estrategias y Modelos Educativos en Línea

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiante autora del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Osorio Dominguez, Patricia Roxana	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Guillén Aparicio, Patricia Edith	

Santa Anita, 13 de octubre del 2020

## RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración				
	1	2	3	4	5
<b>5. SUFICIENCIA:</b> Los ítems que pertenecen a una misma dimensión son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.	Los ítems son suficientes y precisos en medir la dimensión o indicador
<b>6. CLARIDAD:</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es entendible, tiene semántica y sintaxis adecuada.	El ítem es claro, tiene buena semántica y sintaxis adecuada.
<b>7. COHERENCIA:</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo	El ítem se encuentra relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
<b>8. RELEVANCIA:</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que este mide.	El ítem es importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es relevante y debe ser incluido.	El ítem es esencial y muy relevante 'por lo que debe ser incluido.

Fuente: Adaptado de: [www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3\\_juicio\\_de\\_experto\\_27-36.pdf](http://www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf) y modificado por la Dra. Patricia Guillén

## INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:



Nombres y Apellidos:	Alonzo Huapaya, Teresa Petronila
Sexo:	Hombre ( )      Mujer ( x )      Edad 54 (años)
Profesión:	Docente
Especialidad:	Lengua y Literatura
Grado Académico:	Magíster en Tecnología Educativa
Años de experiencia:	22 años
Cargo que desempeña actualmente:	Docente de Educación Secundaria - Docente de Senati
Institución donde labora:	I.E. 2076 Abraham Lincoln de Puente Piedra
Firma:	



TABLA N° 1

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	<b>Encuesta</b>						
Autor del Instrumento	Patricia Roxana Osorio Dominguez						
<b>Variable 1</b>	<b>Aprendizaje significativo</b> <b>Dimensión: Motivación</b>						
<b>Dimensión / Indicador</b>	<b>Ítems</b>	<b>Suficiencia</b>	<b>Claridad</b>	<b>Coherencia</b>	<b>Relevancia</b>	<b>Total</b>	<b>Observaciones y/o recomendaciones</b>
<b>Atención</b>	Le será fácil prestar atención al desarrollo del curso.	5	5	5	5	20	
	Su atención dependerá de la claridad del mensaje de la facilitadora.	5	5	5	5	20	
	Su atención dependerá de la metodología empleada.	5	5	5	5	20	
	Atenderá por propia decisión.	5	5	5	5	20	
<b>Actitud positiva</b>	Cree que el curso le servirá para mejorar su práctica pedagógica.	5	5	5	5	20	
	Considera que aprenderá lo que necesita para actualizarse como docente de Comunicación.	5	5	5	5	20	
	Confía en que tendrá buenos resultados en el curso de capacitación.	5	5	5	5	20	
	Cree que aprenderá de las experiencias de otros colegas.	5	5	5	5	20	
<b>Interés</b>	Su principal interés es aprender sobre Estrategias Didácticas.	5	5	5	5	20	
	Está dispuesto/a a participar en todas las sesiones.	5	5	5	5	20	
	Su principal interés es obtener una certificación de la DRELM.	5	5	5	5	20	
	Su principal interés es aprender sobre innovaciones para enseñar con TIC.	5	5	5	5	20	
Nombres y Apellidos:	Alonzo Huapaya, Teresa Petronila						
Aplicable	SI ( X )		NO ( )		OBSERVADO ( )		
Firma:							



### FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

#### JUICIO DE EXPERTO

**Estimado Especialista: Maritza Del Carmen Rosario Milagros Sánchez Perales**

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, nos complace nombrarlo como JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

3. Encuesta (X)      2. Guía de entrevista ( )      3. Guía de focus group ( )

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:

3. Cualitativo ( )      2. Cuantitativo (X)      3. Mixto ( )

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de posgrado.

Título del proyecto de tesis:	TRANSMEDIA STORYTELLING PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE DOCENTES DE SECUNDARIA DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN UN PROGRAMA DE CAPACITACIÓN DE LA DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE LIMA METROPOLITANA.
Línea de investigación:	Investigación en Nuevas Tecnologías en Docencia Virtual y Estrategias y Modelos Educativos en Línea

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiante autora del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Osorio Dominguez, Patricia Roxana	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Guillén Aparicio, Patricia Edith	

Santa Anita, 13 de octubre del 2020

## RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración				
	1	2	3	4	5
<b>9. SUFICIENCIA:</b> Los ítems que pertenecen a una misma dimensión son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.	Los ítems son suficientes y precisos en medir la dimensión o indicador
<b>10. CLARIDAD:</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es entendible, tiene semántica y sintaxis adecuada.	El ítem es claro, tiene buena semántica y sintaxis adecuada.
<b>11. COHERENCIA:</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo	El ítem se encuentra relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
<b>12. RELEVANCIA:</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que este mide.	El ítem es importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es relevante y debe ser incluido.	El ítem es esencial y muy relevante 'por lo que debe ser incluido.

Fuente: Adaptado de: [www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3\\_juicio\\_de\\_experto\\_27-36.pdf](http://www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf) y modificado por la Dra. Patricia Guillén

## INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:



Nombres y Apellidos:	Maritza Del Carmen Rosario Milagros Sánchez Perales
Sexo:	Hombre ( )      Mujer ( X )      Edad 51 (años)
Profesión:	Licenciada en Educación
Especialidad:	Inglés
Grado Académico:	Magister en Educación: Educación de la Creatividad Magister en Psicología de la Educación y Desarrollo Humano en Contextos Multiculturales
Años de experiencia:	25
Cargo que desempeña actualmente:	Subdirectora de Gestión de Material Educativo
Institución donde labora:	Instituto Nacional de Defensa Civil
Firma:	

TABLA N° 1

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	<b>Encuesta</b>						
Autor del Instrumento	Patricia Roxana Osorio Dominguez						
<b>Variable 1</b>	<b>Aprendizaje significativo</b> <b>Dimensión: Motivación</b>						
<b>Dimensión / Indicador</b>	<b>Ítems</b>	<b>Suficiencia</b>	<b>Claridad</b>	<b>Coherencia</b>	<b>Relevancia</b>	<b>Total</b>	<b>Observaciones y/o recomendaciones</b>
<b>Atención</b>	Le será fácil prestar atención al desarrollo del curso.	5	5	5	5	20	
	Su atención dependerá de la claridad del mensaje de la facilitadora.	5	5	5	5	20	
	Su atención dependerá de la metodología empleada.	5	5	5	5	20	
	Atenderá por propia decisión.	5	5	5	5	20	
<b>Actitud positiva</b>	Cree que el curso le servirá para mejorar su práctica pedagógica.	5	5	5	5	20	
	Considera que aprenderá lo que necesita para actualizarse como docente de Comunicación.	5	5	5	5	20	
	Confía en que tendrá buenos resultados en el curso de capacitación.	5	5	5	5	20	
	Cree que aprenderá de las experiencias de otros colegas.	5	5	5	5	20	
<b>Interés</b>	Su principal interés es aprender sobre Estrategias Didácticas.	5	5	5	5	20	
	Está dispuesto/a a participar en todas las sesiones.	5	5	5	5	20	
	Su principal interés es obtener una certificación de la DRELM.	5	5	5	5	20	
	Su principal interés es aprender sobre innovaciones para enseñar con TIC.	5	5	5	5	20	
Nombres y Apellidos:	Maritza Del Carmen Rosario Milagros Sánchez Perales						
Aplicable	SI ( X )		NO ( )		OBSERVADO ( )		
Firma:							



## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

### JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista:

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, nos complace nombrarlo como JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

4. Cuestionario-Prueba (X)    2. Guía de entrevista ( )    3. Otro \_\_\_\_\_ ( )

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:

4. Cualitativo ( )    2. Cuantitativo (X)    3. Mixto ( )

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de posgrado.

