



ALCALDÍA MAYOR  
DE BOGOTÁ D.C.  
Instituto  
Investigación Educativa y  
Desarrollo Pedagógico

**INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA Y  
DESARROLLO PEDAGÓGICO - IDEP.**

**Didáctica y Medios en Educación: Estrategias  
de innovación para el aprendizaje**

**SUPERVISORA:  
LUISA FERNANDA ACUÑA BELTRAN**

**INVESTIGADORES:  
JOSE CABRERA  
EDGAR PINEDA  
ANDRES CARVAJAL**

**BOGOTÁ 2012**

# Didáctica y Medios en Educación: Estrategias de innovación para el aprendizaje

Por José Cabrera Paz

## Introducción

El presente artículo da cuenta de la gestión de tres innovaciones desarrolladas en instituciones públicas de bogota. La experiencia consistió en la generación de un proceso de formación, diseño y aplicación de una metodología para la creación y utilización de producciones audiovisuales con niños y jóvenes. La metodología, denominada “juegos de misión para la producción audiovisual” estuvo centrada en un enfoque innovador, la “Gamificación”, que consiste en utilizar dinámicas, estéticas y prácticas de la lógica de los videojuegos y aplicarla en distintos contextos.

La didáctica audiovisual desarrollada con este proceso es también una estrategia visiblemente efectiva si nos centramos en las dos dimensiones básicas que se consideraron: la del producto audiovisual en sí mismo, y la del proceso de su construcción. Tradicionalmente poder dar cuenta de las dos, de manera simultánea, en el proceso de formación en audiovisual y a la vez de formación “con” el audiovisual, parece una tarea que desemboca en el privilegio de uno u otro aspecto. Para esta experiencia el proceso estructurado con la metodología de gamificación y la forma de entrenar en la producción permitió tener una integración y un balance adecuado y notable, tanto en la didáctica “de” y “con” medios que nos ofrece un buen proceso pedagógico, como en la “construcción” del objeto con un buen resultado en la realización estética y, sobretodo, en la concepción del audiovisual.

De esta manera se tienen buenos procesos pedagógicos que producen audiovisuales de buena calidad en concepto y muchas veces en su realización. Por supuesto, fue una experiencia acotada a tres meses de trabajo, pero sin duda, con tiempos de ejecución mayor y con el potencial de la metodología diseñada, con exploración de variantes y procesos, el nivel obtenido tanto en una como en otra dimensión, serían abiertamente

mas ricos y diversos. Pero el potencial demostrado en las evidencias estéticas, pedagógicas y didácticas, logrados, además de los niveles de afectación positiva de prácticas y metodologías, representan una ruta de exploración con notables posibilidades concretas de generar un modelo de gran poder didáctico, tanto en la formación audiovisual, como en la metodología y pedagogía con uso de medios.

### **Descripción de la experiencia**

Este proceso fue desarrollado con tres instituciones educativas. Se seleccionaron por poseer condiciones adecuadas para el proceso. Los perfiles profesoriales, la experiencia y su motivación fueron los criterios que permitieron definir con qué colegios y grupos se trabajaría. Dado el corto periodo de tiempo esto fue una decisión eficaz para los objetivos de construir innovaciones en metodología, diseño, formación y productos relevantes. El segundo paso fue realizar un proceso de formación con profesores. Este tuvo sesiones presenciales generales y sesiones de apoyo en campo, con dos herramientas: una aula virtual y un blog de soporte a la formación.

El tercer paso consistió en la formación técnico-narrativa, breve, para los estudiantes. Tanto con estos como con sus profesores, se desarrolló una experiencia centrada en la comprensión desde la construcción de objetos audiovisuales.

De manera simultánea, se fue diseñando y probando el enfoque y la estrategia de la Gamificación para producir una metodología que orientara a los docentes en el desarrollo de una ruta para trabajar la producción audiovisual con sus estudiantes. De esto surgió una guía general para orientar a los profesores y una guía demostrativa aplicable a los estudiantes. En cada institución se trabajó con un grupo de profesores que a su vez seleccionó y trabajó grupos experimentales de estudiantes. Con ellos produjeron experiencias directas y exploratorias aplicando guías y conceptos derivados de la metodología de gamificación para la creación de juegos de producción audiovisual basados en el concepto de “misión”.

Participaron de la experiencia, por los colegios, varios grupos de profesores colaboradores pertenecientes a 3 instituciones públicas: Colegio Agustín Nieto Caballero, Colegio Rodrigo de Triana e Instituto Francisco José de Caldas. Los materiales

audiovisuales y de apoyo del proceso se publicaron en la web del canal on line [www.soloparatusojos.tv](http://www.soloparatusojos.tv) y en el blog [www.videomision.blogspot.com](http://www.videomision.blogspot.com)

A continuación describiremos y explicaremos en detalle la estrategia de formación y la ruta de aprendizaje. Al final presentaremos el análisis de los aspectos fundamentales que orientaron y se gestionaron en el proceso.

### **Estrategia de formación**

El juego se ha convertido en uno de las prácticas culturales más significativas en diversos campos. Los niños y los jóvenes disfrutan jugando. Pueden pasar largos periodos de tiempo en distintos lugares y prácticas en la compleja actividad de jugar. En las industrias mediáticas el concepto de juego se ha vuelto un lenguaje poderoso. Los medios introducen a los usuarios en experiencias lúdicas y placenteras. Los videojuegos, probablemente la industria mediática de mayores ingresos, da cuenta de millones de jóvenes, niños y adultos que dedican grandes proporciones de su tiempo cotidiano a los videojuegos. Casi ningún lugar del planeta se escapa a los videojuegos. Estos existen en todas las plataformas comunicativas, están por doquier, su éxito es rotundo y su aceptación contundente.

Los juegos, por supuesto, tienen múltiples prácticas, actores, lugares y medios, pero en la cultura contemporánea el formato de videojuego se ha vuelto un lenguaje omnímodo para referirse a las principales lógicas y dinámicas de la lúdica contemporánea. En el mundo actual se juega de muchas maneras, pero las preferencias, prácticas y horas dedicadas a los videojuegos son mayoritarias, además tienen una característica evidente, son prácticas sociales “crecientes” en consumo y complejidad social. Cada vez más, más usuarios, más poblaciones, juegan videojuegos. De entre las prácticas preferidas, con número de horas dedicadas, los jóvenes y niños prefieren mayoritariamente los videojuegos.

Los videojuegos son en sí mismos una muestra de la complejidad y diversidad que puede tener un juego. En ellos existen múltiples clasificaciones y narrativas<sup>1</sup>. Están contruidos

---

<sup>1</sup> . Boutros, Daniel (2006-08-04). "Platform\_games". A Detailed Cross-Examination of Yesterday and Today's Best-Selling Platform Games. Gamasutra. Recuperado en 2012-05 de:

de diversas maneras. Los hay de los más sencillos en apariencia hasta los más complejos en los relatos que cuentan. De hecho, cada juego es un relato, una manera de contar un evento, de introducir al usuario y practicante en una situación ficticia. El ser humano tiene a sumergirse en sus propios relatos. Crea relatos mediáticos y los consume. Los medios cuentan historias, nos recrean el mundo, nos lo inventan y comparten. Y el juego es un relato creado de múltiples modos<sup>2</sup>. Nos invita a vivir en el relato. Un juego como relato nos ofrece una experiencia inmersiva, nos estructura unas condiciones y nos propone retos y reglas de desarrollo. Por supuesto nos premia y reconoce, nos indica nuestro grado de avance y nos da espacio y apoyo para potenciar las habilidades con las que queremos ser reconocidos. El videojuego, en sus múltiples formatos, nos crea un escenario donde somos un personaje, una trama y un evento que controlamos como nuestra propia invención.

En este sentido, el corazón de la estrategia de formación consistió en convertir un proceso pedagógico en un juego, con lógicas de videojuego. O dicho en otras palabras, a partir de un proceso de formación con objetos audiovisuales se desarrolló una experiencia de Gamificación, de conversión de una práctica en una especie de “videojuego”.

La experiencia tiene varios pasos. En el primero se desarrolla un proceso de formación práctica en el aprendizaje sobre un objeto (lenguaje audiovisual), unido a un proceso de práctica del objeto con estrategia y orientación; en el segundo, se desarrolla una estrategia de orientación (guías de orientación) y en el tercero, se practica con los estudiantes, y a la vez con sus profesores, en un juego de pares. En este último momento se propone una formación introductoria a los estudiantes en el lenguaje audiovisual. Y se practica con ellas la construcción de productos y la aplicación de guías con los profesores.

El objetivo era construir un proceso durante el cual se desarrollara una metodología que hiciera posible trabajar con un “objeto de aprendizaje” como si fuera un juego y, en varios aspectos un “videojuego”. A medida en que los profesores fueron participando del proceso de formación (el cual incluía un blog de apoyo y un aula virtual con abundante material audiovisual) se fue perfilando una experiencia en la cual la forma de trabajar apuntaba a crear situaciones de juego. El objeto audiovisual funcionaba como el medio, pero lo

---

[http://www.gamasutra.com/view/feature/130268/a\\_detailed\\_crossexamination\\_of\\_.php?page=3](http://www.gamasutra.com/view/feature/130268/a_detailed_crossexamination_of_.php?page=3).

<sup>2</sup>. IGN: GDC 2004: Warren Spector Talks Games Narrative Recuperado en 2012-05 de:  
<http://xbox.ign.com/articles/502/502409p1.html>

fundamental, más allá de entender el video como recurso didáctico, era producir una experiencia en la cual la metodología construía lógicas de juego con los estudiantes.

La formación que recibieron los profesores estuvo apoyada fuertemente en una estrategia práctica, en la cual se comprendía un proceso construyendo e interpretando objetos audiovisuales. El aula virtual y un blog de apoyo contenían material audiovisual seleccionado en torno a conceptos clave. Una vez sensibilizados en este lenguaje, cuya ruta de aprendizaje se describe en el próximo apartado, tuvimos un grupo dispuesto a asumir la propuesta de un modelo. Este consistió en la gamificación de la producción audiovisual con estudiantes.

### **Gamificación: eje de la formación**

La Gamificación<sup>3</sup> puede ser asumida como un proceso mediante el cual se utiliza la dinámica y lógica de los juegos (principalmente los de orientación digital) en distintos tipos de experiencia. En el terreno educativo se utiliza la Gamificación para hacer de la actividad pedagógica una experiencia que moviliza altos niveles de compromiso emocional y relacional que promueven un mejor y más integral proceso de aprendizaje en los estudiantes.

La Gamificación nos permite hacer de un contexto de no-juego una experiencia de juego. Pero, en estos términos, *¿Qué es un juego?* McGonigal<sup>4</sup>, experta en juegos digitales, afirma:

"Un juego es un sistema en el que los jugadores se enfrentan en un desafío abstracto, definido por las normas, la interactividad y la retroalimentación, que se traduce en un resultado mensurable que a menudo provoca una reacción emocional"

En este sentido, cuando convertimos una actividad en un juego, es decir, cuando la gamificamos, lo que hacemos es construir una experiencia como un sistema, lo cual

---

<sup>3</sup> . Sobre gamificación, véase por ejemplo, "An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior" BUNCHBALL. Recuperado en 2012-05 de:

[http://info.bunchball.com/gamification-101/?utm\\_campaign=3-25-11-g101-blogbanner&utm\\_source=Website](http://info.bunchball.com/gamification-101/?utm_campaign=3-25-11-g101-blogbanner&utm_source=Website)

<sup>4</sup> . McGonigal, Jane. 2011. Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Random House, 2011

implica componentes interrelacionados, proponemos un desafío, un reto por cumplir bajo unas determinadas pautas. El diseño implica generar un proceso interactivo donde los participantes se relacionan con otros participantes, con objetos y situaciones durante las cuales les proveemos de la retroalimentación sobre sus desempeños. De la actividad que debe ser guiada apuntando al involucramiento emocional de los participantes, emerge un resultado visible para estos.

Para hacer de la actividad de aprendizaje un proceso de Gamificación se requieren la puesta en marcha de estos componentes básicos. Esto implica que para gamificar una actividad, para ponerla en función de un proceso que comporte las lógicas y dinámicas de un juego, se requiere que estos elementos se puedan desarrollar. Esto es por supuesto una experiencia progresiva. Gamificar una actividad pedagógica es también a la vez un juego cuyos logros y perfeccionamiento se da progresivamente.

Un juego digital, es una metáfora por excelencia para comprender mejor la Gamificación: el juego digital nos permite muchas opciones, nos involucra emocionalmente, nos reta y desafía y nos motiva permanentemente. Por eso, en la misma lógica, podemos complementar la aproximación al concepto de gamificación, con otra definición, que nos caracteriza aún más el proceso y nos orienta en los aspectos que debemos considerar cuando diseñamos una experiencia pedagógica bajo esta perspectiva.

Siguiendo a McGonigal<sup>5</sup> podríamos afirmar que la *gamificación es usar la mecánica, la estética y el pensamiento del juego para involucrar a las personas, motivar a la acción, promover el aprendizaje y solucionar los problemas.*

Si desarrollamos aún más la gamificación, y combinamos el aporte propio con la propuesta de McGonigal, podemos identificar los siguientes elementos en una experiencia de Gamificación:

- a) La **mecánica** del juego: esto implica considerar al menos, estructura, reglas, retroalimentación, interactividad, objetivos y reconocimientos.

---

<sup>5</sup> . Ibid.

- b) La **estética**: esto quiere decir el desarrollo de una experiencia sensorial y emocional que en sí misma sea agradable de experimentar.
- c) El **pensamiento** del juego: este concepto es fundamental porque alude al diseño de la experiencia como una situación de juego en la que se experimenta como jugador, es decir que se experimenta conflictos, se asume retos, se busca la cooperación y se compete.
- d) **Involucramiento**: en un juego digital esto es decisivo. El jugador participa activamente. No hay actividad contemplativa, es un pensamiento en acción, un jugador en una cognición multidimensional.
- e) **Motivar** la acción: como lo señala Jensen<sup>6</sup>, el cerebro humano en acción implica procesos multidimensionales, pero en todo ello la emoción positiva es fundamental para el aprendizaje y la cognición. La acción del jugador en un juego está profundamente motivada. El juego involucra porque estimula la participación y produce satisfacción en el participante.
- f) Promueve el **aprendizaje**: el jugador tiene que asumir retos, explorar posibilidades, utilizar herramientas, probar hipótesis, asumir conflictos, realizar análisis y encontrar soluciones.
- g) Solución de **problemas**: este es uno de los aspectos más relevantes. Los juegos plantean desafíos, problemas que deben ser analizados en busca de una solución.

### **Experiencia visible del objeto y en el proceso**

Este pilotaje hace parte de la dinámica desarrollada en el proceso de Semilleros de Innovación docente del IDEP (proyecto en marcha desde 2008), cuya metodología de formación está centrada en hacer evidente, desde la propia forma de desarrollo, cómo opera la “práctica de transformar la práctica”. Esto quiere decir que el proceso mismo es una demostración del paso de las pedagogías de la enunciación a las pedagogías

---

<sup>6</sup> . Jensen. E. 2008. Brain-Based Learning: The New Paradigm of Teaching.

*performativas*, centradas en la práctica. Dicho de otra forma, es el tránsito de la declaración a la realización. El proceso mismo, tanto como el proyecto Semilleros de Innovación TIC es una “práctica transformadora” cuyo eje de acción fue en este caso la metodología de la gamificación, puesta en práctica, desarrollada y generada en un proceso particular en torno al objeto audiovisual.

El objetivo del proyecto, en tanto experiencia innovadora, concibió que fuera en cada componente una práctica centrada en el juego. Gamificar es jugar, y para formar sobre el juego nada mejor que formar jugando. Por esto, el proceso formativo de los docentes consistió en una formación práctica en la cual se les introdujo en los aspectos básicos de la realización audiovisual, su narrativa y sus técnicas. Esta estrategia lúdica se desarrolló con apoyo de medios y contenidos audiovisuales y on line, centrados en una metodología reconstructiva en la que se descomponía y recomponía el objeto, como se observará en la ruta de aprendizaje. Se trató frecuentemente de encontrar la experiencia audiovisual del maestro espectador con el maestro productor y el pedagogo.

En este sentido, la propia experiencia formativa del docente estuvo inscrita como una práctica lúdica, con juegos audiovisuales, con consideraciones desde su experiencia como espectador y con sus intereses narrativos y pedagógicos. Cuando el maestro espectador se encuentra con el pedagogo, la práctica del proceso se reestructura en su significado y pro supuesto, con un impacto en la didáctica.