Título del proyecto de tesis:	TRANSMEDIA STORYTELLING PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE DOCENTES DE SECUNDARIA DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN UN PROGRAMA DE CAPACITACIÓN DE LA DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE LIMA METROPOLITANA.
Línea de investigación:	Investigación en Nuevas Tecnologías en Docencia Virtual y Estrategias y Modelos Educativos en Línea

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiante autora del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Osorio Dominguez, Patricia Roxana	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Guillén Aparicio, Patricia Edith	

Santa Anita, 13 de octubre del 2020

## RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración				
	1	2	3	4	5
<b>13. SUFICIENCIA:</b> Los ítems que pertenecen a una misma dimensión son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.	Los ítems son suficientes y precisos en medir la dimensión o indicador
<b>14. CLARIDAD:</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es entendible, tiene semántica y sintaxis adecuada.	El ítem es claro, tiene buena semántica y sintaxis adecuada.
<b>15. COHERENCIA:</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo	El ítem se encuentra relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
<b>16. RELEVANCIA:</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que este mide.	El ítem es importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es relevante y debe ser incluido.	El ítem es esencial y muy relevante por lo que debe ser incluido.

Fuente: Adaptado de: [www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3\\_juicio\\_de\\_experto\\_27-36.pdf](http://www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf) y modificado por la Dra. Patricia Guillén

## INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:



Nombres y Apellidos:	Christian Máximo Díaz Orellana
Sexo:	Hombre ( X )      Mujer ( )      Edad 39(años)
Profesión:	Licenciado en Educación y Psicología
Especialidad:	Lengua, Literatura y Comunicación
Grado Académico:	Magister en Educación - UNMSM
Años de experiencia:	18 años
Cargo que desempeña actualmente:	Docente
Institución donde labora:	Escuela de Educación Superior Pedagógica Monterrico- Lima
Firma:	

TABLA N° 1

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	<b>Cuestionario – Prueba de conocimientos</b>						
Autor del Instrumento	Patricia Roxana Osorio Dominguez						
Variable 1	<b>Aprendizaje significativo</b> <b>Dimensión: Adquisición de conocimientos</b>						
<b>Dimensión / Indicador</b>	<b>Ítems</b>	<b>Suficiencia</b>	<b>Claridad</b>	<b>Coherencia</b>	<b>Relevancia</b>	<b>Total</b>	<b>Observaciones y/o recomendaciones</b>
Distingue las estrategias didácticas de otros componentes de la Didáctica.	1	5	5	5	5	20	
	2	5	5	5	5	20	
Identifica los criterios de selección de las estrategias didácticas.	3.1	5	5	5	5	20	
	3.2	5	5	5	5	20	
Selecciona estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias de su área.	4.1	5	5	5	5	20	
	4.2	5	5	5	5	20	
	4.3	5	5	5	5	20	
	4.4	5	5	5	5	20	
Diseña una estrategia didáctica para su área integrando las TIC.	5	4	5	5	5	19	Precisar las categorías de análisis.

Nombres y Apellidos:	Christian Máximo Díaz Orellana		
Aplicable	SI ( X )	NO ( )	OBSERVADO ( )
Firma:			



## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

### JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista:

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, nos complace nombrarlo como JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

5. Cuestionario-Prueba (X)    2. Guía de entrevista ( )    3. Otro \_\_\_\_\_ ( )

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:


5. Cualitativo ( )    2. Cuantitativo (X)    3. Mixto ( )

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de posgrado.


Título del proyecto de tesis:	TRANSMEDIA STORYTELLING PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE DOCENTES DE SECUNDARIA DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN UN PROGRAMA DE CAPACITACIÓN DE LA DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE LIMA METROPOLITANA.
Línea de investigación:	Investigación en Nuevas Tecnologías en Docencia Virtual y Estrategias y Modelos Educativos en Línea

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiante autora del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Osorio Dominguez, Patricia Roxana	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Guillén Aparicio, Patricia Edith	

Santa Anita, 13 de octubre del 2020



## RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS


Criterios	Escala de valoración				
	1	2	3	4	5
<b>17. SUFICIENCIA:</b> Los ítems que pertenecen a una misma dimensión son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.	Los ítems son suficientes y precisos en medir la dimensión o indicador
<b>18. CLARIDAD:</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es entendible, tiene semántica y sintaxis adecuada.	El ítem es claro, tiene buena semántica y sintaxis adecuada.
<b>19. COHERENCIA:</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo	El ítem se encuentra relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
<b>20. RELEVANCIA:</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que este mide.	El ítem es importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es relevante y debe ser incluido.	El ítem es esencial y muy relevante por lo que debe ser incluido.

Fuente: Adaptado de: [www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3\\_juicio\\_de\\_experto\\_27-36.pdf](http://www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf) y modificado por la Dra. Patricia Guillén

## INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Alonso Huapaya, Teresa Petronila
Sexo:	Hombre ( )      Mujer ( x )      Edad 54 (años)
Profesión:	Docente
Especialidad:	Lengua y Literatura
Grado Académico:	Magíster en Tecnología Educativa
Años de experiencia:	22
Cargo que desempeña actualmente:	Docente en Educación Secundaria – Docente de Senati
Institución donde labora:	I.E. 2076 Abraham Lincoln
Firma:	

TABLA N° 1

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	<b>Cuestionario – Prueba de conocimientos</b>						
Autor del Instrumento	Patricia Roxana Osorio Domínguez						
Variable 1	<b>Aprendizaje significativo</b> <b>Dimensión: Adquisición de conocimientos</b>						
<b>Dimensión / Indicador</b>	<b>Ítems</b>	<b>Suficiencia</b>	<b>Claridad</b>	<b>Coherencia</b>	<b>Relevancia</b>	<b>Total</b>	<b>Observaciones y/o recomendaciones</b>
Distingue las estrategias didácticas de otros componentes de la Didáctica.	1	5	5	5	5	20	
	2	5	5	5	5	20	
Identifica los criterios de selección de las estrategias didácticas.	3.1	5	5	5	5	20	
	3.2	5	5	5	5	20	
Selecciona estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias de su área.	4.1	5	5	5	5	20	
	4.2	5	5	5	5	20	
	4.3	5	5	5	5	20	
	4.4	5	5	5	5	20	
Diseña una estrategia didáctica para su área integrando las TIC.	5	5	5	5	5	20	
Nombres y Apellidos:		Alonzo Huapaya, Teresa Petronila					
Aplicable		SI ( X )		NO ( )		OBSERVADO ( )	
Firma:							



## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

### JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista:

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, nos complace nombrarlo como JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

6. Cuestionario-Prueba (X)    2. Guía de entrevista ( )    3. Otro \_\_\_\_\_ ( )

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:

6. Cualitativo ( )    2. Cuantitativo (X)    3. Mixto ( )

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi proyecto de tesis de posgrado.