Mediante la gamificación del proceso formativo, los docentes reciben el reto de producir objetos audiovisuales con, para y de sus estudiantes. La estrategia formativa es planteada como un espacio del juego en donde los no expertos producen y hacen visibles sus propias concepciones estéticas del lenguaje audiovisual. Pero a la vez, es también un paso significativo a que este lenguaje pueda ser apropiado en varios de sus aspectos centrales y puestos por ello a funcionar dentro de su matriz didáctica. La gamificación crea en este sentido un espacio formativo de mínima tensión, de disfrute del proceso, de experimentación y construcción de objetos.

Ahora bien, puestos en este escenario formativo, los docentes están en la capacidad de iniciar su práctica de construcción de un “proceso de Gamificación” con guías de trabajo

sintéticas y ejemplificadoras. En buena medida, porque han experimentado un juego es que pueden ser invitados a jugar y a producir juegos de gamificación.

### **La ruta de aprendizaje: una metodología reconstructiva**

Una vez definida la Gamificación como la lógica del proceso con la que operaría la estrategia de formación, se fue configurando, en paralelo y de manera simultánea, la ruta de aprendizaje. Esta contenía tres principios básicos sobre los cuales se desarrollaría la estructura:

**Inmersión:** dado un corto periodo de tiempo, se introdujo a los participantes en los conceptos básicos del lenguaje audiovisual con la utilización de estrategias y recursos diversos. El primero, el entrenamiento presencial, en talleres prácticos. El segundo, el uso de materiales audiovisuales demostrativos. Y el tercero, las herramientas on line, con un aula virtual y un blog de apoyo. El objetivo era producir una experiencia de *abundancia* y a la vez de *redundancia*, que se reforzara mutuamente, de una experiencia a otra, de un material a otro. El énfasis sobre el componente práctico, es decir, el de producir objetos durante la experiencia, permitía además que la inmersión condujera a resultados objetivables, es decir, a objetos puestos como producto del propio proceso de manera inmediata o en un corto periodo de tiempo. Esto quiere decir que los participantes podían ver y considerar como en un corto periodo construían objetos con un lenguaje que aparentemente suponían complejo y ajeno a algo más allá que sus propias suposiciones de aprendiz novato. Ver resultados casi inmediatos estimula el rendimiento en el proceso de adquisición de las habilidades por cuanto la retroalimentación sobre el desempeño permite mejorar las realizaciones.

**Modelamiento y demostración:** El segundo principio que estructura la ruta de trabajo tiene que ver con la construcción de modelos de aprendizaje. Esto quiere decir que se trabajó con muchos ejemplos para mirar como los objetos del lenguaje audiovisual, el cual iba a ser el objeto de la metodología de gamificación, podían ser abordados. El impacto del ejemplo, el cual se abordaba como modelo y guía de replica de las propias producciones de los participantes, permitía tener un referente de valor. Para esto el modelo sirve como objeto demostrativo y orientador de la acción. Un lenguaje se aprende con modelos y este principio operó para facilitar a los participantes una ruta de trabajo

demostrativa. En este sentido, incluso la estrategia de la replica de modelos de objetos audiovisuales fue particularmente intensa. Mirar, descomponer, replicar y crear fueron los pasos del modelamiento, de la manera como el seguir un modelo permite crear producciones propias.

**Motivación y narrativa:** la investigación reciente sobre el aprendizaje da cuenta del factor crucial de la motivación para el aprendizaje<sup>7</sup>. El adulto no escapa a esta situación. De esta manera, la experiencia gamificadora en la medida en que involucra un alto contenido de motivación fue central en el proceso formativo y en la estructura de aprendizaje. Para crear una situación de motivación se trabajó con los participantes en una doble dimensión. La primera consiste en hacer de la experiencia un momento de motivación, de resignificación del trabajo que se va a hacer. Para ello se comparte con el grupo los principales sentidos e impactos que tiene el trabajar con objetos audiovisuales y el hacerlo de manera lúdica, con lógicas del videojuego. Esto significa sin duda un contenido completamente “novedoso”. De hecho en una de las sesiones presenciales se practicaron varios videojuegos con los profesores participantes. Muchos de ellos no habían jugado videojuegos antes, o les resultaba algo completamente ajeno a su propia experiencia sensorial. Comprender como operan los videojuegos nos permitía considerar qué es un videojuego, cómo es su experiencia y sus miradas. Desde luego, esto puede ser una experiencia parcial, pero en la ruta de aprendizaje, estas prácticas significan introducir de manera concreta, “experiencial”, lo que significa una práctica motivadora.

La segunda dimensión, consiste en promover una situación de “compromiso emocional” con la practica de un objeto y una metodología influenciada y emergente de un concepto tecnomediático. En efecto, se trata de acercar el uso de un objeto tecnológico, los videos, sus herramientas técnicas y sus lenguajes, a una experiencia pedagógica. Para ello, no solamente se resignifica emocionalmente un objeto, sino que se produce un interés pedagógico en él. Pero este interés está planteado con una gran carga emocional narrativa. Esto quiere decir que se comparte y despierta en los profesores el compromiso emocional con los objetos y con el proceso metodológico en juego: “la gamificación”. Sin duda alguna, este grupo de docentes seleccionados tenía en su mayoría una predisposición a participar de la innovación: quieren innovar, tienen el perfil del maestro “inquieto”, explorador pedagógico y motivado a asumir y hacer experimentos didácticos.

---

<sup>7</sup> . Jensen, 2008. Op.cit.

En este sentido, y no como un elemento accesorio, sino central, el equipo de trabajo del proyecto manifiesta abiertamente sus vínculos emocionales con los objetos de trabajo. Y la estrategia fue comunicar lo mas abiertamente posible al grupo como lo que compartíamos con ellos significaba un proceso y una práctica intensamente motivadora también para los gestores externos del proceso. Este contacto emocional probablemente sea difícil de describir sistemáticamente, pero sin duda puede ser considerado como fundamental al proceso. Podría ser definido como las distintas habilidades comunicativas del grupo profesional promotor para transmitir y crear una atmósfera de interés sobre el objeto de formación. En esto el grupo promotor se cuida de desarrollar experiencias flexibles, con estrategias didácticas múltiples, con buenos recursos audiovisuales y digitales y con una gran carga de apoyo en campo.

### **La práctica de la reconstrucción**

Esta ruta de aprendizaje se caracteriza por ser un proceso reconstructivo, en el cual se plantean modelos, se descomponen y al final se reconstruyen para mostrar que tanto se ha aprendido la “anatomía” del objeto. Es como hemos señalado, una experiencia inmersiva, por lo menos en la escala de esta propuesta, en la cual los participantes tienen que acercarse intensivamente a sus objetos (en este caso audiovisuales) para poder reconstruirlos desde la comprensión “próxima” que se tiene de ellos.

El objetivo de acercar inmersivamente a un objeto audiovisual tenía la pretensión de permitir un acercamiento totalizador, sensibilizador, que permitiera “entrar” en el detalle del lenguaje audiovisual en una escala y un espacio comprensible y manejable con un periodo de tiempo bastante acotado y una agenda de trabajo reducida. Si manejamos la experiencia formativa en un periodo corto, con un determinado y limitado número de eventos formativos, la estrategia aquí se vuelve crucial: cada momento debe ser intenso, planificado, inmersivo y práctico.

### **Componentes de la ruta: el maestro como diseñador**

El concepto fundamental que tiene la ruta es el del diseño a partir de la modelización. El maestro es motivado a comprometerse con un proceso creativo en el cual el se asume

como un diseñador de experiencias innovadoras. Tradicionalmente se considera que el proceso creativo e innovador reside en perfiles y talentos excepcionales, pero lo que se promovió en esta experiencia fue justamente, una fórmula en contravía de esto, es decir proponer al docente como un diseñador que puede combinar de maneras diferentes elementos tecno-expresivos (el audiovisual) para producir una práctica creativa, que incorpore elementos nuevos y transforme lo existente (ciertos metodológicos didácticos de su práctica).

El resultado del proceso es un maestro diseñador, que tiene habilidades básicas y significativas para comprender que es, como se diseña, que contiene y qué significa un audiovisual. Aparte de ello, y de forma fundamental, un maestro que diseña “objetos audiovisuales” y que puede promover su diseño (con guías y prácticas de gamificación).

Ahora bien, esto fue desarrollado en 4 pasos. Vale decir que su secuencia fue desarrollada teniendo presente un periodo de tiempo estrecho y un limitado número de actividades. Esta variable no es menor, al contrario, implicó considerar la metodología en función de la eficacia del objetivo del entrenamiento tecno-expresivo. Es decir, un objetivo que debía poder ser evidencia en habilidades y productos concretos producidos por los participantes (videos, guías, guiones).

La ruta es posible verla como una metáfora del camino que sigue un diseñador de un objeto artístico. De hecho el lenguaje audiovisual es un arte que combina elementos múltiples: narración textual, visual, plástica y técnica. Y el aprendizaje de un arte en buena medida está compuesto por experiencias en la cual se observan obras modelo y se descomponen y reconstruyen, para inspirar las creaciones y exploraciones propias.

Durante el proceso formativo los componentes que se desarrollaron fueron los siguientes:

a) Modelización:

Se parte de considerar objetos paradigmáticos. Parra ello se seleccionaron objetos audiovisuales de muy buena realización y se trabajo una especie de “antología” de ejemplos que permitieran visualizar los principales elementos del

lenguaje audiovisual. Algunos de estos están referidos en el blog y en el Aula Virtual que se diseñó para el proceso. Ver: [www.videomisión.blogpost.com](http://www.videomisión.blogpost.com)

b) Descomposición:

Una vez considerados los productos audiovisuales paradigmáticos (de técnicas narrativas, géneros y montajes) se realizó un proceso analítico de cada uno de ellos. Esto implicaba descomponerlos en las piezas básicas del lenguaje audiovisual, considerar el lenguaje, y, de manera fundamental, el estilo audiovisual. Se hizo un énfasis en la “búsqueda” del estilo audiovisual propio, esto con el fin de señalar como el video en tanto obra artística y estética está vinculado con el propio “sello” creativo que le imprime la singularidad de su creador o creadores. Esto quiere decir, por una parte que si bien hay unas determinadas reglas propias a la tradición audiovisual, el creador les da una libertad creativa e interpretativa en la cual su propio estilo se hace visible.

Cuando se descompone un objeto, esto tiene dos efectos importantes. El primero es descubrir que la complejidad aparente se puede reducir, que el objeto tiene ciertas reglas descifrables y que sus efectos son producto del conjunto o de una forma o aspecto específico de su “composición”. Implica también observar como el audiovisual es un resultado de varios elementos en interrelación y que separarlos por piezas, identificar sus partes, implica observar las relaciones entre ellos y parte de la clave audiovisual es como se pone en interacción estos componentes para transmitir y crear un sentido.

c) Imitación:

En este momento de imitación el participante podía utilizar los mismos componentes o componentes similares y “reconstruir” un material audiovisual relativamente similar al del ejemplo. Por supuesto esto fue realizado en la proporción de los propios recursos. Se trabajó con videos de formato corto, y así mismo con ejemplos de fragmentos o piezas audiovisuales cortas. Al final del proceso varios de los productos de maestros contenían elementos de imitación con evidentes marcas propias de sus particulares estilos estéticos.

El momento de la imitación da un clima de tranquilidad. En la medida en que uno de los aspectos del video es la creación previa, el seguimiento de un modelo por imitación brinda un trabajo sobre un material reconstruido. En esta experiencia el creativo sigue la pista de un lenguaje y al final puede constatar como este puede ser construido por él mismo, con los componentes de una propuesta ya estructurada por otro, pero en un lenguaje puesto en sus manos.

**d) Creación:**

Todo en este proceso es realmente una ruta creativa, por supuesto, pero en tanto creación propia, el momento que sigue a la imitación está definido por contenidos y montajes audiovisuales desarrollados completamente por el propio docente. En este momento el docente empieza a experimentar con sus propios contenidos. Las más de las veces la instrucción que se dio fue que consideraran sus propios espacios, escenarios y actores. Para ello se les recomendó trabajar con contenidos de su propia vivencia en el colegio. Podría pensarse que este momento creativo era el más fundamental del proceso.

Sin embargo, el conjunto es en sí mismo creativo. Dadas las habilidades básicas, lo que queda en marcha en este proceso es una capacidad de iniciativas y un capital formativo tanto técnico, como expresivo y pedagógico. De allí en adelante, con los momentos y materiales demostrativos, por supuesto el proceso tiene mucho por explorar y construir para establecer bases de conocimiento y solidificar metodologías de trabajo.

**e) Aplicación:**

El componente final de la ruta es la aplicación. En este momento es donde una vez comprendido el objeto audiovisual y apropiada la metodología de gamificación, se pasó a desarrollar las producciones audiovisuales con los estudiantes. Esto, como se analizará en el curso de la experiencia de realización de objetos audiovisuales fue dado por maneras muy singulares de apropiar el proceso, con elementos comunes en la comprensión y uso de la

metodología y con diferenciadores propios al nivel del grupo, el área de formación y desempeño del maestro y el propio contexto institucional de la experiencia.

### **Retroalimentación Estética**

Este aspecto, podríamos decir, que es un elemento de principio en la conducción del proceso. La retroalimentación es clave del aprendizaje eficaz, dada en simultáneo permite ajustar los desempeños, perfilar las habilidades, perfeccionar la brusquedad de la mejor realización del objeto. Esto fue dado con mucha frecuencia sobre la realización de los participantes. Por lo general durante cada taller se observaba lo producido en el momento o en momentos anteriores y desde el realizador audiovisual del taller y con los participantes se anotaban aspectos narrativos y técnicos, se sugerían posibilidades y mejoras. De igual manera se hacían reconocimientos y se identificaban avances.

### **Guías de Misión Audiovisual**

El eje del proceso didáctico en esta ruta metodológica fue el diseño de las guías de producción audiovisual. El audiovisual, como se ha evidenciado, es contemporáneamente una de los objetos de aprendizajes con más alto valor en el escenario pedagógico. Ahora bien, para llegar a producir audiovisual, usarlo y aplicarlo, existen diversas rutas de aprendizaje, en este proceso se diseñó y utilizó un enfoque de gamificación que permitiera hacer del audiovisual una experiencia lúdica que combinará tanto el valor estético del objeto en sí mismo, como su proceso de construcción. En otras palabras, se persiguió no solo aprender a construir los objetos audiovisuales, sino hacer de su construcción una experiencia de aprendizaje guiada y orientada por los profesores.

Durante esta ruta de reconstrucción y modelización, se desarrolló un componente progresivo y simultáneo: el diseño de las guías de gamificación. En esta medida, conforme se fueron desarrollando los pasos del proceso de aprendizaje audiovisual, en un plano simultáneo se fueron socializando con los participantes los principios básicos de la gamificación y, a la vez, experimentado la formación con su misma lógica: como un juego, el de jugar a ver, usar y hacer audiovisuales.

Se construyeron dos tipos de guías, la de profesores y la de estudiantes. La primera es una guía de orientación y la segunda una guía de ejemplo modelo. Siguiendo la lógica de la modelización, esta segunda guía trataba de plasmar en concreto como opera en la práctica el diseño de un juego audiovisual con los estudiantes.

La guía de orientaciones es una especie de tutorial detallado, pero breve y flexible, con un lenguaje mixto, que oscila entre lo técnico y lo conversacional, y propone los componentes básicos que debe tener una guía de gamificación. Contiene dos partes. En la primera se desarrolla el concepto de gamificación y se relacionan sus aspectos relevantes. En la segunda parte, se consideran cada uno de los elementos de una guía básica cuya complejidad, diversidad y poblaciones objeto pueden variar.

El planteamiento de la gamificación puede ser abordado de diversas maneras, pero en la que se eligió aquí se centra en el tipo de juegos de misión. Es decir, se construyó una guía para realizar juegos de producción audiovisual donde los estudiantes tienen que desarrollar la misión de construir un video, pero siguiendo determinadas reglas de producción de contenidos y de estéticas, con utilización de pautas y a partir de unas condiciones de partida. Cada guía puede tener una extensión y complejidad variables, puede ser desarrollada para un periodo de tiempo variables y con organización de grupos de acuerdo con los objetivos y dinámicas de sus contextos. De manera muy similar a los videojuegos de misión, las guías de producción audiovisual para estudiantes tienen por finalidad plantear un problema que rete el proceso de abordaje de problemas y creación de soluciones.