Título del proyecto de tesis:	TRANSMEDIA STORYTELLING PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE DOCENTES DE SECUNDARIA DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN UN PROGRAMA DE CAPACITACIÓN DE LA DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE LIMA METROPOLITANA.
Línea de investigación:	Investigación en Nuevas Tecnologías en Docencia Virtual y Estrategias y Modelos Educativos en Línea

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiante autora del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Osorio Dominguez, Patricia Roxana	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Guillén Aparicio, Patricia Edith	

Santa Anita, 13 de octubre del 2020

## RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración				
	1	2	3	4	5
<b>21. SUFICIENCIA:</b> Los ítems que pertenecen a una misma dimensión son suficientes para obtener la medición de ésta.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador.	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente.	Los ítems son suficientes.	Los ítems son suficientes y precisos en medir la dimensión o indicador
<b>22. CLARIDAD:</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas.	El ítem no es claro.	El ítem requiere varias modificaciones en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.	El ítem es entendible, tiene semántica y sintaxis adecuada.	El ítem es claro, tiene buena semántica y sintaxis adecuada.
<b>23. COHERENCIA:</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador.	El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo	El ítem se encuentra relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo.
<b>24. RELEVANCIA:</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que este mide.	El ítem es importante, es decir debe ser incluido.	El ítem es relevante y debe ser incluido.	El ítem es esencial y muy relevante por lo que debe ser incluido.

Fuente: Adaptado de: [www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3\\_juicio\\_de\\_experto\\_27-36.pdf](http://www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf) y modificado por la Dra. Patricia Guillén

## INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

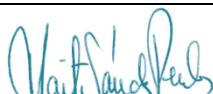

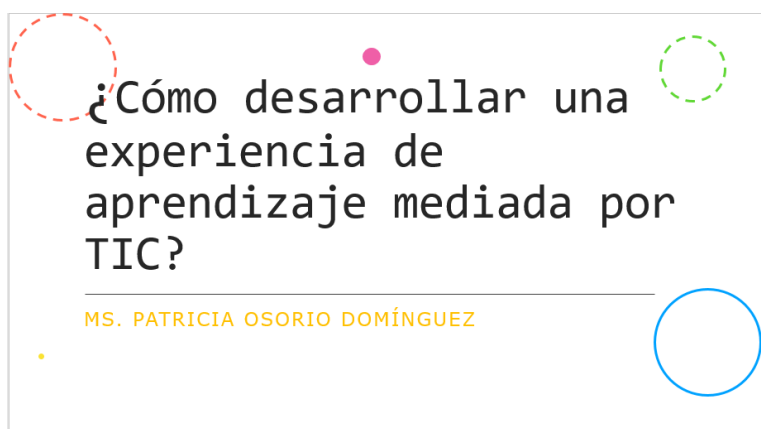
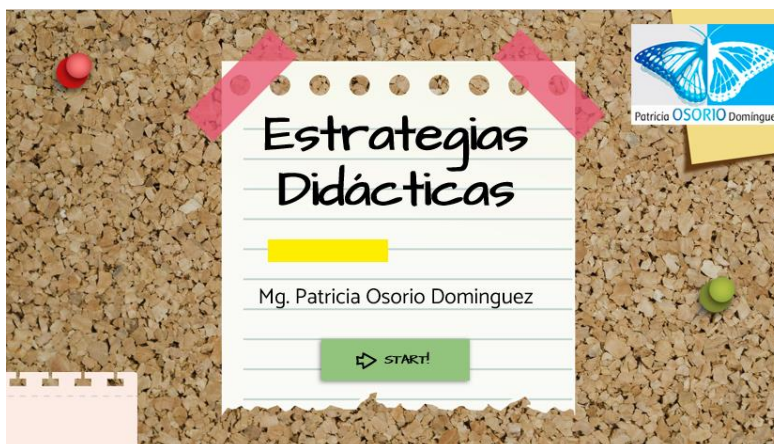
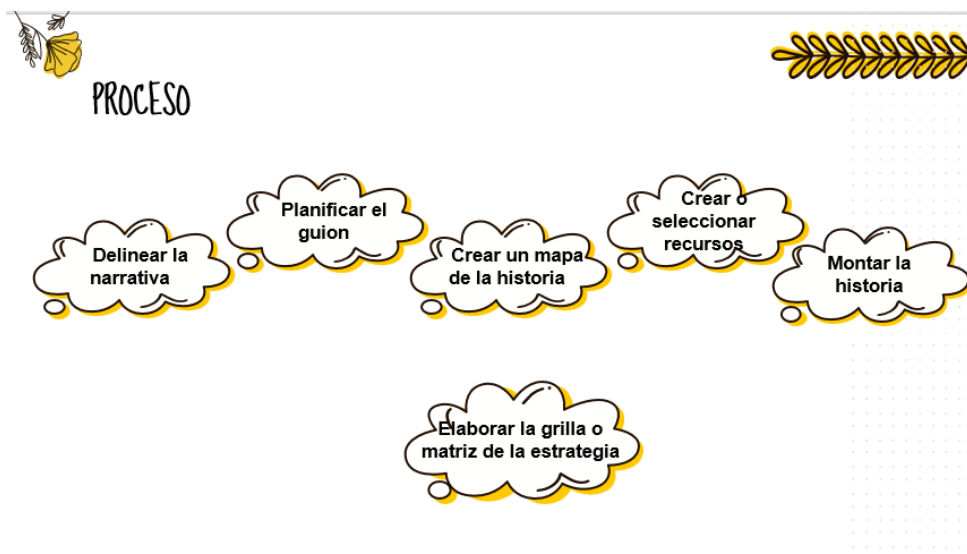
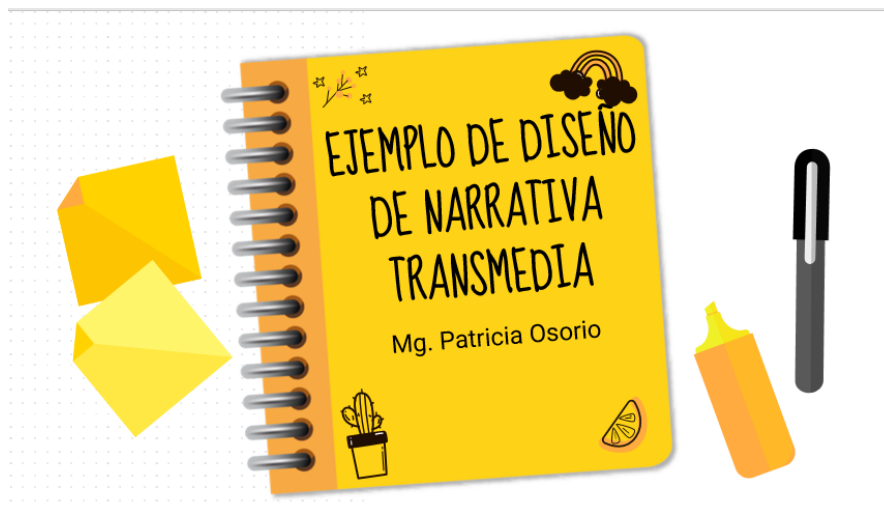
Nombres y Apellidos:	Maritza Del Carmen Rosario Milagros Sánchez Perales
Sexo:	Hombre ( )      Mujer ( X )      Edad 51 (años)
Profesión:	Licenciada en Educación
Especialidad:	Inglés
Grado Académico:	Magister en Educación: Educación de la Creatividad Magister en Psicología de la Educación y Desarrollo Humano en Contextos Multiculturales
Años de experiencia:	25
Cargo que desempeña actualmente:	Subdirectora de Gestión de Material Educativo
Institución donde labora:	Instituto Nacional de Defensa Civil
Firma:	