De hecho, la guía es un compromiso que va desde el proceso creativo de planeación del objeto, hasta el objeto audiovisual mismo. Pero en el transcurso del proceso el docente apoya, orienta y condiciona, con ciertas pautas, su desarrollo. En esto está tu carácter de retroalimentación (aspecto crucial). La guía parte de crear una situación problema e introduce a los participantes dentro de un contexto narrativo. Es decir, de entrada la guía propone un juego de roles. Los realizadores, que son los estudiantes, asumen una determinada identidad, más o menos manifiesta o propuesta por el docente, y a partir de esta situación inmersiva, donde ellos quedan

En este sentido la pedagogía basada en problemas es el planteamiento clave que contribuye con este componente. Para poder desarrollar la misión los estudiantes reciben un taller de entrenamiento básico en audiovisual, el cual sigue la lógica de modelización y reconstrucción que se desarrolla con los profesores. Ellos también pueden usar el blog y tienen acceso al aula virtual. Con esta ayuda, la guía establece unas condiciones de realización. En estas se juega buena parte del proceso pedagógico, porque para hacer el video los estudiantes tienen que preparar un guión gráfico o storyboard basado en un trabajo previo cuya profundidad, componentes y desarrollos son orientados por el profesor y realizados por el tipo de grupo de producción que se haya constituido.

Vale la pena anotar, que a diferencia del grupo de producción del video comercial, este es para coordinar y realizar el trabajo, pero no está jerarquizado en funciones técnicas determinadas, al contrario, el docente busca favorecer una participación equilibrada y diversa de los estudiantes durante el proceso, cuidando de que no se realicen distribuciones de trabajos demasiado especializados o estrictos por funciones de realización audiovisual.

Seguir la guía realmente significa entrar al juego narrativo de construir una narración. La guía es un guión para representar la construcción de un juego de video con un género, para este caso corto, pero cuya extensión puede variar dependiente de la propia dinámica, objetivo y habilidades técnico-pedagógicas disponibles. Por eso es clave que la guía proponga un juego de roles relevante a los estudiantes, Se puede por supuesto probar, consultar o proponerles a los propios estudiantes.

Lo clave es que sea significativa y que cree con ello una atmósfera narrativa que los estudiantes puedan disfrutar y dentro de los cuales se puedan identificar y asumir el escenario y el relato que se les plantea. Está demás añadir que la guía puede ser todo lo flexible que se requiera y conforme avanza el proceso puede ser modificada. Lo importante es que sea desarrollada manteniendo el espíritu del juego, con altos niveles de motivación, compromiso y reto para los estudiantes.

Esto puede operar tanto para adolescentes de secundaria, como para niños de diferentes edades. Por supuesto, los elementos, dinámica y proceso requerirán estrategias y

adecuaciones taxativas y perspectivas metodológicas, temporales y temáticas acordes con sus momentos de desarrollo.

En síntesis una guía es descrita como un ejemplo de creación de juegos de producción audiovisual. No es lineal, tiene componentes que el profesor puede integrar al proceso pedagógico de manera modular. Cada guía es una composición. Hay ciertos elementos recomendables. De eso se trata la guía de Orientación: de pautas y recomendaciones abiertas. Los componentes básicos de la guía propuesta fueron (y van resumidos así):

**a) Diseño de una misión: Pensar en el aprendizaje, no en el contenido**

Construir su guía como una misión es una variante entre otras posibles. Sin embargo se propone la metodología de “misión” porque es una de las que mejor ejemplifican los aspectos inmersivos, motivadores, participativos y retadores de lo que significa un videojuego. En los juegos digitales este es uno de los formatos más utilizados y preferidos por los jugadores.

Esta metodología crea juegos y un juego tiene formatos que a su vez implican diferentes desarrollos. El juego de misión está marcado por un desafío por cumplir, un problema por resolver. Esto puede, como un juego, implicar diferentes dinámicas y variantes, que con Prensky<sup>8</sup> podemos afirmar que son 4:

- a) Colaboración
- b) Conflicto
- c) Competición
- d) Reto

- **La introducción**

---

<sup>8</sup> . Prensky, M. 2001. Digital Game-Based Learning.

En esta introducción la guía debe crear un vínculo de confianza y motivación. La introducción busca ser una forma de crear un buen estado de relación con la situación narrativa que se va a proponer en la guía. De la misma manera puede realizar introducciones que susciten interés, problematicen una situación. Es decir, en la introducción puede utilizar diferentes estrategias narrativas para proponer el trabajo que se va a realizar. Es una manera de saludar y motivar, causar interés y proponer un desafío para enganchar emocional y por ello, cognitivamente, a los estudiantes.

- **Objetivos de aprendizaje:**

Este componente de la guía permite definir la meta que se propone para los estudiantes. Se puede hacer de manera pedagógicamente formal, pero también como variante, puede ser construida con el estilo narrativo que se crea conveniente. Lo cierto es que aquí se debe definir hacia donde apunta la guía. Por supuesto los objetivos tienen “dimensiones” y alcances diversos. Cada guía tiene objetivos con diferentes grados de complejidad. De hecho un objetivo puede ser común a varias guías, o una guía puede ser compleja y desarrollada en varias fases y con varios objetivos.

- **Situación problema: crear un escenario narrativo inmersivo**

Esta es una de las estrategias más útiles para proponer una misión: plantearla como un problema. La complejidad varía de acuerdo con diversos factores: el objetivo, el tiempo y el tema.

Dado que estamos en el formato “juego de misión” de producción audiovisual el planteamiento del problema esta enfocado a producir un objeto audiovisual. Sin embargo esto puede ser planteado con distintas formulas. La guía recomienda no centrar la producción en el “objeto audiovisual” (aunque para ciertos efectos puede también hacerlo), sino en el problema que se plantea. De este problema se dará cuenta en un proceso (todas las actividades de realización del video) y un objeto (el video mismo). Con frecuencia es recomendable utilizar una metodología “activa” de pedagogías basada en problemas y la guía señala la utilidad de este enfoque. Esta contribuye a plantear problemas de maneras estructuradas y efectivas en la estructura didáctica de los juegos de misión.

- **Realizadores: equipos de producción.**

Este componente orienta para la composición de los grupos de trabajo. Se señala que lo importante es realizar un acompañamiento al grupo de estudiantes que le permita al profesor percibir un adecuado balance en la distribución de funciones de los grupos de manera que cada uno tenga un rol de participación equitativo, activo y motivado en el proceso.

- **Meta del audiovisual:**

En este componente la guía define las características que debe tener el producto audiovisual por construir. Aquí se sugiere que se puede jugar con el tipo de formatos, duración y contenidos propuestos. En este componente la guía puede dar lineamientos generales o puede poner límites precisos. Todo depende de cómo se plantee la estructura del juego.

- **Reglas de la producción audiovisual**

Este componente debe poner un marco de acción en la producción audiovisual mediante pautas y normas de producción técnicas y narrativas.

- **Duración de la guía**

Aquí se fija cual es el periodo de desarrollo del trabajo propuesto

- **Ruta creativa: el juego de realizar un video**

Esta ruta creativa puede tener diversas formas. En la ruta se sugiere de proponer caminos flexibles con componentes básicos para el desarrollo de los estudiantes. Esta parte implica un enfoque explícitamente “paso a paso”. Es una propuesta de “saber hacer” en el que se trabaja el proceso creativo previo con el estudiante. Está implicado en él un amplio trabajo con diversos mecanismos de representación, comunicación, interacción y estructuración de materiales, actividades y temas. Su complejidad, igualmente varía en función de la complejidad de los objetivos y de la guía misma en su conjunto.

- **Condiciones de seguridad y comportamiento**

Este aspecto es un elemento fundamental de considerar en la guía. En la medida en que el juego aumenta el radio de realización, y que puede involucrar a otras personas y escenarios, se debe recomendar y prever e indicar un cuidado adecuado de la seguridad de los estudiantes. En la medida en que puede haber un uso de equipos en escenarios abiertos debe recomendarse la compañía de padres u otros acompañantes adultos. Para el trabajo con los niños por supuesto esto deberá ser programado y controlado extremadamente con profesores y adultos, sin por ello limitarse en la posibilidad de realizar prácticas diversas, creativas y enriquecedoras en espacios y tiempos adecuados.

- **Retroalimentación**

Para el aprendizaje efectivo es indispensable y completamente recomendable la retroalimentación al desempeño. Esto puede ser realizado de diversas maneras, con diversas estrategias. Lo fundamental es poder acompañar el proceso e ir funcionando como interlocutor de las realizaciones.

- **Ayudas:**

La guía prevé “ayudas”, muy en la lógica de los juegos de misión y en este caso la creatividad del docente y su amplio conocimiento de estrategias didácticas le puede proveer de estrategias y materiales que ofrece a los estudiantes para alimentar su proceso creativo.

- **Equidad:**

Esta metodología de producción audiovisual requiere de equipamientos especiales, y por ello debe ser planeada considerando qué tanto los estudiantes tienen acceso y uso de cámaras u otros dispositivos con cámaras de audio-video. Debe cuidarse extremadamente de considerar que existen estudiantes que no tienen el equipo necesario, y que pueden tener dificultades de adquirirlo. No se debe presionar de manera alguna a la adquisición. Aquí juega su criterio equitativo para mirar como se conforman los grupos de manera que se equilibren los que tienen equipos con los que no.

## **Análisis de la experiencia**

Esta experiencia fue desarrollada durante tres meses, en tres instituciones educativas. En cada una de ellas se gestó un proceso que si bien tuvo sus componentes y dinámicas singulares (descritas en un material aparte para cada una<sup>9</sup>) también permitió observar cómo el diseño, formación y aplicación piloto de una metodología puede tener elementos comunes que aquí se describirán con el fin de relevar las consideraciones y análisis globales más pertinentes al proceso general gestionado. Aunque también se precisen algunos aspectos particulares, el análisis que propondremos nos concentrará en valorar el alcance global de la experiencia como piloto replicable y como metodología con efectividad demostrable, de fácil apropiación y logros posibles en diversos niveles del aprendizaje de niños y jóvenes. Enlistaremos y analizaremos cada una de los principales aspectos de esta experiencia.

a) El primer aspecto, tiene que ver con las condiciones básicas de un proceso de innovación se refiere a la forma como se estructura la experiencia de transformación de una práctica. Al respecto consideramos que existe una especie de “triángulo” posibilitador del proceso de innovación. Cada uno de sus vértices no es menos importante que el otro. De hecho la innovación puede ser considerada como un balance cuya dinámica puede variar, y cuyo equilibrio no necesariamente significa que esta sea o no posible, sino que más bien, por factores diversos, sobre los que no profundizaremos, pero que cuentan, la magnitud de cada vértice puede equilibrar o no a los otros dos. Es decir, como se conjuga cada elemento con los otros dos, como suma, resta o multiplica su impacto, depende de las distintas maneras en que durante este proceso la innovación se establece.

El primer vértice alude a los perfiles profesoriales. Este factor quiere decir que la innovación está estrechamente relacionada con el tipo de actor que la hace posible. Dependiendo del perfil del docente. En cuanto al docente cuenta su experiencia, su carrera laboral, su potencial de aprendizaje y su nivel de motivación y liderazgo. Estos elementos conforman los descriptores básicos para hacer un perfil proclive a involucrarse en actividades innovadoras.

---

<sup>9</sup> . Ver informes de Edgar Pineda y Andrés Carvajal, profesionales del equipo de este proyecto.

Un perfil de docente con rasgos adecuados, motivación y liderazgo puede frecuentemente ser más propenso a explorar opciones metodológicas que transformen su propia práctica. De la misma manera puede vincularse y asumir compromisos que vayan mas allá de las rutinas propias de cualquier actividad institucionalizada. En este perfil probablemente los factores motivacionales juegan un papel relevante como potenciador del perfil innovador del maestro.

En esta experiencia todos los docentes participantes fueron seleccionados justo en consideración a su proclividad, motivación y liderazgo en sus respectivas instituciones. Dado el tiempo acotado del proyecto se requería partir de maestros ya motivados, que estuvieran fácilmente disponibles para explorar opciones metodológicas e involucrarse en actividades renovadoras.

El segundo vértice de ese proceso tiene que ver con el dispositivo metodológico con el que se propuso agenciar la innovación. Como lo hemos descrito, el desarrollo mismo del proceso correspondió a una práctica pedagógica centrada en la gamificación, el juego y el uso diverso y creativo de materiales y metodologías de formación (incluyendo herramientas y estrategias digitales). Soportando este tipo de práctica subyace la concepción de la necesidad de trabajar con el docente como un “adulto” en aprendizaje, lo cual quiere decir, acudiendo a estrategias que consideran centralmente la motivación, la libre participación y el reconocimiento como maneras de formar al adulto.

Como se ha descrito en la estrategia de formación las características inmersivas, multimediales y *no logocéntricas* son fundamentales para apoyar una estrategia basada en gran medida en introducir y sostener al docente en una narrativa innovadora, según la cual su formación es relevante a un proceso transformador, que de entrada ve como posible transformar una práctica de manera efectiva. En otras palabras, el dispositivo de formación es en si mismo un relato significativamente motivador como para jalonar el compromiso y el interés del docente en actividades fundamentalmente voluntarias..

El tercer vértice del proceso se refiere al contexto de apropiación. En este sentido la dinámica institucional de apertura, la capacidad y flexibilidad de la institucional frente a la experimentación y una cultura organizacional con ciertos niveles de confianza en la exploración de prácticas docentes diferentes, son elementos esenciales para facilitar este

proceso. Al respecto de las tres instituciones, este fue un factor implícito desde el inicio. Las tres instituciones contactadas para este piloto de innovación fueron seleccionadas porque tenían contextos institucionales abiertos y proclives a maestros innovadores. Las tres en mayor o menor medida fueron flexibles, permitieron y estimularon la participación del maestro en el proceso y ello sin duda contó para hacer mejor el trabajo durante un periodo de tiempo corto.

De no mediar esta circunstancia, probablemente hubiese sido necesario dedicar un periodo de tiempo a la motivación, a la creación de un grupo de trabajo y a la negociación institucional de tiempos. Y esto, desde luego, suele tener ritmos variables, pero con frecuencia lentos. Este no fue el caso de ninguna institución, y aunque tienen ritmos diferentes, sin duda las tres muestras profesores participantes que ofrecieron una notable y profunda capacidad de compromiso en actividades extra-jornada laboral.

En buena medida, la experiencia “fluyó” de manera equilibrada en las tres instituciones. Sin duda con dificultades propias de las diferencias y los imponderables institucionales que hacen necesario cierto carácter flexible con el manejo de tiempos que tienen los docentes, pero que sin duda, aunque exigen un notable esfuerzo del equipo externo de trabajo, pueden ser manejados y re-estructurados adecuadamente.

c) El proceso de gamificación experimentado es una de las dimensiones más relevantes del proceso. Sin duda este enfoque es tanto una mirada nueva como una metodología aún en proceso de exploración, pero con un gran potencial para establecer un escenario de didácticas profundamente innovadoras. Los estudiantes y los maestros se “engacharon” rápida y fácilmente a la lógica del trabajo. Desde luego el proceso de entrenamiento técnico narrativo con los niños y jóvenes fue mas corto que con los docentes, pero sus niveles de logro y el notable y evidente nivel de aprendizaje frente a las herramientas y la estética audiovisual es notable. Cada producto, elaborado en un periodo de tiempo realmente corto, representa, en proporción al entrenamiento, un muy buen producto que evidencia como el objeto audiovisual conectar profundamente con sus intereses, sus códigos culturales y sus estéticas.

Los talleres realizados cubrieron tanto a niños como a jóvenes adolescentes, y en cada uno de estos grupos, incluso en los que pudiesen tener mayores dificultades de

equipamiento, sus lógicas audiovisuales son notablemente proclives a hacer del aprendizaje un proceso de corta duración en términos de adquisición de habilidades técnico narrativas especializadas. Dominar concepciones de argumentación y montaje audiovisual no es con mucho una tarea fácil para cualquiera, pero vistas en la proporción tiempo de entrenamiento nivel de perfeccionamiento, creatividad temática y técnica, los trabajos de estudiantes fueron notablemente significativos, tal como se puede observar en el canal on line del proyecto ([www.soloparatusojos.tv](http://www.soloparatusojos.tv)). Este resultado sin duda esta mediado estratégicamente y depende de los profesores acompañantes, de la manera como exploraron las guías de trabajo y la metodología de gamificación propuesta.

Sin duda, también y en la misma medida, las experimentaciones de los docentes en creatividad audiovisual es de destacar. Para la mayoría el lenguajes, en tanto gramática especializada, en tanto tecno-expresividad estructurada con ciertos principios, le era novedosa. La mayoría no pasaba de tomar sus cámaras, ver videos o ocasionalmente proyectarlos en sus clases como cualquier novato lo puede hacer. Con el entrenamiento, codificado en las fases de la ruta de aprendizaje descrita, también sus niveles de logro técnico narrativos y didácticos se hicieron evidentes. Su logro proporcional se evidencia en sus productos, muchos de ellos compuestos en asocio con sus estudiantes.

d) La manera en como los docentes asumieron y aplicaron las guías de misión audiovisual es sin duda un logro notable. Desde luego que cada uno lo hizo de manera diferenciada. Se crearon guías que adaptaron y flexibilizaron componentes. Una parte de ellas, fueron asumidas con los elementos considerados básicos. Destaca un factor de acompañamiento alto en la primaria de uno de los colegios. Este grupo mostró una especial capacidad para concretar en la especificidad de sus prácticas diversas estrategias para producir el proceso de gamificación con sus niños. En estos se destaca un trabajo notable en la construcción de los guiones gráficos y la promoción en el trabajo técnico autónomo brindado a los estudiantes para que realizaran sus propias grabaciones.

El valor de tener una guía de orientación, puesta en un lenguaje cercano, estructurada claramente y sobretodo una guía de ejemplo, sin duda hacen evidente como opera una propuesta que en principio tiene un enfoque poco relacionado con la educación en nuestro contexto. Ningún maestro, ni siquiera al mas avanzado tecnófilo le era familiar el concepto de Gamificación. Pero al observarlo puesto en una guía, con un ejemplo

concreto, explicado y aplicable, se hizo explícita una experiencia tanto de posibilidad como de familiaridad y aplicabilidad.

e) La experiencia mostró un balance entre la formación audiovisual y la didáctica con audiovisuales. Fue un equilibrio buscado y en buena medida evidente si consideramos los procesos de construcción de materiales, guías y videos, tanto como las prácticas desarrolladas con los estudiantes. Sin duda esto es una de los factores con mejor viabilidad y la Gamificación fue en una estrategia efectiva.

f) La Gamificación, tanto en concepto, como en procedimiento, tiene un gran potencial y es estratégica para transformar prácticas y hacer de la escuela un lugar profundamente motivador. En si misma puede ser un germen para reencantar a la escuela. Es un reencantamiento mediático que opera tanto para profesores como para estudiantes. Los dos necesitan reencantarse y provocarse, aprender y divertirse en el aprendizaje. La neurociencia es cada vez más contundente al referirse a la importancia estratégica que tiene la motivación, los estados emocionales positivos y el buen clima de trabajo sobre los resultados y los procesos efectivos de aprendizajes profundos.

En el mismo sentido, también nos está mostrando con investigaciones concretas y recientes<sup>10</sup> la importancia que tiene para el cerebro la dimensión visual en el aprendizaje. Con una proporción enorme de la zona visual, la dinámica del aprendizaje en el cerebro nos muestra por qué nuestra especie ama profundamente las experiencias del ver, del ver y oír, y del audiovisual como elemento que la cultura contemporánea ha puesto tan en el centro que por ello se le ha llamado cultura visual. Lo audiovisual en esta experiencia entra a la escuela pero no para competir con ella sino para contribuir a reencantarla y hacerla una vivencia cada vez más placentera y *amable*, profunda e innovadora.

g) Sin duda, las tres innovaciones, cada una de las cuales tiene su sello particular, la del colegio mismo, la de su contexto y la de sus perfiles profesoriales, tienen un potencial demostrativo enorme. Muestran como opera eficazmente una metodología, como involucra a los participantes y como efectivamente transforma prácticas y produce herramientas concretas para mejorar procesos pedagógicos. Pero sin duda, todo ello es solo una muestra viable de lo que podría hacerse con más tiempo y exploración. Como

---

<sup>10</sup> . Jensen, 2008. Op.Cit.

piloto de innovación sin duda son una gran semilla por cultivar, muy a la manera de los semilleros TIC que viene impulsando el IDEP, y un reto para estos docentes que participaron y para los cuales el proceso de cambio gamificador inicia, pero se muestra potente y divertido, con mucho por explorar, errar, conocer y transformar.

**UN ARTÍCULO FINAL DE CARÁCTER PUBLICABLE, EN EL QUE SE VISIBILICEN LAS POSIBILIDADES PEDAGÓGICAS Y DIDÁCTICAS DE LAS TIC A NIVEL DE MEDIOS AUDIOVISUALES, TENIENDO EN CUENTA LOS RESULTADOS DE LOS TRES COLEGIOS PARTICIPANTES.**

**CONSTRUCCIÓN DE COMUNIDAD CON DIVERSIDAD ÉTNICA, CULTURAL Y SOCIAL A TRAVÉS DE LA DIDÁCTICA DE MEDIOS.**

## **COLEGIO AGUSTÍN NIETO CABALLERO.**

**Por. Edgar Pineda**

### **PRESENTACIÓN**

Este documento da cuenta de la ejecución del proyecto innovación en TIC y didáctica de medios realizado con docentes y estudiantes del colegio Agustín Nieto Caballero de la Ciudad de Bogotá. Aquí se presentan la implementación, los principales hallazgos y desarrollos realizados. Estos sin duda giran en torno a como los procesos de aprendizaje y los productos digitales realizados traducen un complejo grupo de perfiles y logros. Al final se proponen las conclusiones que ayudan a sintetizar, y en ciertos aspectos, complementar los hallazgos y productos del proyecto.

El artículo estará estructurado sobre la base de tres ejes. Sobre cada uno de ellos, al analizar la experiencia en su desarrollo y en sus fuentes de información, podemos establecer que ocurrió y hacia dónde se proyectan los hallazgos en la innovación.

#### **1. Eje: La filosofía tecno-pedagógica del Lenguaje Audiovisual.**

Se trata de presentar la naturaleza, alcance y tipología básica que esta estrategia tecno-pedagógica posee. Para ello se realizó una categorización de los conceptos fundamentales en narrativa audiovisual, cualificando su alcance y proponiendo los usos pedagógicos más acordes con su naturaleza. Este componente tiene una concepción tecno-pedagógica, es decir, que se presenta desde un enfoque donde se logre observar como se desarrolla su contenido, uso y apropiaron del Lenguaje Audiovisual en procesos de aprendizaje orientados por los docentes en clases presenciales.

De entrada, los proyectos de Innovación en implementación de TIC y didáctica de medios están concebidos como un proceso de apropiación en el cual la tecnología juega como mediador de experiencias de uso de las TIC en prácticas pedagógicas presenciales. El lenguaje audiovisual funciona entonces como un catalizador de experiencias que con la aplicación de una secuencia didáctica paulatinamente se van creando en productos audiovisuales de innegable valor creativo, evidenciando en ellos no solo el uso de la herramienta sino su posibilidad pedagógica y de desarrollo de habilidades cognitivas en pro de la creatividad y la innovación.

Al abordar las experiencias pedagógicas que se promueven en la institución, el alcance de este eje caracteriza la base instrumental desde la cual se parte. Analizar y presentar sus variantes, sus posibilidades pedagógicas y su tecnicidad, permitirá definir el lugar tecno-pedagógico desde el cual se desarrolla el proceso de apropiación de TIC y didáctica de medios.

Esta caracterización implica a la vez un abordaje estético, que analiza las posibilidades expresivas del proceso de incorporación pedagógica de las TIC y de los medios de comunicación. Considerar esta dimensión es fundamental dado que las herramientas TIC que se utilizan tienen un comportamiento de usabilidad que incrementa la base representacional del usuario. En este sentido, el análisis de las herramientas considerará como estas funcionan para distintos propósitos de aprendizaje, a la vez que son en sí mismas herramientas “amigables”. Esto implica un salto formativo en el proceso.

## **2. Eje: El proceso pedagógico de la apropiación.**

El segundo eje sobre el cual se estructura este artículo tiene que ver con la acumulación de la experiencia pedagógica con el proceso formativo en lenguaje audiovisual. Este proceso trata de la formación de los profesores que lideraron la estrategia de conformación de un grupo de producción audiovisual en la institución.

El proceso pedagógico de la apropiación está estructurado por una secuencia didáctica de aprendizaje que tienen objetivos y metas definidas. Cada fase de la secuencia didáctica tiene los propios, aunque consideradas en secuencia los principales objetivos se reiteran y conjugan de fase a fase. El análisis de este proceso formativo en interacción con los momentos en los cuales es concebido el trabajo de conformación de una estrategia audiovisual ofrece información sobre como funciona el aprendizaje de las herramientas y su aplicación pedagógica. El análisis de este proceso de aprendizaje se deriva de observar el proceso de construcción de cada producto a la vez que de la comprensión misma de la constitución del grupo de producción audiovisual.

## **3. Eje: El contexto institucional de la apropiación.**

Dentro de la innovación cuenta de manera fundamental el contexto en el cual ocurre. Esto implica determinar el perfil de los actores institucionales, la experiencia, consumo y uso de la narrativa audiovisual aplicada a proyectos pedagógicos. Es en este marco de actores y prácticas en las cuales se da el aprendizaje y el desarrollo de procesos y proyectos en didácticas de medios. Dentro de este contexto institucional los actores realizaban sus procesos de aproximación, aprendizaje y apropiación de lenguaje audiovisual y TIC. Frente a las TIC y al lenguaje audiovisual y de acuerdo con los desarrollos que en ellas se produzcan, es que puede caracterizarse el desarrollo y los hallazgos de la innovación.

Estos tres ejes permiten analizar el desarrollo y los principales hallazgos de la innovación atendiendo a su carácter situado. En efecto, la perspectiva que manejan estos proyectos, entiende la innovación como una transformación de representaciones y prácticas que ocurre a partir de un proceso de aprendizaje. Los productos audiovisuales que se desarrollaron son evidencias fundamentales de este proceso. La manera como ocurre su aprendizaje, las habilidades tecnoexpresivas que ponen de manifiesto, la población hacia la cual se dirigen, los contenidos que movilizan y el impacto que empiezan a tener dan cuenta de un proceso de innovación.

El objetivo con el cual se mide la experiencia es un conjunto balanceado de procesos de aprendizaje y productos. Pero no necesariamente es en la materialidad o el nivel de logro y perfección que tiene el producto en donde se evidencia el proceso de innovación. De hecho, el producto evidencia un recorrido, pero es a los ojos del propio creador desde donde podemos valorar el avance. No todos los docentes partieron del mismo punto ni condiciones pedagógicas, pero fue su capacidad de recorrer en su proceso de aprendizaje lo que determina que tanto nivel de innovación, transformación y potencialidad de desarrollo existe en estas estrategias de “fomentar la innovación”.

En el mismo sentido, este proyecto no está concebido para “introducir” innovaciones, sino para fomentarlas. Esto implica que buena parte del proyecto no descansa en cuánto nivel de logro material se pueda visualizar, sino cuanta experiencia de aprendizaje se pueda establecer y cuanto potencial de desarrollo y profundización de este aprendizaje se fomente.

En esto juega el factor motivacional de manera fundamental. Para ello los niveles de comunicación y la prueba de herramientas y temáticas de gran interés es clave para

conducir y orientar al grupo. Buena parte de los docentes del grupo partieron con dificultades y representaciones de dificultad sobre el lenguaje audiovisual. Muchos de ellos aun cuando se manifestaban motivados en el desarrollo del proceso, consideraban al mismo tiempo que es aún difícil y complejo el uso de los medios de comunicación. La propuesta pedagógica implicó, que en los diversos momentos en que se estructuró, que esto fuera fuertemente transformado, produciendo una resignificación de la “complejidad” de la tecnología. O, en otras palabras, reduciendo, mediante la experimentación, esta “complejidad” percibida.

## **PROCESO**

### **1. Metodología del Proceso.**

El proceso desarrollado estuvo centrado sobre el aprendizaje de la dinámica pedagógica del nuevo componente de lenguaje audiovisual, pero perfeccionando ciertos aspectos sobre Aprendizaje basado en Problemas y redefiniendo conceptos y posiciones sobre lo audiovisual y la lógica de los videojuegos. En esta fase se introduce la creación de una comunidad de aprendizajes en lenguaje audiovisual que busca la resignificación de los medios de comunicación en la escuela.

Este proyecto gestiono junto con los maestros una secuencia didáctica que buscó poner en marcha procesos de apropiación de TIC y de medios de comunicación en proyectos pedagógicos a través de la conformación de un grupo de producción audiovisual de docentes y estudiantes que lograran producir y diseñar productos creativos e innovadores para ser publicados en el canal on line pedagógico “Solo para tus ojos” del IDEP...

En la gestión del proyecto se emplearon básicamente 4 desarrollos:

- a) Formación en lenguaje audiovisual y didáctica de medios.
- b) Asesoría para el desarrollo de proyectos pedagógicos mediados por una estrategia audiovisual..
- c) Asesoría para el desarrollo de estrategias pedagógicas basadas en el Aprendizaje basado en Problemas..

- d) Incorporación de guías de aprendizaje audiovisual con la estrategia de la lógica de los videojuegos..

El proceso tuvo dos formas de participación:

- a) Directa: con los inscritos en el proceso..
- b) Indirecta: vinculando este proyecto de didácticas de medios con la experiencia de Semilleros TIC presentes en la institución.

## **2. Grupo de Producción Audiovisual.**

Es un grupo de docentes, de cualquier área, y de estudiantes seleccionados con cualquier formación previa, pero interesados y motivados al aprendizaje de principios y herramientas de apropiación pedagógica para la incorporación pedagógica de los medios de comunicación, en especial lo referente al lenguaje audiovisual, capaces de liderar en este campo, iniciativas en sus instituciones.

El Grupo de producción audiovisual no tiene la expectativa de vincular a expertos, sino principalmente a profesores y estudiantes con cualquier tipo de capacidad previa en manejo audiovisual. Lo fundamental es su motivación y liderazgo más que sus propias capacidades tecnopedagógicas. Por lo demás, como mostró la experiencia adelantada en el colegio Agustín Nieto, el grupo se conformo por distintos grados de habilidad y origen disciplinar y al interior de la institución esta fue una de sus características más interesantes.

El proyecto conllevó el desarrollo de exploración de iniciativas, productos concluidos y procesos formativos, procesos liderazgo y estrategias comunicativas usando el lenguaje audiovisual. Con el proceso se buscó fundamentar un capital de aprendizaje en un grupo de docentes y estudiantes que en el largo plazo y con su propia autonomía conduzcan a una cultura de apropiación y una estrategia de incorporación permanente del lenguaje audiovisual en sus contextos.

## **3. Secuencia Didáctica del Proyecto.**

Este proceso estuvo orientado a perfilar una estrategia de producción audiovisual que sea aplicable a un contexto pedagógico determinado, es decir, una combinación de estrategias formativas que propicien un espacio creativo donde lo audiovisual permee las prácticas pedagógicas. A partir de los aprendizajes previos, y en la búsqueda del perfeccionamiento del proceso la secuencia didáctica para gestionar los procesos de aprendizaje audiovisual y gestión del grupo de producción tuvo los siguientes momentos:

### **a) Modelización**

En esta primera fase del proyecto los profesores del Agustín Nieto Caballero exploran alternativas y modos de producción audiovisual, se observan videos, y se analizan lineamientos básicos para la creación de videos pedagógicos. Esta estrategia de observación se conjuga con la construcción de imaginarios audiovisuales entre el proyecto pedagógico y la estrategia de narrativa audiovisual, esto con el fin de ir creando en el grupo de trabajo una idea clara de su percepción de incorporación pedagógica del lenguaje audiovisual.

Esta fase ayuda a identificar perfiles y habilidades en cuanto la producción audiovisual, en este momento se evidencia pre saberes, paradigmas y mitos en la grabación y producción de material audiovisual. El grupo empieza su inmersión en la narrativa audiovisual observando y analizando experiencias y realizaciones que conjugan diferentes estilos y lenguajes audiovisuales, este proceso permite afianzar la confianza del grupo hacia la producción audiovisual y el manejo de un estilo propio que responda a las necesidades didácticas de sus proyectos pedagógicos.

En esta primera fase los profesores se arriesgan a crear y producir un primer videoclip donde se expongan los estilos y narrativas audiovisuales así como los manejos de cámara y los principios de edición estudiados con la modelización.

### **b) Descomposición**

El segundo momento es fundamental. Funciona un poco en la lógica cognitiva de crear una sobrestimulación, desordenar el pensamiento, generar riqueza de percepciones y

luego proveer, en las siguientes fases, un ordenamiento cognitivo y metódico progresivo que se traduce en proyectos audiovisuales.

En esta fase de descomposición se trabaja con el producto audiovisual propio del grupo de producción, se analizan sus videos y se descomponen cada una de las estructuras de la narrativa audiovisual; este ejercicio conlleva a procesos de retroalimentación y sobretodo de metacognición ya que es constante la interpretación y argumentación de conceptos utilizados en la realización audiovisual.