TABLA N° 1

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	<b>Cuestionario – Prueba de conocimientos</b>						
Autor del Instrumento	Patricia Roxana Osorio Dominguez						
Variable 1	<b>Aprendizaje significativo</b> <b>Dimensión: Adquisición de conocimientos</b>						
<b>Dimensión / Indicador</b>	<b>Ítems</b>	<b>Suficiencia</b>	<b>Claridad</b>	<b>Coherencia</b>	<b>Relevancia</b>	<b>Total</b>	<b>Observaciones y/o recomendaciones</b>
Distingue las estrategias didácticas de otros componentes de la Didáctica.	1	5	5	5	5	20	
	2	5	5	5	5	20	
Identifica los criterios de selección de las estrategias didácticas.	3.1	5	5	5	5	20	
	3.2	5	5	5	5	20	
Selecciona estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias de su área.	4.1	5	5	5	5	20	
	4.2	5	5	5	5	20	
	4.3	5	5	5	5	20	
	4.4	5	5	5	5	20	
Diseña una estrategia didáctica para su área integrando las TIC.	5	5	5	5	5	20	
Nombres y Apellidos:	Maritza Del Carmen Rosario Milagros Sánchez Perales						
Aplicable	SI ( X )		NO ( )		OBSERVADO ( )		
Firma:							

**Anexo 12: Muestra de algunos Recursos Educativos empleados**





PRODUCCIÓN DE NARRATIVA TRANSMEDIA	
01	<b>DELINEAR LA NARRATIVA</b> Tener la idea y recolectar información
02	<b>PLANIFICAR EL GUION</b> Personajes, trama, mundo Ficción, historia, información
03	<b>CREAR UNA MAPA DE LA HISTORIA</b> Escribir la historia
04	<b>CREAR O SELECCIONAR LOS RECURSOS</b> Sistemas de significación Interactividad, Iconicidad, Sincronía y Asincronía
05	<b>MONTAR LA HISTORIA</b> Uso de múltiples medios Trabajo colaborativo
06	<b>ELABORAR GRILLA</b> Proponer lo que harán los estudiantes: ampliar, resolver problemas...



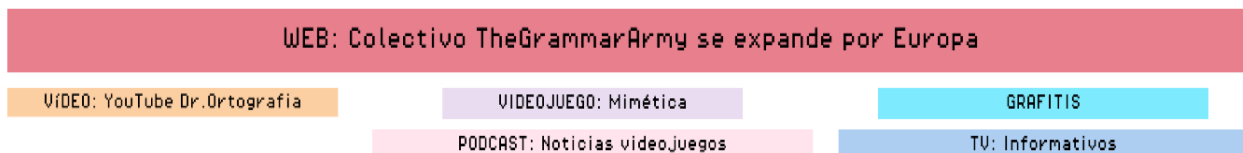
### Texto: ¿Cómo adaptar la narrativa transmedia en el aula? Un ejemplo

1. **Creación de un universo narrativo:** tomando en cuenta las competencias del currículo, se elegirá o creará una historia a ir desarrollando en las distintas unidades didácticas. Esta será el hilo conductor de las siguientes sesiones.

*The Grammar Army* es una historia en la que se trabajan contenidos de ortografía en secundaria. Un grupo de hackers quieren acabar con la mala ortografía. Este grupo secreto está buscando nuevos miembros que se adhieran a su lucha.

2. **Elección de medios y plataformas:** después de crear el universo narrativo, se seleccionará los diferentes medios y plataformas donde se desarrollará la historia, buscando generar mayor interés de los estudiantes. A partir de una plataforma principal donde se presentará la trama principal, se elegirá personajes y hechos y tiempos secundarios, para desarrollarlos en otras plataformas.

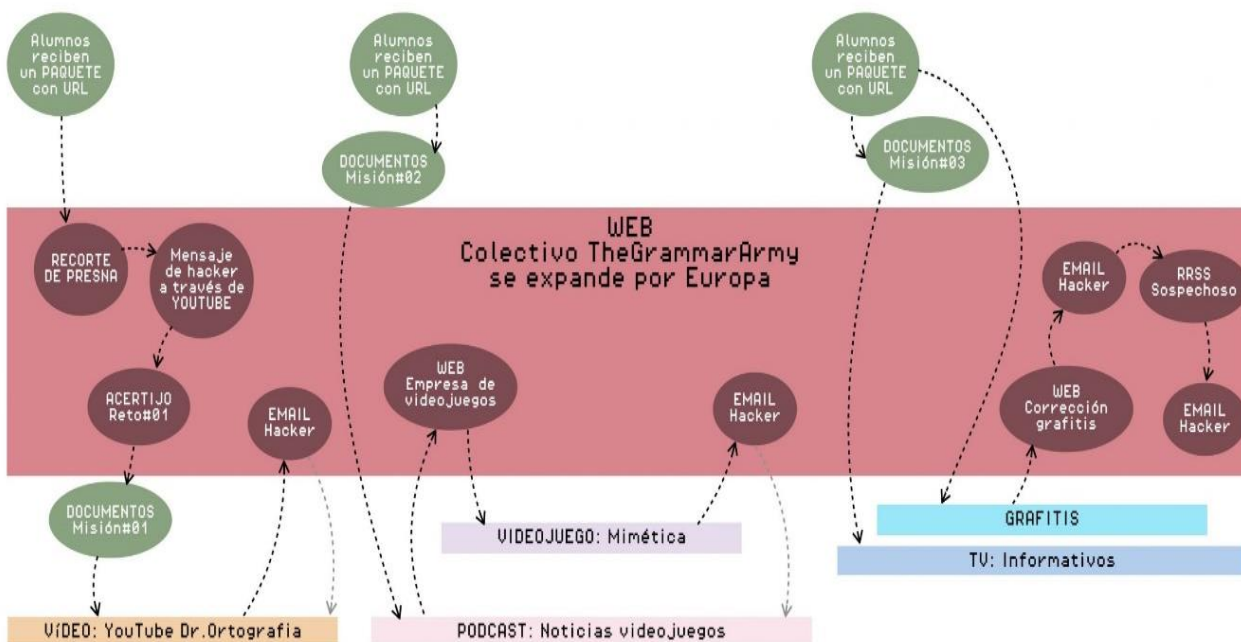
Veamos cómo se expande *The Grammar Army* a través de las diferentes plataformas:



Fuente: <https://wetedugames.com/narrativa-transmedia-para-tus-clases/>

3. **La participación de los estudiantes:** después de tener pensados y diseñados los pasos anteriores, se debe definir de qué manera participarán los estudiantes interactuando en las distintas plataformas. Es importante organizar y anotar bien el proceso y todos sus elementos y maneras de acceder a ellos, a fin de contar con consignas claras y motivadoras.

Continuando con el ejemplo antes dado, *The Grammar Army* quedaría así:



Fuente: <https://wetedugames.com/narrativa-transmedia-para-tus-clases/>

Otros ejemplos:

*Inanimate Alice* es una novela digital, multimedia e interactiva creada en Australia, que cuenta la historia de Alice y su amigo imaginario, Brad. Si bien *Inanimate Alice* no nació como un proyecto educativo, se ha incorporado como recurso digital para el aprendizaje de distintas áreas educativas, sobre todo en EEUU y Australia.

*Cosmic Voyage* es un juego de realidad alternativa que cuenta la historia de un cohete espacial que cae en la localidad de Millisville. Los alumnos deben encarnar a la empresa responsable del cohete y elaborar un informe que aporte soluciones para evitar los daños humanos, económicos y medioambientales que se podrían producir en la zona. Fue creada por Double Take Studios, con el apoyo y el asesoramiento de la empresa especializada en transmedia CONDUCTTR.

*NoaMaxProject*, es un proyecto español desarrollado por la compañía Everis y el Grupo de

tecnologías interactivas de la Universidad Pompeu Fabra. Con NoaMaxProject se pretende acercar las materias de ciencias y tecnologías a niños y niñas de entre 10-14 años. El universo de Noa & Max comprende aplicaciones, juegos online, un serie completa y material educativo. Además, todas las actividades están diseñadas para que puedan ser fácilmente reutilizables, ampliables y que se puedan complementar con otras.

Así como existen aplicaciones de transmedia storytelling para niños y adolescentes, se están realizando otras apuestas con jóvenes, en el campo universitario, sobre todo, con historias creadas por los docentes de educación superior de carreras de Comunicación, Artes y Lingüística, principalmente.

En cuanto a los docentes adultos, sean de Educación Básica o Superior, es necesario que vivan la experiencia como estudiantes en cursos de capacitación, o en posgrados, pues, así, podrán desarrollar competencias comunicativas, mediáticas y didácticas, de tal forma que sus desempeños en la práctica pedagógica resulten más competentes e innovadores porque responden a las características de los Centennial y Alpha a su cargo en aulas reales o virtuales.

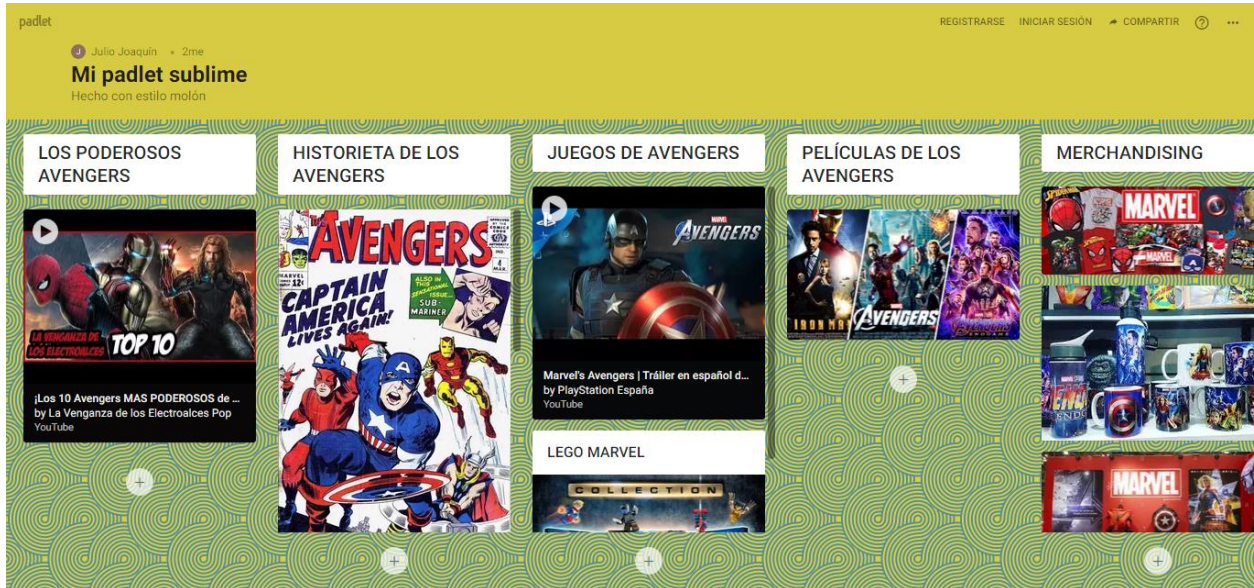
## Anexo 13: Evidencias del trabajo realizado con el Grupo Experimental

The screenshot shows a Facebook group page. The main banner features a blue background with a Christmas tree, a butterfly logo, and the text: "Estrategias didácticas innovadoras para el área de Comunicación PROGRAMA DE CAPACITACIÓN". Below the banner, the group name "Estrategias didácticas innovadoras para el área de Comunicación Grupo B" is displayed, along with "Grupo privado · 22 miembros" and an "Invitar" button. The left sidebar lists several other groups, including "FE Y ALEGRIA 2 PROMO 1996 JADE", "Amigos Insigth", "Equipo - Biblioteca Humana", "YONENBU", and "Estrategias didácticas innovadoras para el área de Comunicación Grup...". The bottom navigation bar includes options like "Información", "Conversación", "Comunicados", "Salas", "Miembros", "Eventos", and "Más".

## Padlet con ejemplos de transmedia storytelling

The screenshot displays a Padlet board titled "El mundo de One Piece" by Elbert Huamán Tapia. The board features a central text box describing the story: "Es una historia que narra la vida de un niño llamado Monkey D. Luffy, que inspirado por su amigo pirata, comienza un viaje para alcanzar su sueño, ser el Rey de los piratas, para lo cual deberá encontrar el tesoro One Piece dejado por el anterior rey de los piratas Gol D. Roger." Surrounding this text are several image-based examples of transmedia storytelling, each with a caption and a comment field:

- Tesis de One piece.** (Image of a thesis cover)
- Prendas de vestir de One Piece.** (Image of a green hoodie with a skull and crossbones)
- Película de One Piece.** (Image of the "ONE PIECE STAMPEDE" movie poster)
- Publicidad en Bus.** (Image of a bus with a One Piece advertisement)
- Cosplay de One Piece.** (Image of a person in a purple One Piece costume)
- Comic de One Piece.** (Image of a One Piece comic panel)
- Juegos electrónicos.** (Image of a PlayStation 2 game box for "SHONEN JUMP'S ONE PIECE")
- Merchandising.** (Text: "Aquí podemos observar toda la producción comercial que acompaña al mundo de One piece.")



### Cómic con Pixton

Hecho con Pixton

# Pronto nos veremos

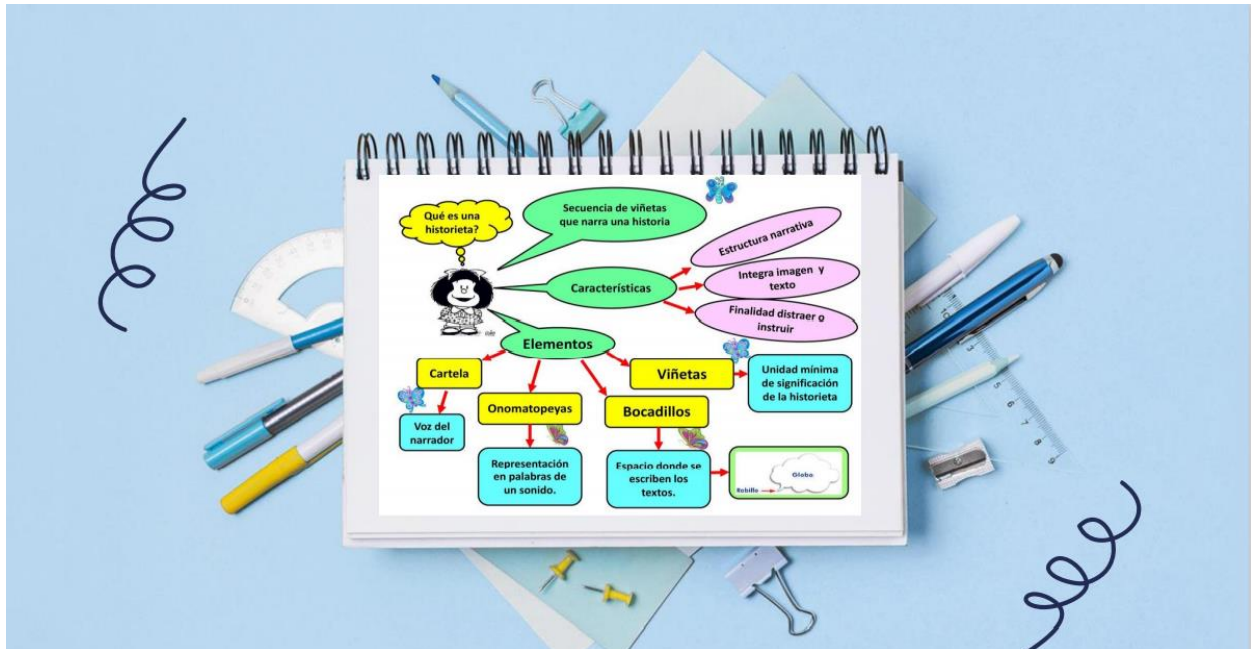




## Presentaciones con Slidesgo

¿De qué trata la historieta?  
 ¿Quiénes son los personajes?  
 ¿Qué elementos ha utilizado el autor para contar la situación?  
 ¿Qué es lo sorprendente o divertido de la escena?