En esta fase los miembros del grupo comprenden la necesidad de la planeación en la construcción de un proyecto audiovisual, así como de las estrategias cognitivas que se ponen en juego para la optimización pedagógica del resultado final, esta conjugación de elementos pedagógicos y recursos narrativos audiovisuales conlleva a una malgama de creatividad que en la mayoría de los casos sobrepasa las expectativas.

Sin embargo, la estrategia fundamental en este proceso es la construcción de pensamiento visual a través de la lógica del reto y la estimulación para llevar a una satisfacción en la recompensa adquirida; dichos elementos pertenecientes a la lógica de los videojuegos fueron experimentados, y analizados por el grupo de producción, quienes vieron y conocieron una nueva forma de llevar la producción audiovisual a los proyectos pedagógicos. Esta nueva forma conjuga el Aprendizaje basado en Problemas, la lógica de los videojuegos, el trabajo interdisciplinar y la narrativa audiovisual.

El despliegue de estilos y estrategias audiovisuales hace énfasis en tres aspectos fundamentales: la diversidad y poder de usos que existen, su carácter estético y su facilidad de uso. El recorrido que se propone se caracteriza por brindar una experiencia de muchas opciones, múltiples herramientas y un “mar inmenso por explorar”. Quedaba, tras estas sesiones, en los miembros del grupo de producción, la percepción inicial de que hay un vasto mundo por descubrir, con mucho por aprender.

### **C. Imitación**

Este momento de imitación en principio podría aparecer como poco creativo e inconexo para algunos, pero el acompañamiento y la buena combinación que se tuvo de pedagogía

con tecnología se convirtió en el factor catalizador de los temores. La imitación es un proceso de creatividad total, el realizador audiovisual (en este caso los miembros del grupo) se lanzan a la construcción de un video mas elaborado y con mas pautas de producción, lo que eventualmente genera confianza, que a su vez permite dar libertad al proceso creador.

Entonces esta fase de imitación no es una simulación o “copia” de procesos; sino, por el contrario, es una fase de exploración en la creatividad de cada uno de los miembros del grupo, se podría decir que imitación hace referencia a ala capacidad de replicar mi pensamiento visual en un documento audiovisual que pueda ser entendido, codificado y decodificado por los receptores del mismo.

Después de las sesiones de inmersión total, múltiple y diversa en un amplio catálogo de estilos y estrategias de producción audiovisual, el grupo empieza a explorar. Se presenta un breve momento de dispersión donde se induce a los miembros del grupo de producción a explorar. Se juega entonces con herramientas de generación de contenidos multimediales con video, texto y audio. Se trabajan los aspectos básicos de la construcción de storyboards como insumo de su capacidad creadora.

Este momento de dispersión permite a los miembros del grupo de producción elegir un poco al azar y por inquietud, un tópico para explorar creativamente y de esta forma transformar una imagen o una idea en un documento audiovisual que tenga vida por si mismo, que cuente una historia y que desarrolle un contenido pedagógico; todo esto con un alto nivel de creatividad.

Esta fase de imitación empieza a producir conocimientos exploratorios más amplios que los habituales y los miembros pueden experimentar con objetos que luego incorporarán cuando se planteen acciones más sistemáticas en el planteamiento de su proyecto pedagógico audiovisual, es en esta fase donde los paradigmas, dogmas y mitos sobre la producción audiovisual o el manejo de cámaras se derrumban y desaparecen por el propio actuar y por el poder que deja entrever la creatividad que desarrolla cada miembro del grupo.

#### **d). Creación**

Este momento es clave para producir una focalización del grupo y proyectar la ruta de desarrollo. Es el momento de disipar ansiedades propias de información y exploración abundante en un proceso pedagógico. En este momento se materializa la conjugación de los procesos pedagógicos con la materialización de las guías de producción audiovisual.

Estas guías son el resultado de la exploración conceptual del Aprendizaje basado en Problemas, las habilidades de pensamiento visual, la lógica de los videojuegos, el lenguaje audiovisual y las necesidades didácticas del proyecto pedagógico. En el caso del colegio Agustín Nieto Caballero sus guías son un proceso exploratorio para el desarrollo del proyecto en el uso de herramientas TIC y medios de comunicación, en el aula, posibilitando que se den espacios de socialización diferentes, facilitando procesos de inclusión.

Es así como en todo proceso educativo, cuando se presentan factores de exclusión, se hace necesario buscar mecanismos que faciliten la superación de tales dificultades, uno de ellos es la utilización de las herramientas audiovisuales que facilita, desde la práctica misma, otras interacciones que no se generan desde el espacio físico y que son determinantes en los niveles de socialización.

El compartir, a través del uso de escenarios informáticos o tecnológicos, experiencias, conocimientos y hasta sentimientos, posibilita que se den las condiciones para establecer relaciones entre pares más desde la igualdad que desde la diferencia. Esto supone el ejercicio mismo de interacciones enmarcadas en el fortalecimiento de lazos de cordialidad y hasta de amistad consolidándose como relaciones menos superficiales para dar paso a unas más cordiales, resultado del conocimiento del otro.

#### **e) Estrategia.**

**En** lo correspondiente a esta fase de la secuencia didáctica del trabajo innovador del colegio Agustín Nieto es de rescatar el trabajo mancomunado e interdisciplinar del grupo de producción audiovisual hacia la consolidación de una estrategia de inclusión social efectiva al interior de la institución.

La estrategia de producción audiovisual y didáctica de medios se centra en propiciar procesos de inclusión en distintos espacios institucionales para el desarrollo de la autoestima de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes del Colegio Agustín Nieto Caballero apoyando el desarrollo de habilidades comunicativas, sociales y de manejo de herramientas tecnológicas. A partir de esta propuesta entonces comprender las dinámicas y transformaciones pedagógicas que se dan en estos ambientes de aprendizaje y su relación con desarrollo de aprendizajes de los estudiantes.

El proyecto de didáctica de medios logra crear ambientes de aprendizaje que favorezcan la inclusión a través del fomento al uso de las TIC y del Lenguaje audiovisual como herramienta pedagógica que desarrollan habilidades sociales que permitan el reconocimiento y el respeto por la diversidad cultural.

En cuanto la metodología en el desarrollo por el grupo de producción audiovisual, consiste en un trabajo colaborativo. Donde cada uno de los miembros del grupo interactúan con el fin de generar estrategias de enseñanza aprendizaje, esta dinámica permite que desde la experiencia y la especialidad se de como resultado la trasdisciplinariedad, lo cual genera una construcción colectiva del conocimiento más estructurado y con un mayor nivel de profundización.

Desde el debate pedagógico el grupo pensó una aproximación a las corrientes humanistas donde el estudiante es el eje central del proceso pedagógico, sujeto activo, constructor de conocimiento, creativo, al igual que al modelo conectivista el cual propone la integración de las tecnologías de la información y la comunicación al currículo donde coayudan a crear redes que facilitan los contenidos y rompa barreras sociales y culturales

La estrategia que se plasma en esta propuesta fue pensada a partir de la integración del Lenguaje Audiovisual y las TIC al currículo en pro de una formación para la vida y para la inclusión sociocultural, propiciando el desarrollo de la creatividad y de la autoestima, definiendo dos categorías: la inclusión y la Multiculturalidad.

#### **f) Aplicación pedagógica**

Esta fase de consolidación es la que queda abierta, en marcha, pero que no es más que la proyección de la propia dinámica de actores y escenarios institucionales. Una necesidad queda planteada aquí y tiene que ver con la continuidad del proceso atada a las posibilidades de promoción externa e interna que se desarrollen.

A partir de la aplicación, desarrollo y evaluación de las guías de producción audiovisual se ira evidenciando ajustes y mejorar a la integración curricular del Lenguaje Audiovisual en el colegio; así mismo, la dinámica de desarrollo del proyecto de inclusión articulado con la eficiente producción de videos documentales de la problemática social permitirán ampliar el espectro de percepción sobre la inclusión social en el colegio Agustín Nieto Caballero.

## **LA MEDIACIÓN DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL**

La Narrativa Audiovisual, y en especial el Lenguaje Audiovisual es objeto-escenario en el que se desarrolla el proceso formativo en de la experiencia de la innovación en didáctica de medios.. Por ende el aprendizaje y aplicación de conceptos fundamentales del lenguaje audiovisual a la dinámica pedagógica y del currículo en la institución se convirtió en eje del proceso, ya que, es el lenguaje audiovisual el catalizador entre la proyección pedagógica y la utilización didáctica de los medios audiovisuales.

De entrada, se planteo que el lenguaje audiovisual estaría concebido como un proceso de apropiación en el cual el Pensamiento Audiovisual jugó como mediador de experiencias de uso de las TIC en prácticas pedagógicas específicas. Esta posición logro proveer de miradas y herramientas alternativas para usarlas en los procesos típicamente pedagógicos fundamentales del aprendizaje de procesos, situaciones y realidades de inclusión en el Colegio Agustín Nieto Caballero.

Al abordar la innovación que se promovían en el Colegio Agustín Nieto Caballero, lo que se apoyaba desde el acompañamiento era el enfoque y el apoyo en el aprendizaje tanto pedagógico como instrumental del Lenguaje Audiovisual Analizar y presentar las variantes, sus posibilidades pedagógicas y su tecnicidad, posibilitó que al trabajar sobre esta estrategia se hiciera mas visiblemente el lugar tecno-pedagógico desde el cual se desarrollaba el proceso de construcción de productos audiovisuales.

El conocer y aplicar estrategias de Lenguaje Audiovisual en la dinámica del proyecto, les permitió a los miembros del grupo la posibilidad de tener “otras” miradas, posiciones alternativas de pensamiento visual que evidenciaban formas creativas de abordar una problemática social. El lenguaje audiovisual articulado con prácticas pedagógicas exitosas y coherentes logra dar un nuevo aire a la pedagogía, ya que provee de estrategias de fomento de habilidades cognitivas desde su ámbito creativo y estético; esto a la vez unido con parámetros lógicos de funcionalidad de los videojuegos logra nutrir de vivencias actuales y reales el ejercicio pedagógico en el Colegio Agustín Nieto Caballero.

### **LOS HALLAZGOS**

Por el grado de participación que se observó de principio a fin, el grupo de producción audiovisual del Colegio Agustín Nieto Caballero en su mayoría logró posicionar su experiencia pedagógica en tres ejes fundamentales. En primer lugar se reconoció el trabajo interdisciplinar como esencial en el desarrollo de dinámicas escolares que incorporen las TIC y los medios de comunicación en la escuela, esta interdisciplinariedad se ve reflejada en los resultados del proyecto de inclusión, donde las evidencias coleccionadas en el desarrollo del proyecto como: cuadernos de las crónicas de vida de los estudiantes, producciones audiovisuales sobre sus posiciones de Ser y Estar en una sociedad, las entrevistas documentales, los informes y folletos del proyecto, blogs de los estudiantes y del colegio, redes sociales del colegio, aula virtual, canal de videos y fotografías denotan un trabajo mancomunado de diferentes frentes pedagógicos.

En segundo lugar la incorporación de las herramientas y estrategias del Lenguaje Audiovisual fomentaron la creatividad en los miembros del grupo; ya experimentación y el deseo de innovar convirtieron a los miembros del grupo en artífices de sus propias preguntas, es decir, a través del fomento del pensamiento creativo se asume una propia posición ante la realidad por lo cual las nuevas preguntas surgen a medida que voy descubriendo miradas alternativas que ayudan a crear una actitud transformadora.

En conclusión podemos ver como la incorporación de estrategias de Lenguaje Audiovisual logran llevar cambio e innovación a la práctica pedagógica, a través de la innovación en didáctica de medios en el Colegio Agustín Nieto Caballero se desarrolló un pensamiento propio que les permitió a los miembros del grupo de producción audiovisual navegar en un

mar de ideas e innovación permanente donde la imaginación y el pensamiento divergente generaron nuevos ordenes a través de la interdisciplinariedad. El proyecto de innovación en didáctica de medios logro llevar de una manera ágil, acertada y exitosa el lenguaje audiovisual al aula de clase a través de procesos de desarrollo cognitivo dependientes de la solución de problemas y bajo la dinámica de los videojuegos logrando una mayor comprensión social y emocional del aprendizaje.

**UN ARTÍCULO FINAL DE CARÁCTER PUBLICABLE, EN EL QUE SE VISIBILICEN  
LAS POSIBILIDADES PEDAGÓGICAS Y DIDÁCTICAS DE LAS TIC A NIVEL DE  
MEDIOS AUDIOVISUALES, TENIENDO EN CUENTA LOS RESULTADOS DE LOS  
TRES COLEGIOS PARTICIPANTES..**

**EL DESARROLLO DE PENSAMIENTO CIENTÍFICO Y TECNOLÓGICO A TRAVÉS DE  
LA IMPLEMENTACIÓN DE UNA SECUENCIA PARA DIDÁCTICA DE MEDIOS**

## **INSTITUTO TÉCNICO INDUSTRIAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS.**

### **PRESENTACIÓN.**

Esta propuesta innovadora en el Instituto Técnico Industrial Francisco José de Caldas de la Ciudad de Bogotá, busco promover una práctica para fomentar habilidades cognitivas que contribuyeran al desarrollo del pensamiento científico y tecnológico a través de la incorporación de estrategias didácticas en el uso de los medios de comunicación. Se desarrollo como una experiencia con-construida con el grupo de profesores y estudiantes participantes. Es una experiencia gestionada bajo una lógica inductiva-emergente cuyo planteamiento y resultados fueron contruidos desde el quehacer mismo y la cooperación simultánea de agentes externos, profesores y estudiantes participantes.

El artículo estará estructurado sobre la base de tres ejes. Sobre cada uno de ellos, al analizar la experiencia en su desarrollo y en sus fuentes de información, podemos establecer que ocurrió y hacia dónde se proyectan los hallazgos en la innovación.

#### **1. Eje: El lenguaje Audiovisual como articulador de procesos de pensamiento científicos y tecnológicos.**

La experiencia al desarrollar la innovación en el ITI mostro la necesidad de encontrar unos puntos comunes para poder desarrollar la experiencia de la incorporación pedagógica de medios audiovisuales a una disparidad de asignaturas, perfiles de maestros, jornadas escolares y ciclos educativos.

Esta disparidad permitió que el grupo de producción audiovisual de ITI empezara su experiencia con una búsqueda de puntos en común que permitieran la correcta articulación de un proyecto pedagógico que desarrollara habilidades de pensamiento científico y tecnológico a través de una secuencia endidáctica de medios. Al grupo de maestros de producción audiovisual se les propuesto construir una ruta de trabajo participativa mediante la cual se explorarían las propias representaciones de ciencia y tecnología, medios audiovisuales y pedagogía, para el desarrollo de habilidades de pensamiento Científico y tecnológico entre los estudiantes.

El grupo de profesores trabajó con sus respectivos grupos de estudiantes y tuvo un instrumento a través del cual se desarrolló una posible ruta de trabajo desde sus percepciones de didáctica de medios aplicada al desarrollo de pensamiento científico y tecnológico, este ejercicio encontró que cada maestro concebía el uso y la apropiación de los medios audiovisuales de una manera diferente y desarticulada, por lo cual se les invitó a la lectura de material referente al lenguaje audiovisual.

Después de estos ejercicios de construcción conceptual con el grupo de maestros se concertó que el primer paso en el desarrollo de la innovación es la construcción de un referente común sobre lenguaje audiovisual en el ITI. De esta forma se encontró que el eje de articulación para el desarrollo de la innovación en ambientes escolares diferenciados es la construcción de una propia narrativa audiovisual institucional que propenda a desarrollar habilidades de pensamiento científico y tecnológico.

Este proceso fue gestionado bajo la orientación didáctica del grupo de investigadores del IDEP, el cual básicamente construyó estrategias didácticas para la incorporación del Lenguaje Audiovisual a procesos pedagógicos a partir de compeler los capitales intelectuales de los docentes, tomando sus experiencias prácticas como el potencial del aprendizaje sobre el cual se trabaja. De esta forma, en buena medida, aspectos centrales de este trabajo cuentan con referencias centrales a teorías y conceptos puestos en la escena por los investigadores del IDEP. Esto da unos matices particulares en el esfuerzo por hacer congruente las aproximaciones teóricas del Lenguaje Audiovisual con los desarrollos prácticos del ejercicio pedagógico de los maestros.

Y esto es justamente una de las aspectos invisibles que intentan estar presentes en el esfuerzo por reconstruir y dar cuenta aquí de la propuesta de innovación en el ITI, no tanto porque la congruencia y el diálogo de campos, personas y conceptos sea evidente y coherente, sino porque manifiesta un ejercicio de encuentro con efectos que fueron notablemente exitosos en la práctica audiovisual con los estudiantes.