—SOMEONE FAMOUS



## Diseño de Estrategia Didáctica Innovadora con Transmedia Storytelling

The image displays a series of 12 educational slides, numbered 1 through 12, arranged in a 3x4 grid. Each slide contains text, diagrams, and images related to didactic strategies for transmedia storytelling. The slides are:

- Slide 1:** Titled 'ESTRATEGIAS DIDACTICAS INNOVADORAS PARA EL AREA DE COMUNICACION - SECUNDARIA'. It lists 'DESEÑO POR MRS PATRICIA OSORIO DOMÍNGUEZ' and 'EQUIPO: VANESA ROMÁN GALLAS, LIDIA MONTAÑO CÁRDIZ, RICARDO JARNEY MONTALEGRO CHAVEZ, TERESA FELTRONIA ALONSO HUAPAYA'.
- Slide 2:** 'COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN' and 'PROPOSITO'. It lists 'En el área de Comunicación', 'Se comunica oralmente en su lengua materna', 'Se comunica escrita en su lengua materna', 'Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna', and 'Competencia Transversal: Se desenvuelve en entornos virtuales mediados por las TIC'. The 'PROPOSITO' is to 'Orientar a los estudiantes para el desarrollo de la creación de textos que generen pensamiento crítico sobre la problemática abordada (los videojuegos) y fomentar el uso de recursos tecnológicos mediante estrategias didácticas innovadoras'. The 'PRODUCTO FINAL' is 'Una narrativa, oral o escrita, en audio, de manera creativa, que muestre habilidades que allow el uso, para convertirse en un producto transmedia'.
- Slide 3:** 'PASO 1: Delineando la narrativa'. It states 'FORTNITE es a los videojuegos lo que Los Beatles a la música' (El País, 2018). It asks '¿Qué es? Fortnite es un juego online de disparos (lo que se conoce como un shooter). Tiene dos modos de juego: Solista al mundo y Battle Royale. El juego consiste en pelear contra clas de enemigos, combatidos por una inteligencia artificial, llamados Huidos. Es multijugador, es divertido, se puede jugar desde cualquier dispositivo: ordenador, consola, móvil o tabletta. Y es gratis.' It includes a small image of the Fortnite logo.
- Slide 4:** 'PASO 1: Delineando la narrativa'. It asks '¿Cuál es la estrategia?' and explains that the action consists in using the assets and material of the external office. It mentions that Fortnite Royale allows up to 100 players to connect in the same environment. It notes that the game is designed to be played on a wide range of devices, including consoles, PCs, and mobile phones. It mentions that the game is free to play and that the player can earn money by playing. It includes a small image of the Fortnite logo.
- Slide 5:** 'PASO 1: Delineando la narrativa'. It asks '¿Qué es lo positivo?' and explains that it is a game full of fun and entertainment that provides much satisfaction in generating or competing in the challenges of the game. It mentions that the game is free to play and that the player can earn money by playing. It includes a small image of the Fortnite logo.
- Slide 6:** 'PASO 1: Delineando la narrativa'. It asks '¿Qué riesgos hay?' and explains that it is a game that is very popular, but it is not a game that is safe. It mentions that the game is free to play and that the player can earn money by playing. It includes a small image of the Fortnite logo.
- Slide 7:** 'MOTIVACION PARA LA NARRATIVA'. It states 'La película Divergente nos ha servido para poder caracterizar a nuestros personajes y explicar, como gracias a sus diferentes rasgos y virtudes, han logrado un escape fuerte y que vence las barreras interculturales.' It asks '¿DESENGAÑE?' and explains that it is a game that is very popular, but it is not a game that is safe. It mentions that the game is free to play and that the player can earn money by playing. It includes a small image of the Fortnite logo.
- Slide 8:** 'Virtudes de los personajes'. It asks '¿Qué virtudes?' and explains that the characters have different traits and virtues. It mentions that the game is free to play and that the player can earn money by playing. It includes a small image of the Fortnite logo.
- Slide 9:** 'Paso 2: Planificar el guion'. It is titled 'UNA HISTORIA SIN IGUAL' and explains that a group of friends from school 1228 are meeting in a game of Fortnite and, despite the fact that they are not friends, in this environment they feel connected and work as a team. It mentions that the game is free to play and that the player can earn money by playing. It includes a small image of the Fortnite logo.
- Slide 10:** 'Paso 2: Planificar el guion'. It is titled 'PERSONAJES' and lists 'CAMILA', 'ABEL', and 'HUGEN'. It explains that each character has different traits and virtues. It mentions that the game is free to play and that the player can earn money by playing. It includes a small image of the Fortnite logo.
- Slide 11:** 'Paso 2: Planificar el guion'. It is titled 'RUBEN, el "Choro", es el más entusiasta y alienta al grupo. Se siente como en casa mientras juega, a pesar de la distancia y de las carencias que tiene su familia. Por estos rasgos, se le considera en la facción de "Conscientes". MARIO, el líder, todo un representante de la facción de "Insidiosos", organizado, hábil, astuto, y siempre las estrategias más avanzadas. Es siente que han ganado mucha experiencia en este videojuego y que lograron clasificar a la última fase de la Fortnite Champions, y lo ve como un reto personal, por eso prioriza el juego antes que las clases. No le ha contado a su mamá que ha dejado de ingresar a las clases hace meses, pero está seguro de que al ganar dinero del torneo será recompensado, y que al momento se concentrará en el juego.' It includes a small image of the Fortnite logo.
- Slide 12:** 'Paso 3: Crear un mapa para la historia'. It is titled 'historia' and 'Personajes'. It includes a small image of the Fortnite logo.

## Testimonio

Pero, la clase, además de reafirmar la idea sobre la importancia de la creatividad y de la innovación, me mostró lo interesante de la narrativa transmedia, algo sobre lo cual no tenía idea. Hasta ahora he llevado varios cursos sobre las TIC, e incluso un diplomado donde aprendí fascinantes estrategias, pero en este caso, aunque al inicio no lo comprendía muy bien, pude entender que los recursos y medios virtuales y las competencias para desenvolverse en entornos virtuales, que ya tienen nuestros estudiantes, son una gran oportunidad para desarrollar las competencias del área de Comunicación. Por otro lado, es cierto que estamos en camino en el manejo de esta estrategia de la narrativa transmedia, pero a su vez hemos logrado mucho: tenemos claros los pasos a seguir, sabemos cómo a partir de una historia de ficción podemos crear todo un universo narrativo, emplear diversas plataformas, medios, recursos entornos que cautiven a nuestros estudiantes, aprovechando lo que ellos más conocen. Pero lo más importante es que me deja la curiosidad de aprender, el deseo de investigar y ponerlo en práctica de modo constante y, principalmente, me hace sentir que la forma de educación en adelante nos ofrecerá muchísimas más estrategias vinculadas con estos entornos y retos, y en lugar de temerlos, siento que serán interesantes y sé que me quedaré con lo tradicional.

Finalmente, no puedo pasar por alto que el curso, nos brindó la oportunidad de reflexionar sobre diversos aspectos vinculados a la educación, al contexto social, a la vida misma. Patricia compartió muchas de sus experiencias que fueron para mí muy motivadoras.