## **2. Eje: El proceso pedagógico de la apropiación.**

El segundo eje sobre el cual se estructura este artículo tiene que ver con la acumulación de la experiencia pedagógica con el proceso formativo en lenguaje audiovisual. Este

proceso trata de la formación de los profesores que lideraron la estrategia de conformación de un grupo de producción audiovisual en la institución.

El proceso pedagógico de la apropiación está estructurado por una secuencia didáctica de aprendizaje que tienen objetivos y metas definidas. Cada fase de la secuencia didáctica tiene los propios, aunque consideradas en secuencia los principales objetivos se reiteran y conjugan de fase a fase. El análisis de este proceso formativo en interacción se contextualiza en los diferentes ambientes de aprendizaje en los cuales se dividió la innovación, así pues, aunque se habla de una misma secuencia didáctica, la aplicación de esta se dio en ambientes de aprendizaje disimiles y con objetivos de aprendizaje diferentes, eso sin perder el horizonte de la innovación que radica en el desarrollo de habilidades de pensamiento científico y tecnológico.

Esta apropiación de las estrategias de Lenguaje Audiovisual paso por un constante proceso de aprendizaje por parte de los miembros del grupo de producción audiovisual, ya que no solo se tuvieron que despojar de sus interpretaciones subjetivas sino que además tuvieron que asumir el rol del trabajo cooperativo que hasta ese momento era ajeno a sus prácticas pedagógicas.

Esta mirada alternativa a procesos pedagógicos que ofreció las estrategias de Lenguaje Audiovisual exigió que para la comprensión de esta estrategia, primero se debería comprender el Yo como Maestro y mi entorno de aprendizaje; entonces, el proceso de comprensión dio lugar a explorar conceptos de Aprendizaje basado en Problemas, Lógica de los Videojuegos y Desarrollo de pensamiento creativo. Este proceso de formación resulto siendo enriquecedor ya que se encontró que el segundo punto de encuentro entre maestros es la necesidad de formación en la solución de problemas.

Para este aspecto se profundizo con el grupo de maestros a través de ejercicios audiovisuales en; identificar signos determinados que indique la presencia de un problema o de un cambio, aprender a formular el problema ara uno mismo; definir una meta o misión; detenerse a pensar en tantas soluciones (audiovisuales) como se pueda vislumbrar; pensar en las posibles consecuencias de cada solución, y por ultimo, elegir la que se considere mejor; planificar su puesta en practica y hacer una revisión final, y, ponerla en practica y considerar sus ramificaciones.

Esta estrategia de trabajo permitió encontrar las Estrategias de Lenguaje Audiovisual como catalizadoras de procesos para el desarrollo de habilidades de Pensamiento Científico y tecnológico; encontrar en el Lenguaje Audiovisual un método para solucionar problemas; y por ultimo, desarrollar estas estrategias por medio del trabajo cooperativo e interdisciplinar.

### **3. Eje: El contexto institucional de la apropiación.**

Dentro de la innovación cuenta de manera fundamental el contexto en el cual ocurre. Esto implica determinar el perfil de los actores institucionales, la experiencia, consumo y uso de la narrativa audiovisual aplicada a proyectos pedagógicos. Es en este marco de actores y prácticas en las cuales se da el aprendizaje y el desarrollo de procesos y proyectos en didácticas de medios.

Dentro de este contexto institucional los actores realizaban sus procesos de aproximación, aprendizaje y apropiación de lenguaje audiovisual y TIC. Frente a las TIC y al lenguaje audiovisual y de acuerdo con los desarrollos que en ellas se produzcan, es que puede caracterizarse el desarrollo y los hallazgos de la innovación en la construcción de una estrategia audiovisual para la solución de problemas que propendan al desarrollo de habilidades de pensamiento científicas y tecnológicas.

Estos tres ejes permiten analizar el desarrollo y los principales hallazgos de la innovación atendiendo a su carácter situado. En efecto, la perspectiva que manejan estos proyectos, entiende la innovación como la aptitud emocional y social que se transforma en la capacidad de comprender, procesar y expresar los aspectos emocionales y sociales que conlleva el desarrollo de habilidades cognitivas en estrategias de solución de problemas.

El desarrollo de estos tres ejes en la innovación en didáctica de medios en el Instituto Técnico Industrial Francisco José de Caldas permitió redefinir el concepto de habilidades de pensamiento científico y tecnológico y las situó como una amalgama de habilidades para la resolución de problemas que le brindan al estudiante una capacidad de resolver vicisitudes genuinas a través de la creación de productos (audiovisuales) eficaces que permitan el desarrollo de la creatividad y la imaginación.

## **PROCESO**

### **1. Metodología del proceso**

La propuesta metodológica que se desarrolló se basa en el trabajo interdisciplinar con el grupo de producción audiovisual. En efecto, desde la presentación inicial del proyecto, se propuso al grupo un esquema general, con un objetivo igualmente general, donde lo fundamental sería la construcción colectiva de una secuencia en didáctica de medios.

La reflexión sobre la propia práctica implicó la posibilidad de resignificar y transformar. Esta fue la base de la innovación que se propone. Es finalmente sobre el trabajo que hicieron los docentes, con la construcción de sus propias herramientas, con su propia manera de pensar, que fue posible desarrollar una innovación orgánica potencial, que se integre de manera natural al proceso pedagógico cotidiano el Lenguaje Audiovisual.

### **2. Grupo de Producción Audiovisual.**

Al inicio del proceso se aprovechó el amplio impacto que el proyecto anterior de Semilleros TIC había generado en la institución. En su interior se había conformado un grupo de docentes que permanentemente animan la formación y utilización de TIC. Buena parte de este grupo ha tenido un entrenamiento en herramientas y metodologías audiovisuales. Su trabajo ha explorado un campo interdisciplinario amplio y diverso. Por este motivo se invitó a través de los líderes del Semillero a un grupo de profesores que manifestara interés en gestionar un proyecto en didáctica de medios orientado al desarrollo del pensamiento Científico y Tecnológico entre estudiantes.

A esta convocatoria asistió un grupo de docentes de áreas pedagógicas en la sección primarias y áreas técnicas de la sección de bachillerato con el cual se trabajó. Con ellos se desarrolló el proceso metodológico de reflexión de la práctica y las representaciones de Lenguaje Audiovisual en el desarrollo de habilidades de pensamiento en Ciencia y Tecnología que se gestionan dentro de la práctica pedagógica del ITI.

### **3. Secuencia Didáctica del Proyecto.**

#### **a). Modelización.**

Esta primera fase hace referencia a una reflexión transformadora es la propia práctica y forma de representar el Lenguaje Audiovisual, es la primera fuente para construir el ejercicio didáctico que se requiere. En este momento se formularon con el grupo de profesores varias preguntas a través de las actividades desarrolladas. ¿Qué es pensamiento visual? ¿Como concebimos el desarrollo del pensamiento visual en la ciencia y tecnología? ¿Cómo operamos la práctica pedagógica en el desarrollo de ciencia y tecnología?

Las respuestas nos permitieron evidenciar varios aspectos, presentes también en otros momentos de la discusión con el grupo de producción audiovisual

- Representaciones esquemáticas y predominantemente tradicionales de la Ciencia y Tecnología entre el grupo profesoral.
- Manejo de paradigmas frente a la producción, el manejo de cámaras y lenguaje audiovisual
- Dificultades y dispersión metodológica y didáctica para enfocar el desarrollo de habilidades de pensamiento en los estudiantes.

Se aprovechó esta coyuntura, y a través de la observación de videos y material audiovisual se fue construyendo una conceptualización y posición teórica hacia la creatividad como pilar fundamental en el desarrollo de habilidades de pensamiento científico y tecnológico. A su vez, se observó como el Lenguaje Audiovisual es un método eficaz y eficiente para desarrollar procesos de pensamiento creativo en los estudiantes con el fin de desarrollar y solucionar problemas donde se necesiten habilidades de pensamiento científico y tecnológico.

#### **b). Descomposición.**

La segunda fase para la reflexionar la propia práctica desde el Lenguaje Audiovisual fue la exploración de la propia práctica audiovisual. Este es aparentemente un elemento incidental que puede pasar desapercibido, pero sin duda es fundamental para analizar la práctica y representaciones audiovisuales. En efecto, al trabajar en grupo, compartir análisis, reflexiones y cuestionamientos, los miembros del grupo de producción pudieron

evidenciar que sus propias representaciones audiovisuales y prácticas pedagógicas podían ser similares a las de otros, y a la vez podían también reconocer las particularidades que los identifican disciplinalmente y en su propia singularidad, la de su propia e implícita concepción pedagógica construida cotidianamente.

El realizar sus primeras producciones audiovisuales y someterlas al análisis grupal permitió que la construcción de una estrategia para la producción audiovisual que propenda a la solución de problemas en el ITI tuviera más elementos comunes, tales como construcción de guiones previamente a la realización del video (storyboard), movimientos de cámara específicos, planos de cámara especiales para comunicar situaciones. Este ejercicio en la fase de descomposición genera cambios en el paradigma pedagógico y en la forma de integración del Lenguaje Audiovisual al quehacer pedagógico.

### **c). Imitación.**

La tercera fuente en la secuencia didáctica responde a un proceso de imitación. En esta etapa se parte de la reflexión de la propia práctica (descomposición) y de la exploración de otras prácticas alternativas (modelización), esto con el fin de llegar a un proceso Tecnopedagógico de construcción de una propia guía de misión para ser aplicada con los estudiantes y que comprenda elementos de la Gamefication, la narrativa audiovisual y el Aprendizaje basado en problemas; además de propiciar e incitar a la realización de un producto audiovisual creativo.

Este proceso de imitación, creación de un guía, es aparentemente un elemento incidental que puede pasar desapercibido, pero sin duda es fundamental para analizar la propia práctica y representaciones. En efecto, al trabajar con visiones alternativas en las cuales la pedagogía y la didáctica se centran en la solución de un problema, que en la mayoría de los casos, es un problema de la vida real acorde con las necesidades e intereses de los estudiantes. En este sentido el problema es el que dirige todo el proceso de enseñanza-aprendizaje “convirtiendo a este en una búsqueda de conocimiento a través de comunidades de investigación”

En distintos momentos, alrededor de los talleres, la reflexión colectiva implicó para cada miembro la oportunidad de visualizar qué y como estaba pensando su práctica

pedagógica. Este es sin duda fue el proceso más invisible, y el más difícil de rastrear en el proceso que se desarrolló. En este sentido, este trabajo de pensar la propia práctica desde la perspectiva del Aprendizaje basado en problemas y la lógica de los videojuegos aplicada a la educación (gamefication), se asemeja a los procesos de gestión de conocimiento en los cuales el saber implícito, el que se considera como orientador de la práctica, es el que se hace visible y al hacerlo se puede resignificar, fundamentar y transformar. Cuando en cada discusión se debatían conceptos, el grupo mostraba diferentes niveles de sensibilidad a la necesidad de reconceptualizar sus representaciones del proceso pedagógico.

En cada una de las sesiones, el grupo estuvo trabajando en la construcción de una situación pedagógica basada en la solución de un problema de contexto educativo y por medio del recurso audiovisual se van desarrollando paulatinamente escenarios de retos específicos que van progresivamente aumentando la complejidad. Esta estrategia didáctica logra que los maestros establezcan un acuerdo sobre los conceptos fundamentales que orientan el desarrollo de sus guías de trabajo.

En varios momentos de la discusión en la cual se debatieron los principales términos se hizo evidente que la resignificación de los enfoques tradicionales es un proceso en desarrollo, en el cual el objetivo es vencer las representaciones esquemáticas de la pedagogía y lograr alinearlas a una educación más acorde a las necesidades educación del milenio.

#### **d). Creación.**

La construcción de las Guías de desarrollo y producción de narrativa audiovisual y la manera como fue concebida es un ejercicio cuyo objetivo fue establecer un patrón de referencia o un modelo de orientación. Esta fase, alude a la necesidad de establecer un eje de referencia, con orientaciones que delimiten y pauten el trabajo de los docentes. No es un Modelo didáctico, que implicará la exposición de los supuestos teóricos y pedagógicos que lo sustente, sino un ejercicio de “modelar” didácticamente una situación problema, de construir una pauta...

Para ello, desde el proceso de construcción del proyecto, se propuso la necesidad de diseñar una herramienta modelo que orientara el desarrollo. La guía construida fue un

encuentro que permitió organizar la práctica y el saber pedagógico con los instrumentos y mediaciones tecnológicas. La guía establece opciones y elementos de la ruta tecnológica y didáctica. En este sentido, en ella se manifiesta la articulación de la mediación tecno expresiva con la pedagógica.

Se propuso una Ruta, cuyos componentes definen los elementos básicos que debían tener las guías que construyeran los profesores. Con base en esta guía cada docente elaboraría su propio material, a su manera, en su propia interpretación del modelo. La guía fue concebida considerando los elementos a la manera de un menú concreto y flexible según el cual los estudiantes podían construir productos comunicativos en un proceso metodológico que favoreciera el desarrollo de sus habilidades de pensamiento Creativo. Tener un modelo de una guía significó construir un referente didáctico compartido e implicó generar una sintonía en enfoques, propósitos y realizaciones.

#### **e). Estrategia - La práctica de la Guía Modelo y La Aplicación: evidencias del proceso**

Con la Guía Modelo los docentes se lanzan a experimentar. Producen variaciones de productos audiovisuales, tanto en primaria como en secundaria. De los resultados se crea material audiovisual con las producciones y se desarrolla un concurso para evidenciar los logros y motivar aún más las realizaciones de los estudiantes. El proceso de construcción de los objetos comunicativos elaborados por los estudiantes se evidencia en los momentos de socialización. Allí se hace visible esta última fase de la secuencia didáctica de la innovación desarrollada.

Esta fase final corresponde al escenario didáctico específico de cada miembro del grupo de trabajo, aquí se logra articular los fundamentos conceptuales de la gamificación, el Aprendizaje basado en problemas con el pensamiento creativo, las habilidades cognitivas y el proyecto pedagógico específico de cada maestro; esto a través de un repositorio de recursos pedagógicos evidenciados en la guía de trabajo.

#### **f). Aplicación Pedagógica**

Finalmente, en el cierre del proceso, al menos en lo que corresponde a la aplicación de la secuencia didáctica, el grupo de maestros de la innovación del ITI Francisco José de

Caldas demuestra un potencial cambio significativo en sus prácticas docentes. Este grupo ha adoptado el Lenguaje Audiovisual a su práctica pedagógica y mediante su desarrollo comienza a plantear un ejercicio de reconceptualización sobre pensamiento científico y tecnológico, lo que ha llevado a crear unos ambientes de aprendizaje dinámicos en los cuales los estudiantes han invertido su rol tradicional de sujetos receptores a estudiantes productores de conocimiento.

La dinámica evidenciada en el proceso desarrollado por el grupo de maestros denota una constante evolución en una transformación de sus prácticas pedagógicas. Estos cambios fueron resultado de un proceso articulado en el cual en primera instancia los maestros confrontaron sus conceptos, y representación sobre el sujeto, sus formas de pensamiento y la didáctica, para así gestionar mejor el desarrollo de las habilidades correspondientes.

## **LOS HALLAZGOS**

Al concluir la etapa de aplicación de la secuencia didáctica para la incorporación pedagógica de los medios de comunicación se puede evidenciar que en la contrastación sobre el quehacer pedagógico se anida una conceptualización grupal de lo entendido por Lenguaje Audiovisual junto a un fuerte componente pedagógico que responde a la pregunta ¿Cómo enseñar y como aprender la ciencia y la tecnología?; el grupo de maestros de la innovación logra construir un referente conceptual común sobre Lenguaje Audiovisual, o por lo menos la forma como este necesita ser planteado, lo que da la partida para establecer un grupo de trabajo con metas y objetivos concertados y comunes a partir de un objeto, una guía didáctica, que enmarca los límites de sus acciones.

La conceptualización grupal de Lenguaje Audiovisual dio cabida a una resignificación del proceso, en una especie de inversión didáctica a sus aproximaciones, en buena medida tradicionales, que da como resultado una nueva mirada al aprendizaje de procesos por parte de los estudiantes, limitando el concepto estereotipado de la producción audiovisual.

El aprendizaje del lenguaje audiovisual articulado a la practica pedagógica en ciencia y tecnología son propuestos por la experiencia del ITI como la interacción entre contenidos y práctica, de esta forma la clase se convierte en un laboratorio constante de construcción de conocimientos. Los estudiantes aplican conceptos previos de observación e indagación

reconociendo sus pre saberes sobre los distintos aspectos tratados; este paso carga de significado el proceso de aprendizaje, ya que el estudiante participante de las experiencias se apropia de sus conceptos, los fundamenta y los hipotetiza en el ejercicio de su trabajo audiovisual. Este proceso consiste en la construcción de videos pedagógicos con el fin de constatar sus nuevos conocimientos con las hipótesis y conclusiones previas.

El maestro del ITI va acompañando el proceso con una constante reconceptualización de lo que se está indagando y observando. Esta etapa se desarrollada por medio de tutoriales, videos instruccionales y video relatos que se exponen y publican en los diferentes canales multimediales que posee el proyecto de innovación que el maestro crea.

Esta secuencia didáctica concluye con la fundamentación, conceptualización y exposición de un proyecto personal del estudiante sobre el concepto o teoría científica, donde aplica un método de indagación. Luego se presenta una exposición realizada a través de un guion que cumple con pautas entregadas por la orientación del maestro según la propia guía que este ha construido.

Este guion es materializado en un video con un límite de tiempo donde se exponen las observaciones, las tesis, hipótesis y resultados hallados. Este es el elemento más visiblemente innovador del proyecto, el estudiante es apropiador creativo de contenidos del campo de ciencia y tecnología, ya que parte de conceptos e hipótesis, los constata y los expone en forma narrativa donde aplica habilidades de pensamiento de alto nivel, con un claro desarrollo de habilidades comunicativas y de producción lectoescriturales.

El proceso y producto de los estudiantes del ITI es publicado en los diferentes canales multimediales que posee el colegio, de esta forma se expande el ejercicio comunicativo, ya que el producto final se convierte en tutoría, guía y recurso de apoyo para otros estudiantes que empiezan el mismo proyecto. Esta etapa genera que al producto publicado se le anexas preguntas, retroalimentaciones, críticas y aportes generales que dan paso a una dinámica de colaboración de conocimientos. Como se observa hasta aquí, el análisis, la síntesis, la explicación, la argumentación, son, por solo mencionar algunos, elementos presentes en una práctica comunicativa compleja que da cuenta de un

potencial amplio para fomentar el desarrollo de las habilidades de pensamiento científico y tecnológico.

**UN ARTÍCULO FINAL DE CARÁCTER PUBLICABLE, EN EL QUE SE VISIBILICEN  
LAS POSIBILIDADES PEDAGÓGICAS Y DIDÁCTICAS DE LAS TIC A NIVEL DE  
MEDIOS AUDIOVISUALES, TENIENDO EN CUENTA LOS RESULTADOS DE LOS  
TRES COLEGIOS PARTICIPANTES.**

**AUL@RED.  
EDUCACIÓN PARA LA COMUNICACIÓN A TRAVÉS DE LOS MEDIOS  
AUDIOVISUALES.**

**COLEGIO RODRIGO DE TRIANA.**

## **PRESENTACIÓN**

Este documento da cuenta de la ejecución del proyecto innovación en TIC y didáctica de medios realizado con docentes y estudiantes del colegio Rodrigo de Triana, Jornada Tarde de la Ciudad de Bogotá. Aquí se presentan la implementación, los principales hallazgos y desarrollos realizados. Estos sin duda giran en torno a como los procesos de aprendizaje y los productos digitales realizados traducen un complejo grupo de perfiles y logros. Al final se proponen las conclusiones que ayudan a sintetizar, y en ciertos aspectos, complementar los hallazgos y productos del proyecto.

El artículo estará estructurado sobre la base de tres ejes. Sobre cada uno de ellos, al analizar la experiencia en su desarrollo y en sus fuentes de información, podemos establecer que ocurrió y hacia dónde se proyectan los hallazgos en la innovación.

### **4. Eje: La Educación para la Comunicación.**

La importancia que cobra la comunicación en el mundo contemporáneo, lo ha convertido en una entramada red digital y audiovisual. La política, las relaciones sociales, el conocimiento y la vida cotidiana hoy se están reestructurando por mediación de la cada vez más diversa familia de tecnologías digitales de información y comunicación. Entre las múltiples experiencias de transformación social y cultural podemos destacar la televisión, esta a la vez es objeto y proceso que transforman cada espacio de la cultura y la sociedad.

Desde el trabajo pedagógico del colegio Rodrigo de Triana se ha entendido que este medio de comunicación afecta la personalidad, la política, la economía, la vida pública y la participación social de los miembros de la comunidad, llevándola a hacer parte de su espacio familiar e íntimo, teniendo en cuenta esta realidad desde la coordinación académica se ha diseñado un proyecto de Educación en la Comunicación llamado Aul@red T.V. que busca la formación básica en didáctica de medios con el fin de incorporar el recurso de la TV y el video al quehacer pedagógico del Colegio.

Con el proyecto de innovación en TIC y didáctica de medios el Colegio fortaleció su proyecto Aul@red permitiéndose pensar las TIC y los medios de comunicación en la vida escolar, desde distintas disciplinas y experiencias, apuntando a construir un proceso de

planear y desarrollar prácticas sistemáticas de apropiación y uso efectivo de la TV y el video que permitan permear pedagógicamente la vida de los estudiantes en un entorno cambiante y en un contexto mediado permanentemente por los medios de comunicación.

La educación para la comunicación ha tomado las estrategias de Lenguaje Audiovisual con fines educativos, pedagógicos y culturales para fortalecer, de un lado el enriquecimiento de las mediaciones tecnológicas en la construcción de conocimiento en la escuela, y de otro lado, para allanar el camino que conduzca a la superación de la distancia existente entre educación y medios, escuela y sociedad. Para tal fin en el Colegio se propone trabajar desde tres ámbitos curriculares, el teatro como estrategia histriónica y representativa de una realidad social, la convivencia como pilar fundamental en procesos de socialización y culturización al interior de la escuela y, el currículo como eje fundante de la materialización de las estrategias comunicativas al interior del aula de clase.

Las Educación para la Comunicación en el Colegio Rodrigo de Triana se ha convertido en un instrumento ligado a una forma de uso, a una cultura de apropiación. Por ello, generar una estrategia de apropiación en el proceso escolar implicando no solo la consideración de la dimensión puramente instrumental de los medios de comunicación, sino también su dimensión simbólica y cultural, es decir, las maneras de usar socialmente el Lenguaje Audiovisual.

##### **5. Eje: El proceso pedagógico de la Didáctica de Medios.**

El segundo eje sobre el cual se estructura este artículo tiene que ver con la acumulación de la experiencia pedagógica con el proceso formativo en didáctica de medios. Este proceso trata de la formación de los profesores que lideraron la estrategia de conformación de un grupo de producción audiovisual en la institución.

Frente a esta situación de formación en una estrategia innovadora y novedosa como lo es el Lenguaje Audiovisual, la labor del proceso consistió en crear coyunturas pedagógicas entre experiencias de Aprendizaje Cooperativo, Estrategias para la solución de problemas y la educación para la Comunicación distribuidas a lo largo no de compartimientos disciplinares, sino de una secuencia didáctica de incorporación de los medios al quehacer pedagógico del colegio Rodrigo de Triana.

La apropiación del proceso pedagógico de la didáctica de medios esta articulada en las singularidades de los procesos y los ritmos de aprendizaje referentes y que hacen parte del currículo de la institución; esto denotaba que la experiencia en Lenguaje Audiovisual a pesar de ser una experiencia innovadora y novedosa en la institución, no debería generar traumatismos en la estrategia de Educación para la Comunicación que se venía realizando a través del proyecto de Aul@red TV. Para esto se trabajo en un análisis de los conceptos y paradigmas que se manejaban en el proyecto hacia la didáctica de medios, en este proceso se identifico que el trabajo que se ha realizado hasta el momento con los mediaciones pedagógicas tradicionales era más complejo en dar cuenta de la singularidad y diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje; en cambio con la incorporación pedagógica del Lenguaje Audiovisual esto se vuelve todo lo contrario.

Las estrategias del Lenguaje Audiovisual son esencialmente objetos de mediación que apoyan la autonomía del sujeto. Por su naturaleza son interactivas, y por ello tiene el potencial de uso para responder diferenciadamente a los ritmos, estilos y singularidades de aprendizaje. Esto es base del apoyo a la autonomía del aprendizaje. Al llegar a este punto las particularidades dadas en los talleres de Lenguaje Audiovisual fueron haciendo parte de las dinámicas de trabajo pedagógico del proyecto de Educación para la Comunicación en el colegio Rodrigo de Triana.

## **6. Eje: El contexto institucional de la apropiación.**

Dentro de la innovación cuenta de manera fundamental el contexto en el cual ocurre. Esto implica determinar el perfil de los actores institucionales, la experiencia, consumo y uso de la narrativa audiovisual aplicada a proyectos pedagógicos. Es en este marco de actores y prácticas en las cuales se da el aprendizaje y el desarrollo de procesos y proyectos en didácticas de medios donde se realizan procesos de aproximación, aprendizaje y apropiación de lenguaje audiovisual y TIC. Frente a las TIC y al lenguaje audiovisual y de acuerdo con los desarrollos que en ellas se produzcan, es que puede caracterizarse el desarrollo y los hallazgos de la innovación.

El desarrollo de habilidades y competencias en TIC y didáctica de medios permite que el estudiante invierta su rol pasivo y se exponga como agente activo de su proceso de aprendizaje; para esto, la implementación de estrategias de Lenguaje Audiovisual se

apoya en la Teoría del Aprendizaje basado en Problemas y en los parámetros lógicos de los Videojuegos. El uso pedagógico de los medios audiovisuales presentan un ambiente de aprendizaje colaborativo y cooperativo que le permite al estudiante una previa relación social con pares y expertos de sus temas de interés promoviendo el dialogo, la discusión, la escritura en colaboración y la resolución de problemas apuntalando en progreso en la comprensión de los estudiantes y sus crecimiento cognitivo.

La implementación de las estrategias de Lenguaje Audiovisual en el Colegio Rodrigo de Triana se apoya adicionalmente en la cognición distribuida; donde se destaca que el crecimiento cognitivo es estimulado mediante la interacción con otros, ya que requiere del dialogo y el discurso, convirtiendo el conocimiento privado en algo público y desarrollando una comprensión compartida. En el contexto de la apropiación se establecieron estrategias, rutas didácticas y metodologías claras y coherentes en producción audiovisual para ser llevadas e implementadas directamente a los proyectos de aula que intervienen el fomento de la Educación para la Comunicación en el colegio.

El uso pedagógico de las estrategias de Lenguaje Audiovisual en el contexto de la Educación para la Comunicación en el colegio Rodrigo de Triana resalta el aprendizaje cognitivo utilizándolo para denominar el proceso instructivo en el que los pares con más experiencia o conocimiento proveen a sus compañeros un sistema de ayudas o guías para apoyar su desarrollo y crecimiento cognitivo. El aprendizaje cognitivo permite que los estudiantes aprendan mediante la interacción, que construyan sus propias estructuras de conocimiento y que compartan estas experiencias con otros integrantes de su entorno educativo. El Lenguaje Audiovisual sirve como poderosa herramienta para apoyar el aprendizaje cognitivo, permitiendo que los grupos compartan ámbitos de trabajo para desarrollar productos materiales o intelectuales audiovisuales en colaboración.

Estos tres ejes permiten analizar el desarrollo y los principales hallazgos de la innovación atendiendo a su carácter situado. En efecto, la perspectiva que maneja el proyecto, entiende la innovación como una transformación de representaciones y prácticas que ocurre a partir de un proceso de aprendizaje. Los productos audiovisuales que se desarrollaron son evidencias fundamentales de este proceso. La manera como ocurre su aprendizaje, las habilidades tecnoexpresivas que ponen de manifiesto, la población hacia

la cual se dirigen, los contenidos que movilizan y el impacto que empiezan a tener dan cuenta de un proceso de innovación.

## **PROCESO**

### **4. Metodología del Proceso.**

El proceso desarrollado estuvo centrado sobre el aprendizaje de la dinámica pedagógica del nuevo componente de lenguaje audiovisual, pero perfeccionando ciertos aspectos sobre Aprendizaje basado en Problemas y redefiniendo conceptos y posiciones sobre Pensamiento Visual y la lógica de los videojuegos. En esta fase se introduce la creación de una comunidad de aprendizajes en lenguaje audiovisual que busca la resignificación de los medios de comunicación en la escuela.

Este proyecto creado por el IDEP gestiona junto con los maestros una secuencia didáctica que buscó poner en marcha procesos de apropiación de TIC y de medios de comunicación en proyectos pedagógicos a través de la conformación de un grupo de producción audiovisual de docentes y estudiantes que lograran producir y diseñar productos creativos e innovadores para ser publicados en el canal on line pedagógico “Solo para tus ojos” del IDEP...

En la gestión del proyecto se emplearon básicamente 4 desarrollos:

- g) Formación en lenguaje audiovisual y didáctica de medios.
- h) Asesoría para el desarrollo de proyectos pedagógicos mediados por una estrategia audiovisual..
- i) Asesoría para el desarrollo de estrategias pedagógicas basadas en el Aprendizaje basado en Problemas..
- j) Incorporación de guías de aprendizaje audiovisual con la estrategia de la lógica de los videojuegos..

El proceso tuvo dos formas de participación:

- c) Directa: con los inscritos en el proceso..
- d) Indirecta: vinculando este proyecto de didácticas de medios con la experiencia de Semilleros TIC presentes en la institución.

#### **5. Grupo de Producción Audiovisual.**

El grupo de Producción Audiovisual del colegio Rodrigo de Triana esta conformado por maestros de tecnología, matemáticas y teatro, del grupo hacen parte los coordinadores académicos y un grupo de estudiantes interesados en las estrategias de Producción Audiovisual. Este grupo focal se formo en la dinámica colaborativa, ya que cada profesor es el encargado de seis estudiantes, y a ala vez, cada estudiante tiene a su cargo seis estudiantes más, que son formados en las dinámicas y estrategias del Lenguaje Audiovisual, especialmente en la creación de videos pedagógicos.

Este grupo interdisciplinario responde a las estrategias curriculares del proyecto de Educación para la Comunicación AUL@RED TV, que busca utilizar el impacto del video en los jóvenes para poder trabajar estrategias pedagógicas activas y coherentes con el contexto de los estudiantes del colegio

#### **6. Secuencia Didáctica del Proyecto.**

Este proceso de formación para el grupo de producción audiovisual estuvo orientado a perfilar una estrategia didáctica que sea aplicable a un contexto pedagógico determinado, es decir, una combinación de estrategias formativas que propicien un espacio creativo donde lo audiovisual permee las practicas pedagógicas. A partir de los aprendizajes previos, y en la búsqueda del perfeccionamiento para gestionar los procesos de aprendizaje audiovisual y funcionamiento del grupo de producción, se tuvo los siguientes momentos:

##### **b) Modelización**

En esta primera fase del proyecto a través de talleres in situ se exploran alternativas y modos de producción audiovisual, se observan videos, y se analizan lineamientos básicos para la creación de videos pedagógicos. Esta estrategia de observación se conjuga con la construcción de imaginarios audiovisuales entre el proyecto pedagógico y la estrategia de

narrativa audiovisual, esto con el fin de ir creando en el grupo de trabajo una idea clara de su percepción de incorporación pedagógica del lenguaje audiovisual.

Esta fase ayuda a identificar perfiles y habilidades en cuanto la producción audiovisual, en este momento se evidencia pre saberes, paradigmas y mitos en la grabación y producción de material audiovisual. El grupo empieza su inmersión en la narrativa audiovisual observando y analizando experiencias y realizaciones que conjugan diferentes estilos y lenguajes audiovisuales, este proceso permite afianzar la confianza del grupo hacia la producción audiovisual y el manejo de un estilo propio que responda a las necesidades didácticas de sus proyectos pedagógicos.

Durante los talleres se presenta al grupo una serie de ejemplos audiovisuales que ejemplarizan y modelizan los conceptos de la narrativa audiovisual, posterior a esta observación de parámetros y modelos audiovisuales los maestros son conducidos a una situación problema, para la cual se les pide la realización de un material audiovisual basado en los ejemplos observados.

Este desarrollo va acompañado de una Guía denominada de “misión” ya que aplica las características de la lógica de lo videojuegos, Misión, tiempo, recompensa, nivel de dificultad y reto; y a la vez, responde a la metodología del Aprendizaje basado en Problemas, por consiguiente los maestros al desarrollar la misión se enfrentaran a:

1. Comprender el problema.

¿Cuál es la incógnita?, ¿Cuáles son los datos?, ¿Cuál es la condición? ¿Es la condición suficiente para determinar la incógnita?, ¿Es suficiente?, ¿Redundante? ¿Contradictoria?