Eres una excelente maestra, Patricia, creo que inspiras a innovar y lograste que estas sesiones sean esperadas por muchos de nosotros, sean un espacio agradable y cálido. Muchas gracias por la oportunidad, estoy segura de que aunque hemos llegado al fin del curso, en realidad es el inicio de una gran aventura de aprendizaje y sé que habrá muchas ocasiones en las que nuevamente disfrutaré de tus clases.

Un abrazo cordial



### Anexo 14: Evidencias del trabajo realizado con el Grupo Control



### Infografías con Easel.ly



# MITO VS LEYENDA

Estos dos tipos de narrativa literaria suelen confundirse, pero lo cierto es que tienen características diferentes.

**Relatos sobre seres sobrenaturales, como dioses o monstruos, que sirven para explicar determinados hechos o fenómenos.**



**Los mitos forman parte del sistema religioso de una cultura, en la cual se suele incluir los relatos sobre la creación de un pueblo, el comienzo de su mundo y los hechos extraordinarios.**



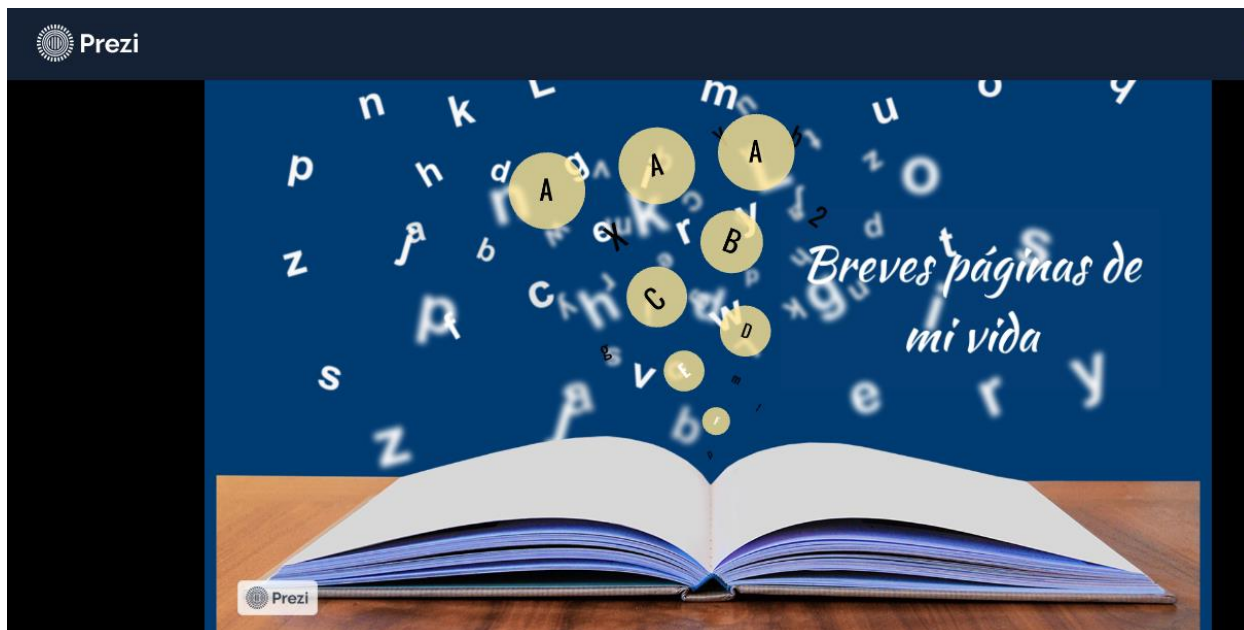
**Es una narración breve que se transmite de forma oral, cuyo propósito o intención es explicar los hechos, tradiciones y costumbres de un pueblo de forma sobrenatural o fantástica.**



**Las leyendas son generalmente anónimas, es decir que no se sabe quién las creó.**



## Presentaciones con Prezi



Prezi

Breves páginas de mi vida

Prezi

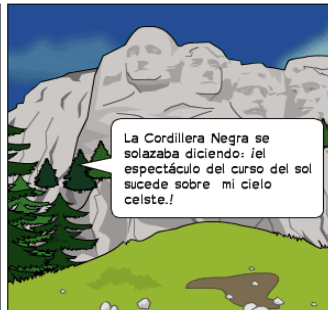
Cómic con Pixton

MI RÍO SANTA.

by Mauro Edgard



Allá, en los tiempo remotos, hablaban la Cordillera Negra y la Cordillera Blanca.



La Cordillera Negra se solazaba diciendo: ¡el espectáculo del curso del sol sucede sobre mi cielo celeste.!



La cordillera Blanca respondía: ¡ la salida y puesta del sol circunda encima de mis cumbres.!



¡la aparición y desaparición de las estrellas, sus centelleos en las noches de luna; acompañan mis sueños!



¡Mi Río Santa No sólo es agua O deshielos de Conococha es poncho de cerro gris, es sol, y hierba Santa.!



Mi Río Santa No sólo es vida De cordillera Blanca, es puna bravía es callejón de quebradas y escape.



Mi Río Santa No sólo es rugido de puma Y agilidad de picañor, Es vuelo de cóndor en las alturas Y donaire de mariposa en los valles.



Mi Río Santa No sólo es viaje, Son curvas, mareas y baches, es inmensidad de corazón y Callejón de Huaylas.



Mi Río Santa no sólo es vuelo de águila en los abismos y ojos de lechuza en las sombras, es canto de estrellas y música de los andes.

## Diseño de Estrategias Innovadoras con Herramientas TIC



PERÚ

Ministerio  
de EducaciónDirección Regional  
de Educación  
de Lima MetropolitanaUnidad de Gestión  
Educativa Local N° 03

### EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

#### DATOS INFORMATIVOS

<b>Título</b>	"LAS BIOGRAFÍAS"		
<b>Área</b>	<b>Comunicación</b>	<b>Grado</b>	<b>1º Año</b>
<b>Profesor</b>		<b>Fecha</b>	Diciembre del 2020.
<b>Tiempo</b>	04 horas.		

#### PROPOSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
<b>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN LENGUA MATERNA.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Obtiene información del texto escrito.</li> <li>✓ Infiere e interpreta información del texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Obtiene e identifica información explícita, relevante y complementaria, distinguiéndola de otra cercana y semejante e integra datos que se encuentran en distintas partes del texto o mediante una lectura intertextual, en diversos tipos de texto de estructura compleja y vocabulario variado, representando el contenido.</li> <li>✓ Infiere información deduciendo características de seres, objetos, hechos y lugares, el significado de palabras en contexto y expresiones con sentido figurado, así como diversas relaciones lógicas y jerárquicas a partir de información contrapuesta del texto, o mediante una lectura intertextual.</li> <li>✓ Deduce diversas relaciones lógicas entre las ideas del texto escrito (causa-efecto, semejanza-diferencia, entre otras) a partir de información relevante y complementaria del texto, o al realizar una lectura intertextual.</li> </ul>
<b>SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>✓ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Adecúa su texto oral a la situación comunicativa, a sus interlocutores o al propósito comunicativo al expresar su opinión.</li> <li>✓ Emplea recursos no verbales (gestos y movimientos) como apoyo durante el mensaje oral y en función del propósito comunicativo.</li> <li>✓ Ajusta el volumen, la entonación y el ritmo de su voz para transmitir emociones.</li> </ul>

### Testimonio

## "Era tiempo de innovar"

ENEFEBMARABRMAYJUNJULAGOSETOCTNOVDIC

+
A

Llevar activamente este curso, tomando en cuenta la coyuntura que hemos pasado como maestros, fue toda una experiencia innovadora. Porque me hizo ver otros horizontes que desconocía, y de lo que ya sabía (me di cuenta que era muy poco).