2. Concebir un plan.

¿Se han encontrado con un problema semejante?, ¿O han visto el mismo problema planteado en forma ligeramente diferente?; ¿Conocen un problema relacionado con éste? ¿Reconoce algún ejercicio audiovisual que le pueda ser útil? Los maestros analizan atentamente la incógnita y tratan de recordar un video proyectado que le sea familiar y que tenga la misma incógnita o una incógnita similar. Al encontrar un video que pueda estar relacionado al desarrollo de la “misión, se cuestionan en cuanto a ¿Podrían utilizarlo?; ¿Podrían utilizar su resultado y metodología?; ¿Les haría falta introducir algún elemento auxiliar a fin de poder utilizarlo?, ¿Podrían enunciar el problema en otra forma?

¿Podrían plantearlo en forma diferente nuevamente?, es en este momento donde el grupo se debe referir a las definiciones en cuanto a narrativa audiovisual.

### 3. Ejecutar el Plan.

Este momento se refiere a la planificación del producto audiovisual, allí el grupo de maestros identifica habilidades en cuanto a:

- Pensamiento Creativo
- Narrativa audiovisual
- Aprendizaje de Procedimientos
- Adquirir información
- Analizar críticamente
- Plantear interrogantes
- Plantear debates
- Conocimiento disciplinar aplicado a la resolución del problema de la misión.
- Producción Audiovisual.

Al analizar la metodología se puede observar que al desarrollar un trabajo pedagógico en la enseñanza basada en problemas se requiere de una creatividad planeada, es decir, que el solo contenido no podría responder a una estructura de carácter secuencial; sino que atiende a los intereses particulares de una realidad luego de una puesta en común y de un dialogo interdisciplinar entre los docentes del grupo donde se establecen las temáticas audiovisuales a desarrollar y por ende el producto a desarrollar.

#### **b) Descomposición**

El segundo momento es fundamental. Funciona un poco en la lógica cognitiva de crear una sobrestimulación, desordenar el pensamiento, generar riqueza de percepciones y luego proveer, en las siguientes fases, un ordenamiento cognitivo y metódico progresivo que se traduce en proyectos audiovisuales.

En esta fase de descomposición se trabaja con el producto audiovisual propio del grupo de producción, se analizan sus videos y se descomponen cada una de las estructuras de la narrativa audiovisual; este ejercicio conlleva a procesos de retroalimentación y

sobretudo de metacognición ya que es constante la interpretación y argumentación de conceptos utilizados en la realización audiovisual.

Con estos talleres el grupo pudo observar y reflexionar en el terreno cuál era su aproximación a la Creatividad, a la Gamefication, al lenguaje audiovisual y al aprendizaje basado en problemas y cómo concebía que estos debía ser articulados. Esto implicó un debate que posterior al taller continuó y se orientó hacia la necesidad de revisar los conceptos básicos de Creatividad que se manejaban en la práctica pedagógica.

Lo interesante de este proceso de descomposición, es que se desarrolla desde el análisis del producto audiovisual creado en el proceso de modelización, con base en el producto audiovisual el grupo de maestros descompone uno a uno los procesos de intencionalidad, creatividad, producción audiovisual, practica y sentido pedagógico; de esta forma, consideran elementos conceptuales y prácticos que permiten entender los procesos y materiales de la practica audiovisual y a su vez descomponerlos en las piezas básicas del lenguaje audiovisual. En lo pedagógico el grupo asume que hay un proceso de reconstrucción de la práctica, hay un cambio de paradigma y una nueva posición ante lo audiovisual en el currículo.

### **C. Imitación**

En esta etapa se parte de la reflexión de la propia práctica (descomposición) y de la exploración de otras prácticas alternativas (modelización), esto con el fin de llegar a un proceso Tecno pedagógico de construcción de una propia guía de misión para ser aplicada con los estudiantes y que comprenda elementos de la Gamefication, la narrativa audiovisual y el Aprendizaje basado en problemas; además de propiciar e incitar a la realización de un producto audiovisual creativo.

Este proceso de imitación, creación de una guía, es aparentemente un elemento incidental que puede pasar desapercibido, pero sin duda es fundamental para analizar la propia práctica y representaciones. En efecto, al trabajar con visiones alterativas en las cuales la pedagogía y la didáctica se centran en la solución de un problema, que en la mayoría de los casos, es un problema de la vida real acorde con las necesidades e intereses de los estudiantes. En este sentido el problema es el que dirige todo el proceso

de enseñanza-aprendizaje “convirtiendo a este en una búsqueda de conocimiento a través de comunidades de investigación”

En distintos momentos, alrededor de los talleres, la reflexión colectiva implicó para cada miembro la oportunidad de visualizar qué y como estaba pensando su práctica pedagógica. Este es sin duda fue el proceso más invisible, y el más difícil de rastrear en el proceso que se desarrolló. En este sentido, este trabajo de pensar la propia práctica desde la perspectiva del Aprendizaje basado en problemas y la lógica de los videojuegos aplicada a la educación (gamefication), se asemeja a los procesos de gestión de conocimiento en los cuales el saber implícito, el que se considera como orientador de la práctica, es el que se hace visible y al hacerlo se puede resignificar, fundamentar y transformar. Cuando en cada discusión se debatían conceptos, el grupo mostraba diferentes niveles de sensibilidad a la necesidad de reconceptualizar sus representaciones del proceso pedagógico.

En cada una de las sesiones, el grupo estuvo trabajando en la construcción de una situación pedagógica basada en la solución de un problema de contexto educativo y por medio del recurso audiovisual se van desarrollando paulatinamente escenarios de retos específicos que van progresivamente aumentando la complejidad. Esta estrategia didáctica logra que los maestros establezcan un acuerdo sobre los conceptos fundamentales que orientan el desarrollo de sus guías de trabajo.

En varios momentos de la discusión en la cual se debatieron los principales términos se hizo evidente que la resignificación de los enfoques tradicionales es un proceso en desarrollo, en el cual el objetivo es vencer las representaciones esquemáticas de la pedagogía y lograr alinearlas a una educación más acorde a las necesidades educación del milenio.

#### **d). Creación**

La construcción de las Guías de desarrollo y producción de narrativa audiovisual y la manera como fue concebida es un ejercicio cuyo objetivo fue establecer un patrón de referencia o un modelo de orientación. Esta fase, alude a la necesidad de establecer un eje de referencia, con orientaciones que delimiten y pauten el trabajo de los docentes. No es un Modelo didáctico, que implicará la exposición de los supuestos teóricos y

pedagógicos que lo sustente, sino un ejercicio de “modelar” didácticamente una situación problema, de construir una pauta...

Para ello, desde el proceso de construcción del proyecto, se propuso la necesidad de diseñar una herramienta modelo que orientara el desarrollo. La guía construida fue un encuentro que permitió organizar la práctica y el saber pedagógico con los instrumentos y mediaciones tecnológicas. La guía establece opciones y elementos de la ruta didáctica. En este sentido, en ella se manifiesta la articulación de la mediación tecno expresiva con la pedagógica.

Se propuso una Ruta, cuyos componentes definen los elementos básicos que debían tener las guías que construyeran los profesores. Con base en esta guía cada docente elaboraría su propio material, a su manera, en su propia interpretación del modelo. La guía fue concebida considerando los elementos a la manera de un menú concreto y flexible según el cual los estudiantes podían construir productos comunicativos en un proceso metodológico que favoreciera el desarrollo de sus habilidades de pensamiento Creativo. Tener un modelo de una guía significó construir un referente didáctico compartido e implicó generar una sintonía en enfoques, propósitos y realizaciones.

#### **k) Estrategia.**

En esta fase se enfatiza en el elemento pedagógico eje del desarrollo de las guías de creación y producción audiovisual, que esta sustentado en la teoría del aprendizaje basado en problemas. La organización de un guía de aprendizaje según el enfoque de La Enseñanza Basada en Problemas implica que, la guía se trabaje de forma integral y transversal, creando de esta forma una diferente relación con el conocimiento y una innovadora practica de narrativa audiovisual. Este enfoque pedagógico obliga a realizar una reflexión sobre la pertinencia y coherencia de los contenidos impartidos con la praxis social, los intereses y motivaciones de los estudiantes.

Esta nueva reflexión pedagógica requiere re significar la construcción de nuevo conocimiento para lo cual se requiere llevar los aspectos de la vida escolar cotidiana, los intereses y motivaciones de los estudiantes, los gustos, la moda y las prácticas sociales y los procesos históricos a aula de clase convertidos en problemas y preguntas significativas, mediante el análisis de distintos enfoques, visiones y perspectivas

presentadas por diversos autores y tendencias para lo cual el ejercicio docente es acción, no sólo privilegiada sino, significativa . En la enseñanza basada en problemas se sugiere un profesor que analiza y escribe diferentes documentos sobre la misma diversidad de temas y problemas, que los confronta con otros y con su propio saber disciplinar, y que los lleva al aula para que de la misma forma sus estudiantes, escriban, confronten y produzcan sus propios productos narrativos (audiovisuales en nuestro caso)

La Enseñanza Basada en Problemas establece como principios y métodos desarrollar la creatividad, apelando de su capacidad autónoma, creadora y de auto mejoramiento para aprender en el contexto de una cultura mediante mejores condiciones pedagógicas. Es en este nivel de conceptualización donde la comprensión se convierte en la esencia y objeto del conocimiento, donde lo que se pueda aprender, aprehender y utilizar en contexto le ayudará a crear y desarrollar diversas elaboraciones conceptuales, habilidades mentales e instrumentos de pensamiento, para la comprensión dinámica de lo real, de esta forma la educación clásica basada en la repetición y la memoria pasan a un segundo plano.

En la Enseñanza Basada en Problemas al igual que en el constructivismo, se entiende que el conocimiento es el resultado de una producción social, teórica y práctica que se interrelaciona con unos intereses e implicaciones sociales e históricas, que en el caso de la enseñanza basada en problemas surge de un proceso de investigación donde la realidad es llevada al aula conectando de esta forma realidad y producción de saber, que verá sus frutos en una proyección escolar hacia los niveles de doctorado. Es decir, La Enseñanza basada en problemas busca implementar unas prácticas pedagógicas y didácticas que logren articular la enseñanza escolar con la enseñanza de las instituciones de educación superior.

Al mismo tiempo el Enfoque de la Enseñanza Basada en Problemas da un impulso significativo a los procesos de Lectura, Escritura y Oralidad, condensados en nuestro caso en producciones audiovisuales, como elementos necesarios en la reflexión del problema planteado. Esta herramienta de narrativa audiovisual permite evidenciar la comprensión de una lectura, la estructura de pensamiento, las maneras de organizar propuestas, el rigor para presentar juicios y la inclusión o exclusión de categorías, conceptos y nociones. Este proceso alternativo de lectura comprensiva debe estar presente a lo largo del desarrollo de la metodología de las guías en la Enseñanza Basada en Problemas y, debe responder a tres etapas esenciales:

- Lectura textual.
- Lectura inferencial.
- Lectura analítica.

Y este proceso debe culminar con la elaboración y creación de productos audiovisuales donde se sintetice y evidencie la consulta, la investigación, la fundamentación teórica y disciplinar que se utilizó y analizó para el desarrollo y respuesta del cuestionamiento inicial.

Ahora, el uso de estrategias de narrativa audiovisual no excluye la posibilidad de abordar los problemas surgidos para el análisis y la investigación desde otras estrategias y herramientas de comprensión y análisis de la realidad como el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), ya que estas también generan preguntas y respuestas en el proceso de investigación y solución a los problemas planteados. En este sentido la Enseñanza Basada en Problemas cuestiona, prepara y posibilita a los estudiantes a resolver problemas en ambientes de cooperación y colaboración, ayudándolos a realizar tareas similares a las que enfrentará en su vida diaria, enseñándole a resolver problemas con creatividad, originalidad, eficiencia. La Enseñanza Basada en Problemas aumenta la actividad y reduce la pasividad de las dinámicas escolares en los procesos educativos. Aumenta la actividad y seguridad de los estudiantes, logrando que los estudiantes asuman responsabilidades sobre su propio aprendizaje.

### **Reglas de Trabajo en el diseño de guías de producción audiovisual en la Enseñanza Basada en Problemas**

El maestro establece las características de las reglas de trabajo para los miembros del grupo, con el fin de que sean claras y compartidas por todos desde el inicio.

1. Diseño del Problema. (Misión)

El maestro al diseñar cada problema deberá incluir claramente los objetivos de aprendizaje correspondientes al tema y programa del ciclo, los identifica claramente y los formula en la lógica de una misión de aprendizaje.

## 2. Tiempos.

El maestro identifica y delimita los tiempos en que deben intervenir los estudiantes para solucionar el problema. Es importante señalar que el objetivo no se centra en resolver el problema sino en que éste sea utilizado como base para identificar los temas de aprendizaje para su estudio de manera independiente o grupal, es decir, el problema sirve como detonador para que los estudiantes cubran los objetivos de aprendizaje de la misión, así los conocimientos son introducidos en directa relación con el problema y no de manera aislada o fragmentada.

## 3. Dar a conocer el problema.

- El maestro clarifica términos para que se comprenda el problema.
- El estudiante: Lee y analiza el escenario del problema.
- Se realiza una lluvia de ideas (discusión y categorización de ideas).

## 4. Búsqueda de Información.

El estudiante: Formula hipótesis y lleva a cabo un reconocimiento de la información necesaria para comprobar la(s) hipótesis, genera una lista de temas a estudiar.

## 5. Orientación a los objetivos de aprendizaje.

El maestro vigila y orienta la pertinencia de los temas a investigar por los estudiantes con los objetivos de aprendizaje. Identifica y orienta cuáles temas serán abordados por todo el grupo y cuáles temas se estudiarán de manera individual.

## 6. Obtención de información y resultados.

El estudiante:

Al término de cada sesión establece los planes de su propio aprendizaje:

- Identificando claramente los objetivos de aprendizaje por cubrir y estableciendo una lista de tareas para la siguiente sesión de asesoría.
- Investiga los temas a estudiar.

El maestro:

- Identifica funciones y tareas para las siguientes sesiones de asesorías señalando claramente las necesidades de apoyo y los espacios para las asesorías.

7. Presentación de resultados y retroalimentación final.

Cuando se tiene la solución del problema, se lleva a cabo la presentación del mismo a través de un producto de creativo de carácter audiovisual, con una retroalimentación final sobre los resultados y del proceso de aprendizaje.

### **I) Aplicación pedagógica**

Esta fase de consolidación es la que queda abierta, en marcha, pero que no es más que la proyección de la propia dinámica de actores y escenarios institucionales. Una necesidad queda planteada aquí y tiene que ver con la continuidad del proceso atada a las posibilidades de promoción externa e interna que se desarrollen.

A partir de la aplicación, desarrollo y evaluación de las guías de producción audiovisual se ira evidenciando ajustes y mejorar a la integración curricular del Lenguaje Audiovisual en el colegio; así mismo, la dinámica de desarrollo del proyecto de inclusión articulado con la eficiente producción de videos documentales de la problemática social en el contexto del colegio Rodrigo de Triana.

.

### **LOS HALLAZGOS**

El desarrollo de la innovación en didáctica de medios en el Colegio Rodrigo de Triana permitió que el imaginario de currículo sea revalorado entendiéndolo no como un concepto sino como una construcción cultural, así se pudo entender que la integración pedagógica de las estrategias de Lenguaje Audiovisual son un proceso de reconocimiento, aceptación y acomodación con las nuevas formas de ser y de estar en la sociedad. Las Tecnologías de la Información y la comunicación han cambiado la forma de percibir y estar en el mundo, por ende incide en las prácticas educativas.

El grupo de Producción Audiovisual implemento la secuencia didáctica y dio cuenta que esta estrategia innovadora resulta en nuevas formas de aprendizaje, donde se establecen nuevos procesos dinámicos, utilizando el pensamiento complejo y la interdisciplinariedad

como los ejes fundantes de su desarrollo. Este nuevo aprendizaje busca la comprensión, vista esta como la tenencia de conocimiento pluridisciplinar y no como el manejo de una disciplina, ante esta realidad se ve que el Grupo de Producción Audiovisual se enfrento a un nuevo currículo enfocado al Ser Humano del nuevo milenio, caracterizado por; atención múltiple, aprendizaje por ensayo y error y no por imitación, multimedial, trabajo cooperativo (con sus pares, no con adultos). El currículo por ende debe ser una construcción cultural mediada por la incorporación pedagógica de los medios de comunicación.

Con la experiencia en didáctica de medios por parte del Colegio Rodrigo de Triana se evidencia que una Educación para la Comunicación debe partir por una nueva concepción curricular donde se integren nuevas y alternativas formas de pedagogía utilizando el carácter multimedial que brinda la sociedad de la información en pro de una formación mas cercana y mas coherente con los intereses y gustos de los niño, niñas y jóvenes de la institución.

.