5
B

Considero que cada oportunidad de aprendizaje que se presente, es valiosa para nuestra práctica docente, inspirados en la razón de ser: nuestros estudiantes.

8
C

Claro, debo reconocer que la fundamentación teórica que se ha compartido en este curso ha sido prolija (recursos, materiales, propuestas, etc.); pero más allá de eso, el aprendizaje que queda conmigo es la profundidad de las emociones experimentadas (me permitió reflexionar y cuestionarme como educadora...qué estoy haciendo y qué más puedo hacer de manera profesional y personal). Así como la motivación que se ha reavivado en mí, por seguir aplicando lo aprendido e innovando mi práctica docente.

10
D

La convivencia y aprendizaje colaborativo también fue emocionante, porque al interactuar con otros maestros y maestras del área de Comunicación también se aprendía. Sin duda, reafirmo lo orgullosa que me siento por aprender de la experiencia de los demás.

?
E

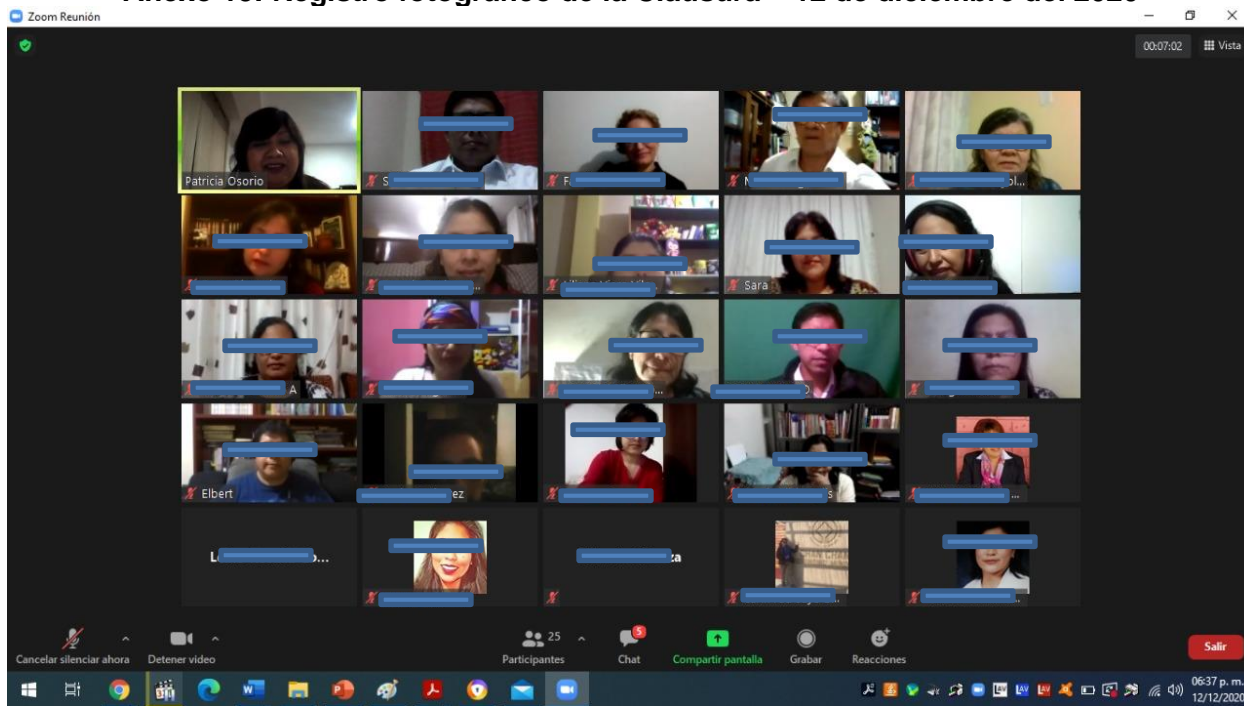
Lo único que podría sugerir, es la duración del curso. Me encantaría que pudiéramos continuar con estas oportunidades virtuales, con una mayor extensión, para consolidar aprendizajes que quedaron por cerrar (ya que se nos dejó con "la miel en los labios" por querer profundizar más). Sería una valiosa oportunidad que no desearía desaprovechar.

-
F

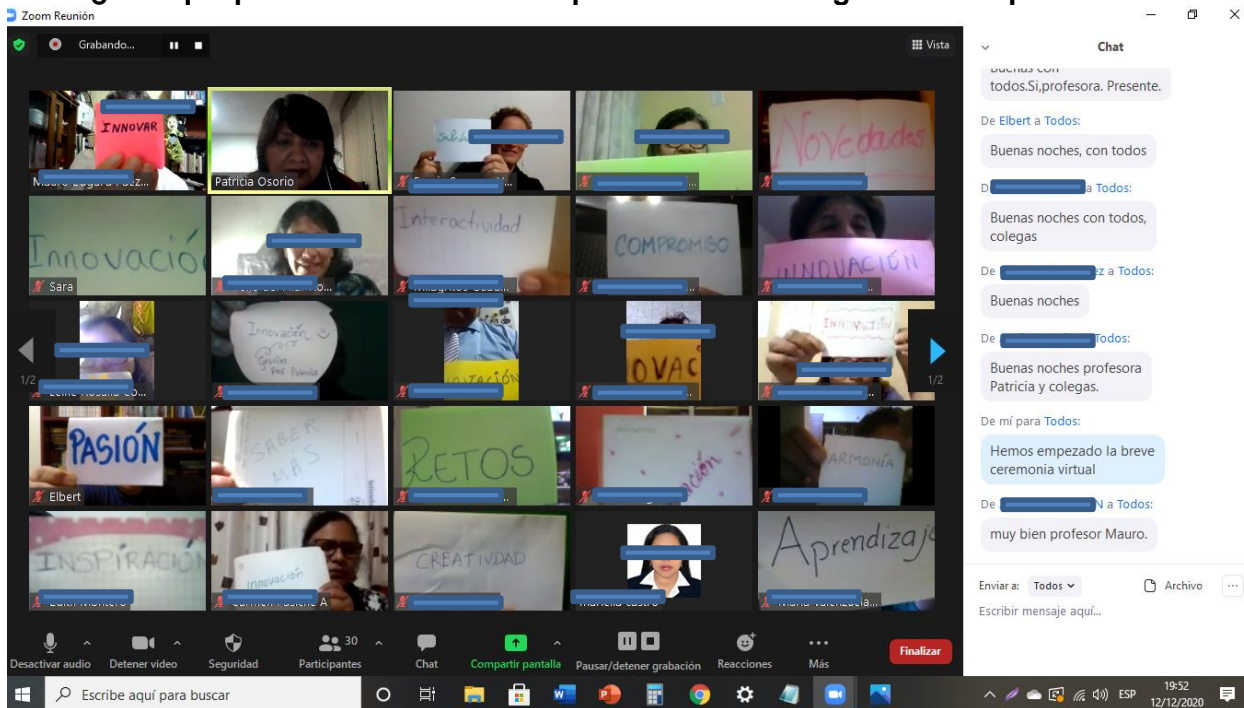
Estoy muy agradecida por estas experiencias de aprendizajes.

Docente de Comunicación  
 I.E. Julio César Escobar – UGEL 01 – SJM

### Anexo 15: Registro fotográfico de la Clausura – 12 de diciembre del 2020



### ¿Con qué palabra resumirías tu experiencia en el Programa de Capacitación?



### Participación de representantes de la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana

