

“El Viaje del Héroe”, Sistematización de una Experiencia de Aprendizaje Transmedia con Aprendices del Tecnólogo en Animación 3D, del Servicio Nacional de Aprendizaje SENA.

Hugo Alejandro Rodríguez Gutiérrez

Universidad ICESI

Escuela de Ciencias de la Educación

Maestría en Educación

Dra. Diana Margarita Díaz Mejía

22 de diciembre de 2022

“Las historias siempre han existido en nuestras vidas, hacen parte de nosotros y nos han emocionado. ¿Por qué no convertir la experiencia de enseñanza – aprendizaje – evaluación, en una experiencia emocionante?”

Contenido

Contexto General	4
Planteamiento del Problema	6
Características de la Experiencia de Enseñanza – Aprendizaje – Evaluación en el Sena	9
Diseño de la Propuesta (Estrategia Transmedia).	11
¿Qué es Narrativa Transmedia?	15
Diseño de la Estructura Narrativa – Monomito	17
Mundo Ordinario	17
La Llamada a la Aventura	18
Rechazo de la Llamada	18
Encuentro con el Mentor	18
Cruzando el Primer Umbral	18
Pruebas, Aliados y Enemigos	18
Acercamiento	18
La gran Prueba	19
Recompensa	19
El Camino de Vuelta	19
La Resurrección	19
El Regreso	19
Secuencia Didáctica	19

	4
El Viaje del Héroe (https://www.elviajdelheroe.com/)	20
¿Qué es el viaje del héroe?	21
Ruta de Aprendizaje	22
Capítulo 1	22
Estado del Arte	24
Alfabetismo Transmedia en la Nueva Ecología de Medios, Libro Blanco (TransmediaLiteracy)	24
Sistematización de la experiencia	27
Introducción	27
Planteamiento del problema de sistematización	27
Identificación de la práctica educativa	28
Justificación de la práctica educativa	31
Preguntas orientadoras	32
Objetivo general de la sistematización	33
Objetivos específicos de la sistematización	33
Ejes de la sistematización	34
Diseño metodológico	34
Relato descriptivo de la experiencia educativa.	37
Conclusiones y Aprendizajes	49
Referencias	55

Contexto General

El Servicio Nacional de Aprendizaje – Sena es una institución pública que pertenece al ministerio del trabajo, esta ofrece formación gratuita en programas técnicos, tecnológicos y complementarios. Su misión está orientada a invertir en el desarrollo social y técnico de los trabajadores colombianos, por medio de la formación profesional integral para las personas en actividades productivas que contribuyan al desarrollo social, económico y tecnológico del país. La institución tiene como prioridad la atención de poblaciones vulnerables especialmente a estratos uno, dos y tres; adolescentes desvinculados de grupos armados, adolescentes trabajadores, afrocolombianos desplazados por la violencia, población amenazada, indígenas, entre otros.

El Sena cuenta con 117 centros de formación a nivel nacional, agrupados en 33 regionales que a su vez se encuentran organizadas en cinco Macro-regiones: centro, norte, occidental, oriental y sur oriental. La regional Valle hace parte de la macro-región occidental y se encuentra conformada por 10 centros de formación. Uno de los centros que históricamente se ha destacado por realizar importantes aportes en materia de Mantenimiento Mecatrónico, Vestuario Inteligente y Comunicación Digital, es el Centro de Diseño Tecnológico Industrial, el primer centro de la región (1961) reubicado desde 2015 en el distrito de Aguablanca.

La línea tecnológica de Comunicación digital ofrece tres programas tecnológicos: Producción Multimedia, Animación 3D y Desarrollo de videojuegos, la duración de cada programa se detalla en la Tabla 1.

Tabla 1

Duración de la etapa lectiva y práctica de cada uno de los programas del área de comunicación digital

Programas de formación	Duración etapa lectiva	Duración etapa productiva
ANIMACIÓN 3D	21 meses	6 meses
VIDEOJUEGOS	21 meses	6 meses
PRODUCCIÓN MULTIMEDIA	18 meses	6 meses

El área de Comunicación Digital, le apuesta al desarrollo de proyectos que integran diversos productos de comunicación digital en los que el aprendiz alcanza las competencias necesarias establecidas en cada programa. Son tres los proyectos que actualmente se desarrollan:

- Realización de productos animados digitales para convocatorias de estímulos de organismos públicos y privados¹, Animación 3D.
- Desarrollo de juegos serios para el aprendizaje de procesos en la educación tecnológica, Desarrollo de videojuegos.
- Desarrollo de un proyecto transmedia enmarcado en promover la identidad de la región, Producción Multimedia.

El ABP - Aprendizaje Basado en Proyectos, históricamente ha sido la metodología activa implementada en la formación profesional integral del SENA, donde se le conoce como

¹ Ver Proyecto (Anexo 1)

formación por proyectos. El propósito del ABP es aportar en la reducción de la brecha existente entre la oferta y la demanda de competencias del mercado nacional, un mercado en constante cambio que requiere el desarrollo de habilidades de orden superior, que se descubren o estimulan desde el hacer. El ABP ha permitido al estudiante ser protagonista y tomar mayor responsabilidad de su propio aprendizaje, según (Wright, 2011) centrado en el estudiante y más eficaz. Por un lado, promueve la autonomía en el proceso de construcción del aprendizaje, por el otro, fomenta habilidades de comunicación y articulación de tareas para el trabajo en equipo. De esta manera podríamos afirmar que, se trata de una metodología activa en la cual el estudiante debe resolver problemas o situaciones, tomar decisiones o proponer mejoras a través de conocimientos adquiridos.

Planteamiento del Problema

El ABP es una metodología que ha permitido el desarrollo de competencias bajo el modelo pedagógico constructivista en el Sena, sin embargo, se pueden evidenciar algunas falencias a la hora de incorporarlo en la práctica; una de ellas y la de mayor preocupación es la disminución del compromiso e interés en cuarto y quinto trimestre en todos los programas del área de la comunicación digital. Según el Manual Informe Estadístico (Servicio Nacional de Aprendizaje, 2021), el índice de deserción en la regional Valle a nivel general es de 4.04%. De acuerdo al informe generado en el proceso de autoevaluación realizado en 2021 en el Centro de Diseño Tecnológico industrial, se ha identificado que en programas del área de la comunicación digital el índice de deserción está entre el 8% y el 10%, la mayoría de estas deserciones suceden en los últimos trimestres.

De acuerdo a la información suministrada por el área de administración educativa del centro de Diseño Tecnológico Industrial, el 60% de los casos de deserción en los tecnólogos en Animación 3D y Producción Multimedia corresponden a problemas económicos, un 15 % a calamidad doméstica, un 10% a problemas familiares y un 5% corresponde a otros, dónde encontramos algunos aspectos relacionados con la experiencia de enseñanza – aprendizaje – evaluación. Estas cifras permiten evidenciar un problema latente que debe ser abordado de manera integral, y que el Sena, en este caso particular el Centro de Diseño Tecnológico industrial se ha encargado de atender otorgando ayudas económicas y atención psicológica a la población de aprendices en mayor condición de vulnerabilidad. Para mitigar las razones por las cuales se ha generado este índice de deserción, se hace necesario establecer una práctica de aula que incorpore estrategias que den solución a la población atendida. El ejercicio de investigación, surge a partir de la necesidad de generar un ambiente emocionalmente positivo que mantenga motivado y muy interesado al aprendiz que busca una oportunidad para desarrollarse y ser productivo.

La investigación inicia con una charla realizada con aprendices que se encuentran en el último trimestre del programa; tecnólogo en producción multimedia (sexto trimestre), un grupo conformado por 21 jóvenes; siete mujeres y catorce hombres entre los 18 y 28 años. Aquí se logran identificar apreciaciones negativas frente a la experiencia de enseñanza- aprendizaje – evaluación, tal como nos cuenta Valentina Sierra (<https://www.elviajdelheroe.com/experiencias-de-aprendizaje>); de acuerdo a sus respuestas, el problema más recurrente en la experiencia, es el tiempo dedicado al desarrollo de actividades que no tienen relación con el proyecto, lo que los docentes denominan como; actividades de apropiación del conocimiento. Esta problemática no

permite un correcto uso del tiempo perjudicando el alcance de los objetivos de aprendizaje, tal como lo manifiesta Valentina “Considero que hace falta un poquito más de tiempo, extender el programa, así sea un trimestre o dos trimestres”. Otro de los problemas detectados, es el planteamiento de actividades no significativas que posiblemente se encuentran mal estructuradas y no tienen relación con el área de conocimiento, especialmente en las áreas transversales o genéricas, lo que los aprendices denominan como; “actividades sin sentido que que creyeron nos iban a servir pero no lo hicieron y clases de relleno”, estas actividades descontextualizadas impactan de manera negativa el estado emocional de los aprendices y su rendimiento académico.

Particularmente las entrevistas realizadas, permiten evidenciar una problemática latente en el recurso principal utilizado en el Sena; la guía de aprendizaje ². Se trata del recurso didáctico que se constituye como elemento orientador del proceso, en el que se describen las actividades que permitirán al aprendiz alcanzar los resultados u objetivos de aprendizaje propuestos. De acuerdo a la apreciación de los aprendices, se trata de un recurso sin sentido, que no permite desarrollar la creatividad. Para favorecer el estado emocional y el compromiso en el desarrollo del proyecto, se propuso en esta investigación diseñar un recurso didáctico incorporando narrativa y medios de manera estructurada. La propuesta podría reemplazar a la antigua guía de aprendizaje, con el propósito de generar una experiencia de enseñanza -aprendizaje – evaluación emocionalmente positiva y significativa.

² Ver guía de aprendizaje (Anexo 2)

Características de la Experiencia de Enseñanza – Aprendizaje – Evaluación en el Sena

La experiencia Sena, históricamente ha buscado que el aprendiz construya el aprendizaje a través del desarrollo de competencias del hacer (habilidades procedimentales y técnicas), el saber (conocimientos, conceptos y teorías) y el saber ser (actitudes y valores), a continuación, se describen sus características:

- Duración de las Sesiones de trabajo: 4 horas diarias.
- Formación teórica práctica que implementa ABP, con un tiempo estimado entre 18 y 21 meses de desarrollo.
- Formación profesional integral; técnica y transversal (ética, comunicación, ciencias básicas, emprendimiento e inglés).
- Enfoque por competencias que requieren el alcance de resultados u objetivos de aprendizaje establecidos.
- Evaluación formativa.
- Guía de aprendizaje como recurso principal institucional, que incluye las actividades necesarias para el desarrollo de las competencias implementando el Modelo Didáctico Operativo - MDO como secuencia didáctica.

La guía de aprendizaje se encuentra estructurada con el MDO, un modelo creado por Felix Bustos Cobos. Este ha sido inspirado en el constructivismo de Jean Piaget, sus componentes se describen en la Figura 1.

Figura 1*Componentes básicos del MDO*

Las experiencias vivenciales hacen referencia al desarrollo de actividades que permiten enfrentar al estudiante con situaciones reales en relación al objetivo planteado. Este componente crea una relación directa con la vida diaria, procura que el estudiante construya nuevos significados a medida que interactúa con su entorno. **Las conceptualización o reflexión** sobre las vivencias previas, busca un momento de toma de conciencia de los marcos de referencia usados para explicar el funcionamiento de esa realidad, en este momento los estudiantes pueden construir conceptos o explicaciones del objeto de estudio. En **la documentación** se enfrenta a los estudiantes con la teoría y los modelos existentes, esto se debe realizar teniendo en cuenta las experiencias y las reflexiones realizadas. En **la ampliación** se hace una profundización de la documentación, esto se busca mediante la confrontación del estudiante con nuevas experiencias

o experiencias más avanzadas. En **la implementación** se busca que el estudiante utilice el conocimiento adquirido para el desarrollo de las actividades planteadas.

Diseño de la Propuesta (Estrategia Transmedia).

Antes de iniciar el diseño de la estrategia me realizaba algunas preguntas, ¿de qué manera se pueden emocionar los aprendices mientras aprenden? ¿Es posible que la experiencia de aprendizaje sea tan emocionante e importante como un videojuego, un cómic o una película?, de esta manera mi propósito fue construir una experiencia capaz de movilizar emociones especialmente positivas en el aula, a través de la interacción y la participación con un desarrollo narrativo, y la implementación de herramientas digitales (**narrativa transmedia**). Para iniciar el diseño de la propuesta debía elegir un grupo que apenas iniciara su proceso, el grupo elegido; un grupo de jóvenes que hacen parte del tecnólogo en animación 3D. Para el diseño de la experiencia se tomó la competencia que por orden cronológico correspondía desarrollar en el momento: **“produce los componentes de la animación”**. La competencia se encuentra conformada por cuatro resultados u objetivos de aprendizaje:

- Ilustrar las imágenes de referencia de los elementos a modelar según las necesidades del Storyboard.
- Modelar los elementos en 3D según las características del proyecto.
- Crear las texturas y los materiales de los modelos 3d de acuerdo con los parámetros
- Evaluar el modelo 3d según el tipo de proyecto.


De los cuatro objetivos se trabajó el primero y parte del segundo, la propuesta debía reemplazar la guía de aprendizaje que normalmente se utiliza en el proceso.

En el diseño de la estrategia transmedia buscaba mantener algunos elementos característicos propios del modelo constructivista Sena: aprendizaje autónomo, participación activa y aprendizaje significativo, que además ofreciera a los aprendices contacto con representaciones de la realidad contextualizada; en este caso el diseño de una narrativa que tiene lugar en el Metaverso, con posibles aplicaciones del 3d y algunas tecnologías como la Realidad Aumentada y la Realidad Virtual. Las actividades deberían ser auténticas y significativas, relacionadas con el contexto real y el contexto narrativo.

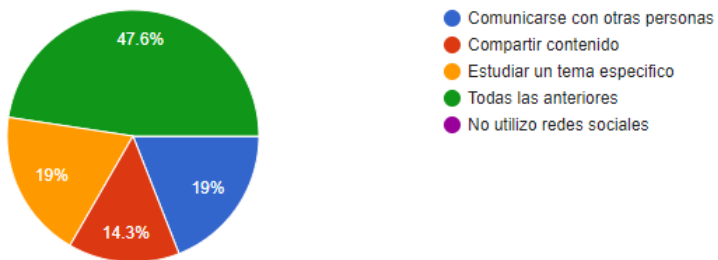
Previo al establecimiento de la estrategia, se diseñó un primer instrumento para recolectar información sobre la percepción de los estudiantes en el uso habitual de plataformas (redes sociales) y herramientas digitales para acceder, modificar y compartir información. Se incluyó también una pregunta relacionada con la valoración del grado de percepción positiva sobre las narrativas en videojuegos, comics, podcast, etc... Esta encuesta fue realizada en el grupo de animación 3D, conformado por 27 aprendices de los cuales 10 son mujeres y 17 hombres en un rango de edades entre 17 y 20 años, el resultado de la encuesta fue el siguiente:

Resultado de encuesta realizada

Que uso le das normalmente a las redes?

 Copiar

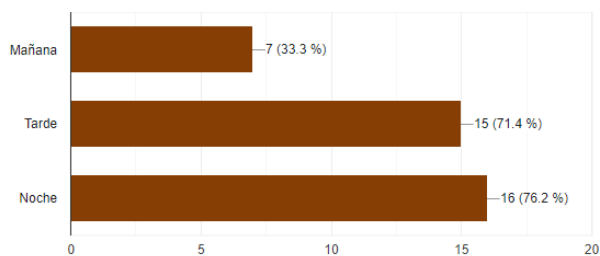
21 respuestas



En que momento del día utilizas las redes sociales?

 Copiar

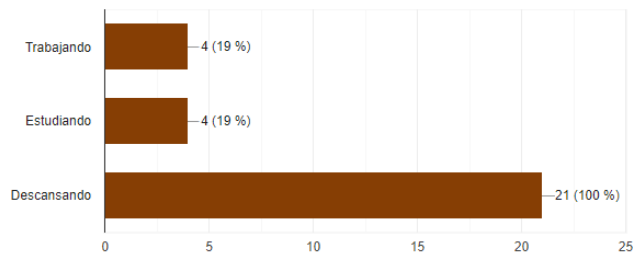
21 respuestas

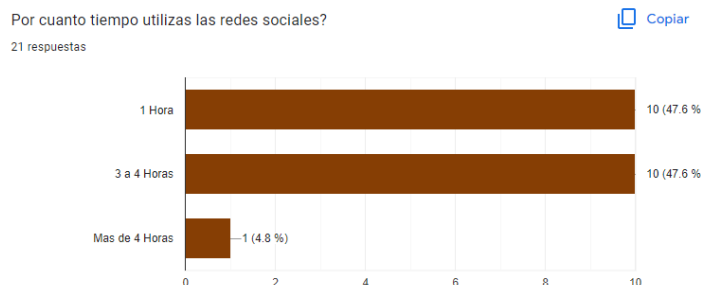
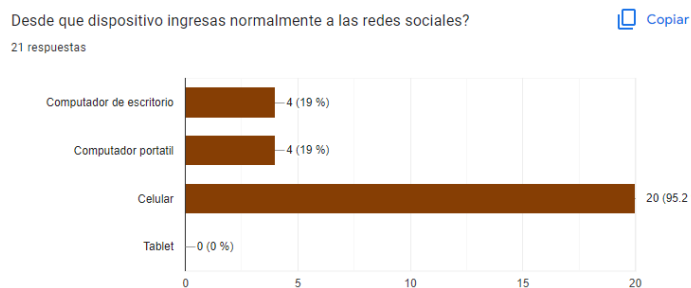


Cuando utilizas las redes sociales te encuentras?

 Copiar

21 respuestas





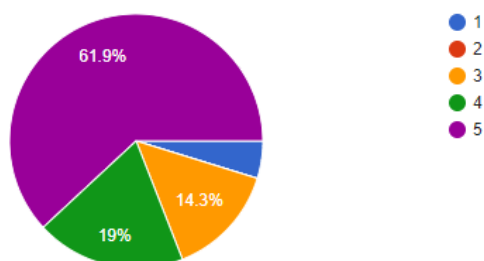
Algunas de las preguntas realizadas fueron: ¿Qué uso le das normalmente a las redes?
 ¿En qué momento del día utilizas las redes sociales? ¿Desde qué dispositivo ingresas
 normalmente a las redes? ¿Por cuánto tiempo utilizas las redes sociales?

Las redes son plataformas de interacción social que se pueden convertir en herramientas para potenciar el aprendizaje. En las respuestas obtenidas en la encuesta, se logra evidenciar que no solo son utilizadas como herramienta de comunicación, también son usadas para estudiar un tema específico y compartir contenido. Para el diseño de la propuesta era necesaria su inclusión, esto permitiría acciones importantes como el aprendizaje colaborativo e intercambio y construcción de información relevante. En cuanto al momento del día y el tiempo dedicado a su uso se pudo establecer que sería una herramienta importante para los procesos de identificación e interpretación, un espacio apropiado para la reflexión. Con esto se pudo concluir que no solo

serían importantes como se pensaba en un principio en la generación de contenido, también jugarían un papel fundamental en el proceso de identificación y análisis.

En una escala de 1 a 5 en que medida disfruta usted de la narrativa (historia), en videojuegos, podcast, comics, etc? 1. no la disfruta y 5. disfruta la narrativa, lo conecta emocionalmente.

21 respuestas



Frente a los resultados obtenidos, además de identificar preferencias sobre el uso que normalmente se les da a las redes, se hizo una pregunta que, aunque parecía incipiente, nos confirmaba el gusto que normalmente tienen los estudiantes del área de la comunicación digital por la narrativa. Antes de entrar en detalle con el diseño de la estrategia, es necesario definir el concepto de transmedia.

¿Qué es Narrativa Transmedia?

La narrativa transmedia nace en la industria del entretenimiento, buscando integrar los medios con una narrativa convergente. Autores como Henry Jenkins considerado el padre del transmedia storytelling (narrativa transmedia), fue quien popularizó este tipo de relato

inicialmente en el mercado del entretenimiento y quien la denomina como la cultura de la convergencia. Según (Jenkins, 2008, pág. 14), la convergencia se refiere al “flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose”.

Otro de los autores más destacados es el argentino Carlos Scolari, uno de los investigadores que inicia la exploración de la transmedia en el aula de clase, creando uno de los proyectos de investigación de medios más relevantes en el mercado hispano Transmedia Literacy (Scolari, Adolescentes, Medios de Comunicación y Culturas Colaborativas. Aprovechando las Competencias Transmedia de los Jóvenes en el Aula, 2018). A la fecha este proyecto ha dado como resultado la coordinación de nueve países en el planteamiento de diversas dinámicas pedagógicas bajo este formato.

Para comprender la narrativa transmedia es clave tener presente que esta se compone de: narrativa, medios y construcción colectiva. La narrativa es el componente fundamental que permite la convergencia del contenido que es difundido a través de diferentes medios. Los medios, plataformas y herramientas tienden a ser divergentes, tal como indica (Osorio Arturo & Angulo Moncayo, 2017, pág. 30) “El proceso narrativo demanda el uso de diferentes plataformas, soportes y canales , tanto desde la modalidad online como en el escenario offline; dentro del marco de una estrategia de masificación y posicionamiento esta diversificación se conoce como transmedia o comunicación transmedia”. La narrativa se convierte en el elemento principal en la convergencia de medios, es el conector emocional que involucra personalmente al

participante. Carreras (2011) considera a la transmedia como una estrategia emocional que le apunta a la transmisión de valores y conocimiento. Se le conoce también como la cultura de la participación; esto significa que el espectador en este caso el estudiante, tiene la posibilidad de contribuir a la expansión del mundo narrativo.

Diseño de la Estructura Narrativa – Monomito

El Monomito o Viaje del Héroe es un esquema narrativo desarrollado por Joseph Campbell, que ha sido usado en la mayoría de cuentos, leyendas y mitos tradicionales. Es sencillo y muy efectivo cuando la historia corresponde a un género épico, ciencia ficción o fantasía. El Monomito tiene como elemento principal la figura del héroe, tal cual como indica (Campbell, 2013) “el héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos”, un protagonista diseñado para enganchar al lector, transportar al mundo narrativo y generar recordación. El Monomito se encuentra dividido en 12 etapas:

Mundo Ordinario

Se presenta el mundo narrativo y el protagonista en su diario vivir, de esta manera el espectador conoce lo que el personaje deja atrás cuando decide iniciar su viaje.

La Llamada a la Aventura

Se presenta el primer suceso que produce un conflicto. Se plantea el objetivo que el protagonista deberá alcanzar.

Rechazo de la Llamada

El protagonista puede rechazar la aventura o la misión encomendada. No le queda fácil abandonar su zona de confort, tiene miedo.

Encuentro con el Mentor

El protagonista conoce a alguien que actúa como catalizador de la historia, este convence al héroe de aceptar la llamada a la aventura. A veces también este maestro le da una serie de consejos, herramientas o claves para llevar a cabo la misión. Ayuda en la preparación del protagonista para cruzar la frontera del mundo ordinario al mundo especial.

Cruzando el Primer Umbral

El protagonista transita a un mundo extraordinario. Aquí le hace frente al primer obstáculo o reto que este nuevo mundo le plantea, es muy probable que no lo pueda superar. Ha cruzado la puerta que lo llevará a una serie de obstáculos más complejos.

Pruebas, Aliados y Enemigos

Los personajes que se le presentan al protagonista, pueden ser obstáculos en su propósito. Para superarlos podrá contar con la ayuda de aliados y amigos.

Acercamiento

Los obstáculos que se le presentan al protagonista cada vez son más complejos, algunos son superados y otros no. Esta preparación del personaje se hace necesaria para el reto final y decisivo.

La gran Prueba

Llega la hora del clímax para el protagonista. Aquí se enfrenta al mayor reto de todos, sin saberlo, se estaba preparando para este momento.

Recompensa

Después del reto final, el protagonista recibe su recompensa, esta puede ser inmateral: sentirse más fuerte, tener una nueva habilidad o simplemente haber alcanzado su objetivo.

El Camino de Vuelta

Superada la prueba final y después de haber obtenido la recompensa, el héroe emprende el viaje de regreso. En este momento, puede finalizar la historia o puede que se enfrente a una pelea más para no perder aquello que ha ganado.

La Resurrección

Se trata de la última lucha para mantener la recompensa. La batalla más compleja y decisiva a vida o muerte (en sentido figurado). Aquí “muere”, trasciende y se prepara para el viaje de regreso.

El Regreso

El protagonista decide volver al mundo ordinario cargado de nuevas experiencias y recompensas. Se siente más seguro al descubrir nuevas cosas en él.

Secuencia Didáctica

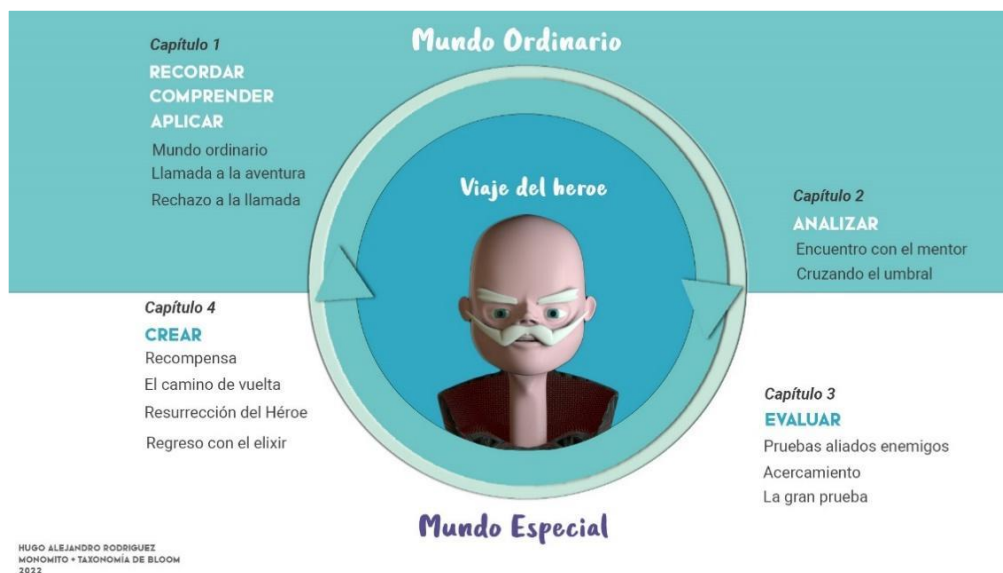
La taxonomía de Bloom actualizada 2001, ha sido seleccionada para el diseño de la estrategia utilizada en la nueva experiencia (La Taxonomía de Bloom y sus Actualizaciones, s.f.). Este sistema que jerarquiza habilidades, se convierte en una herramienta apropiada para el enfoque por competencias Sena. El verbo utilizado en cada uno de sus niveles, permite concretar fácilmente los objetivos de aprendizaje o resultados de aprendizaje, esto quiere decir que, puede facilitar en cierta medida la evaluación.

El Viaje del Héroe (<https://www.elviajdelheroe.com/>)

A partir de la propuesta de Campbell se diseña esta aventura que tiene como propósito orientar y emocionar al aprendiz en el alcance de la competencia establecida “*produce los componentes de la animación*”. La experiencia incorpora una secuencia de actividades estructurada con la taxonomía de Bloom como se muestra en la Figura 2. El viaje del héroe fue alojado en un sitio web con el fin de facilitar el ingreso, administración y construcción del portafolio de la experiencia.

Figura 2

Diseño de la estructura del Viaje del Héroe (Monomito + Taxonomía de Bloom)



¿Qué es el viaje del héroe?

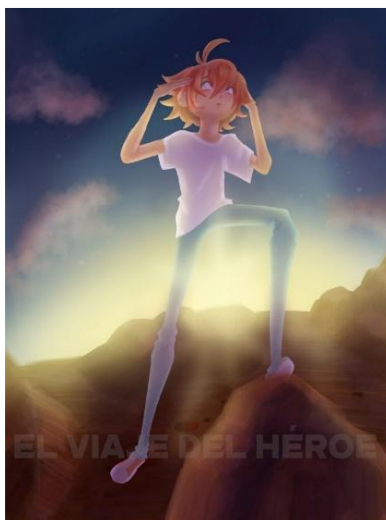
El viaje del héroe cuenta la historia de Sam, un joven ciego que sueña con crear mundos interactivos digitales. Esta historia se desarrolla en el año 2030, para entonces y desde hace una década los humanos habían comenzado a disfrutar de vivir inmersos en entornos digitales.

Sam descubrirá un plan para llevar a la humanidad a este mundo virtual y desconectarla totalmente de su realidad. Los lectores ayudarán a Sam no solo en su propósito de crear personajes y espacios tridimensionales, tendrán también la misión de ayudar a descubrir la verdad que esconde el creador de este mundo...

Los lectores acompañarán a Sam desde el momento en que se desarrolla una nueva tecnología que permite a las personas ciegas y sordas conectarse sin límites a este nuevo mundo tridimensional llamado Metaverso. Los usuarios crecerán al igual que Sam (Figura 3) desarrollando habilidades para la creación de entornos 3D y avatares digitales.

Figura 3

Sam, protagonista del Viaje del Héroe



Ruta de Aprendizaje

Objetivo de aprendizaje: Ilustrar las imágenes de referencia de los elementos a modelar según las necesidades del storyboard.

Capítulo 1

Introducción y descripción del mundo ordinario, presentación del protagonista “Sam”.

Actividades planteadas:

Actividad 1 (Participación en foro) (tiempo estimado 30 minutos)

¿Cómo se construye el metaverso?

Aspecto a evaluar: Identificación de las formas primitivas utilizadas comúnmente en el modelado hard Surface o superficies duras (inorgánicas).

Esta incluye la visualización de un modelo tridimensional sobre el metaverso en la plataforma Sketchfab, puede ser visualizado de manera convencional o con un dispositivo de realidad virtual (Oculus Rift o Meta Quest). Se busca que el aprendiz identifique particularidades y formas de construcción, en modelos realizados por otros autores.

Actividad 2 (Participación en foro) (tiempo estimado 30 minutos)

¿Cuáles son las diferencias entre la malla de un modelo orgánico y la malla de un modelo tipo hard surface o inorgánico?

Aspecto a evaluar: Interpretación de las diferencias y particularidades de una malla hard surface y una malla orgánica.

Esta incluye la visualización de una representación tridimensional del diseño de un sensor neuronal en la plataforma Sketchfab, puede ser visualizado de manera convencional o con un dispositivo de realidad virtual (Oculus Rift o Meta Quest). Se busca que el aprendiz interprete las

diferencias y particularidades de una malla orgánica y que la compare con una malla tipo hard surface.

Actividad 3 (Hoja de características del personaje, blog de expansión narrativa y portafolio en Pinterest) (tiempo estimado 480 minutos – dos sesiones)

Aspectos a evaluar:

Aplicación de los principios de tipología básica en el diseño de un personaje.

Aplicación del perfil físico y psicológico en el diseño de un personaje.

Ilustración de un boceto para el trabajo de modelado.

Construcción del personaje Aliado (tipología, perfil psicológico, perfil físico), para compartir en el blog de expansión grupal y a través de la red Pinterest.

Actividad 4 Evaluación final formativa del proceso (240 minutos- una sesión)

Valoración del alcance de los dos objetivos de aprendizaje planteados implementando la rúbrica diseñada. (Instructora a cargo de la evaluación: Laura Barrera).

Estado del Arte

Alfabetismo Transmedia en la Nueva Ecología de Medios, Libro Blanco

(TransmediaLiteracy)

El libro blanco es una publicación resultado de la investigación denominada Transmedia Literacy, proyecto liderado por el argentino Carlos Scolari. Es uno de los proyectos más destacados del mercado latinoamericano desarrollado en nueve países, que tiene como objetivo la comprensión de cómo los niños y niñas jóvenes están aprendiendo habilidades en medios fuera

de la escuela, para luego incorporar estas prácticas en el aula de clase. La publicación inicialmente hace un análisis interesante con el interrogante ¿Dónde estamos ahora? haciendo referencia al momento que vivimos con las tecnologías digitales y al esfuerzo que hace la escuela para adaptarse a estas nuevas condiciones. Expone también un paralelo entre el alfabetismo tradicional, alfabetismo mediático y alfabetismo transmedia – Transmedia Literacy. Aquí es interesante ver cómo surge la necesidad de alfabetizar en transmedia a los jóvenes siendo ellos quienes dominan y viven su realidad inmersa en los medios.

El libro blanco incluye también los hallazgos y la respuesta a cada uno de los interrogantes que dieron paso a la investigación. ¿Qué están haciendo los adolescentes con los medios? ¿Cómo aprendieron a hacer esas cosas? Aquí el equipo de investigación logró definir las habilidades desarrolladas por los jóvenes, denominadas “competencias transmedia”. Dentro de los logros más interesantes fué la definición de una taxonomía para estas competencias transmedia, relacionadas con producción, consumo y posproducción de medios en el contexto de la cultura transmedia juvenil. A continuación, se describe en la Figura 4 el mapa de competencias transmedia.

Figura 4

Mapa de competencias transmedia: Taxonomía de las competencias transmedia identificadas en el marco de la investigación – Transmedia Literacy, que hacen los jóvenes con los medios.

(<http://transmedialiteracy.upf.edu/es/transmedia-skills-map>)



Por otra parte, se destaca el análisis realizado que se deriva de la segunda pregunta de investigación, ¿Cómo aprenden los adolescentes a hacer cosas con los medios? Donde se concluye que los espacios más utilizados por los jóvenes como redes sociales, sitios web y comunidades en línea, pueden ser transformados en espacios de aprendizaje. Estas plataformas tecnológicas han sido ignoradas por los investigadores y docentes. Finalmente, el equipo de investigación organiza las estrategias informales identificadas en seis modalidades:

- Aprendizaje a través de la práctica
- Resolución de problemas
- Imitación / simulación
- Juego
- Evaluación
- Enseñanza.

Como último apartado del libro blanco, hace referencia al proyecto “El Kit del Profesor”, resultado de la investigación realizada. Este incluye una serie de actividades establecidas con un formato transmedia, destinadas a profesores de secundaria para ser implementado en la práctica docente. (Scolari, Teacher's Kit, 2018)

Sistematización de la experiencia

Introducción

Con el propósito de identificar de qué manera impacta emocionalmente la implementación de una estrategia de medios estructurada (narrativa transmedia), la experiencia de enseñanza – aprendizaje - evaluación, se ha realizado el ejercicio de sistematización. Su reconstrucción y recuperación a través de los instrumentos utilizados y las memorias registradas, nos permitirá analizar, interpretar y reflexionar sobre su aplicación y resultado. A continuación, se presenta la sistematización de la experiencia denominada “El viaje del Héroe”.

Planteamiento del problema de sistematización

Previo a la planeación, diseño e implementación del viaje del héroe, se realizaron una serie de charlas con los aprendices de tercer trimestre del tecnólogo en animación 3d y de sexto trimestre del tecnólogo en producción multimedia como ya se había enunciado en un apartado anterior. Las charlas iniciaban con dos preguntas; ¿Cómo te sientes en el salón de clase? y ¿Cómo percibes el aprendizaje basado en proyectos?, las dos preguntas realizadas tenían como propósito identificar su estado emocional en el ambiente de aprendizaje

(<https://www.elviajdelheroe.com/experiencias-de-aprendizaje>).

Como resultado se obtuvieron respuestas contrastantes. Mientras los aprendices de animación 3D que apenas iniciaban su proceso, utilizan calificativos positivos como compañerismo, empatía, ayuda mutua y comodidad, los aprendices de producción multimedia de último trimestre hablaban de cansancio, aletargamiento y aburrimiento para describir su experiencia de aprendizaje. De acuerdo a la trayectoria como docente en el Sena en el desarrollo de diversos proyectos de aprendizaje, se percibe que las emociones generadas después de cuarto o quinto trimestre en algunos casos tienden a ser negativas, emociones como cansancio y aburrimiento se hacen más evidentes en el aula de clase.

Identificación de la práctica educativa

Con el objetivo de determinar el impacto generado en la experiencia de enseñanza-aprendizaje-evaluación, se planeó, diseñó e implementó una estrategia transmedia con 27 aprendices de tercer trimestre del tecnólogo en animación 3D con edades entre los 17 y 20 años. Se descartó su implementación con los aprendices del programa tecnólogo- en Producción Multimedia por encontrarse finalizando la etapa lectiva o de estudios. El desarrollo de la

experiencia fue orientado por dos instructores del área; yo Hugo Alejandro Rodríguez (Modelado, texturizado, rigging y animación 3D) y Laura Cristina Barrera (Ilustración y diseño), en el Centro de diseño tecnológico industrial ubicado en la ciudad de Cali, del Servicio Nacional de Aprendizaje SENA.

La estrategia se desarrolló durante dos semanas, en cuatro sesiones de las cuales tres de ellas tuvieron una duración de 240 minutos y una más con una duración de 120 minutos. La implementación tuvo lugar en la central didáctica en el Sena de Salomia, e inició el 21 de octubre del año 2022. Yo Hugo Alejandro Rodríguez, me encargué de planear, diseñar e implementar la estrategia transmedia y realizar la sistematización de la experiencia con el propósito de determinar el impacto emocional generado. Por su parte la instructora Laura, acompañó el proceso y se encargó de realizar la evaluación final del alcance de los dos objetivos de aprendizaje planteados: Ilustrar las imágenes de referencia de los elementos a modelar según las necesidades del storyboard y Modelar los elementos en 3d según las características del proyecto, que son parte de la competencia del programa de formación denominada; *produce los componentes de la animación*.

La estrategia tuvo tres componentes fundamentales en su planeación y diseño; la escritura de la narrativa, la incorporación de medios y herramientas digitales y el establecimiento de la secuencia didáctica. El diseño de la historia fue quizás uno de los puntos álgidos en la etapa de desarrollo, por un lado, sería el elemento principal que generaría la conexión emocional con el aprendiz, por el otro, mi experiencia como escritor apenas estaba comenzando, consideraba que no era fácil componer una historia que lograra generar las sensaciones o sentimientos necesarios para conectar emocionalmente a los estudiantes con el propósito de aprendizaje. Escribir los dos

primeros capítulos de la historia fue una tarea muy entretenida, para ello se tomaron como referentes algunas películas de género distópico y se tuvieron en cuenta algunas recomendaciones de Guillermo del Toro en la construcción de la narrativa.

En el capítulo uno del Viaje del Héroe, se trabajaron temáticas fundamentales que hacían parte del programa como: la identificación de formas primitivas utilizadas en el modelado poligonal tipo superficie dura (hard surface), las particularidades de una malla orgánica, sus diferencias con la malla inorgánica y los elementos claves para la creación de un personaje, las actividades debían estar perfectamente articuladas con el desarrollo narrativo. Se esperaba entonces que el aprendiz iniciara el desarrollo de habilidades necesarias, para la producción de componentes en productos animados 3D, específicamente para la construcción de personajes.

En el diseño de la experiencia se tuvo en cuenta la sistematización de experiencias pasadas, que fueron muy importantes por el resultado alcanzado, el grado de implicación y las emociones vividas por los participantes; (<https://www.elviajdelheroe.com/experienciaspasadas>). Las dos experiencias fueron parcialmente reconstruidas y traídas para el desarrollo del viaje del héroe, ambas incorporan narrativa en su diseño; la primera fue realizada en 2016 y tuvo como resultado la construcción narrativa de un mundo distópico llamado “Ucronía”, aquí fueron implementados algunos medios y plataformas que permitieron la expansión del mundo narrativo. La siguiente experiencia tuvo lugar en 2018, esta se centró en la producción de una leyenda colombiana denominada Francisco el Hombre. A pesar de no haber sido estructuradas de manera rigurosa implementando una secuencia con actividades debidamente articuladas, fueron casos que merecían atención por los resultados obtenidos.

De ambas experiencias se obtuvieron datos a partir de portafolios guardados del proceso de producción. La reconstrucción se enfocó en lo que para este proyecto es motivo de investigación; la emoción de los participantes. Uno de los eventos importantes de las dos experiencias realizadas, fue la continuidad de los aprendices desde el inicio hasta la finalización del proyecto y el grado de implicación en la experiencia. El segundo evento importante sucedió en 2018, con la participación en el Festival Internacional de Cine Infantil y Juvenil, Calibelula.

Justificación de la práctica educativa

Uno de los factores claves en el proceso de enseñanza-aprendizaje-evaluación, es la emoción. Emocionarse no solo significa sentir alegría, amor y felicidad, también es importante identificar emociones como la pena, ansiedad, miedo, frustración y tristeza, con el propósito de tomar acciones que permitan al estudiante potenciar su aprendizaje. Según (Bisquerra Alzina & Perez Escoda, 2007) y (Saarni, 2000) se aprende mejor si el estudiante logra controlar sus emociones con ellos mismos y con los demás, por esta razón es fundamental visualizar las emociones a través de la sistematización de experiencias. Cabe recordar que, la transmedia que tiene su origen en la industria del entretenimiento, tiene como propósito entretener y emocionar al espectador con historias fantásticas, épicas, entre otros géneros.

El viaje del Héroe, permite reconocer las ventajas de una práctica ajustada a las condiciones del mundo digital. Por un lado, es importante destacar que las jóvenes y los jóvenes

que hacen parte de esta sociedad de la información cuentan con grandes habilidades en medios y herramientas digitales, que deben ser incorporadas y aprovechadas en el aula de clase. A pesar de conocer diversos recursos, en el aula de clase se logra evidenciar la necesidad latente de orientar para sacar mayor provecho de las herramientas digitales que ya conocen y que hacen parte de su cotidianidad. Los jóvenes hoy en día son Prosumidores; producen y consumen contenido digital a diario, la estrategia diseñada tuvo como componente esencial, la orientación para generar contenido de calidad. Por otro lado, es importante prestar atención a la manera en que el docente incorpora estos recursos digitales en el aula; en el afán por implementar herramientas digitales puede caer en el error de utilizar estos recursos de manera excesiva y sin un objetivo claro. Esta acción puede derivar en una experiencia negativa para el estudiante.

Los temas abordados en el viaje del héroe permitieron que los docentes disfrutaran del proceso tanto como los aprendices. Socializar, expresar, crear y participar, fueron acciones relevantes y presentes en el transcurrir de la experiencia, el aula se convirtió en un espacio para discutir de manera espontánea sobre diversos temas de interés como el Metaverso, el fin del mundo y la extinción de la raza humana, inclusión, diversidad funcional y estructuras narrativas. La participación, concentración y comunicación en el aula, fueron aspectos que permitieron evidenciar un ambiente emocional positivo.

Preguntas orientadoras

¿Qué impacto emocional genera la incorporación de una estrategia transmedia estructurada en la experiencia de enseñanza – aprendizaje – evaluación, con los aprendices del tecnólogo en animación 3D?

¿Cómo incorporar los medios que normalmente utilizan los jóvenes pertenecientes al programa de animación 3D, en el desarrollo de una experiencia de enseñanza-aprendizaje-evaluación?

¿Cómo estimular la capacidad creativa de los aprendices del tecnólogo en animación 3D?

¿De qué manera puede incidir el diseño e implementación de una estrategia transmedia, en el índice de deserción del programa de formación?

Objetivo general de la sistematización

Determinar el impacto emocional generado con la implementación de una estrategia transmedia, en la experiencia de enseñanza – aprendizaje- evaluación, en el alcance de los objetivos de aprendizaje; Ilustrar las imágenes de referencia de los elementos a modelar según las necesidades del storyboard y Modelar los elementos en 3d según las características del proyecto, con aprendices pertenecientes al programa tecnólogo en animación 3D, en el Centro de Diseño Tecnológico Industrial, del Servicio Nacional de Aprendizaje SENA.

Objetivos específicos de la sistematización

- Identificar las emociones generadas en el ambiente de aprendizaje, con la implementación de la estrategia transmedia.
- Observar el comportamiento de los aprendices en el desarrollo de la experiencia.
- Registrar la participación e interacción de los aprendices en el desarrollo de la experiencia.
- Analizar las interacciones sucedidas entre los participantes en el desarrollo de la experiencia.
- Diseñar una estrategia transmedia correctamente estructurada, que incorpore narrativa como conector emocional.
- Implementar la estrategia estructurada, para el alcance de los objetivos de aprendizaje planteados.

Ejes de la sistematización

Emociones en el aula de clase

¿Qué emociones genera la implementación de una estrategia narrativa transmedia en el aula de clase?

Estrategia narrativa transmedia

¿Cómo se implementa una estrategia narrativa transmedia con aprendices del tecnólogo en animación 3D del Servicio Nacional de Aprendizaje SENA?

Habilidades en el uso de herramientas y medios digitales.

¿Qué habilidades en el uso de herramientas y medios digitales para el aprendizaje se desea estimular en la siguiente implementación?

Diseño metodológico

El enfoque de la investigación fue cualitativo, se buscaba describir y explorar la experiencia y registrar las opiniones de los estudiantes implicados, en la implementación de la estrategia transmedia. Los autores Blasco y Pérez (2007:25), indican que la investigación cualitativa se encarga de estudiar la realidad en un contexto natural, tal y como sucede, interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. En este caso el contexto natural son los momentos antes, durante y después de la clase, el fenómeno es la determinación del impacto emocional generado con la implementación de una estrategia de aprendizaje transmedia, las personas implicadas son los estudiantes del grupo de animación 3D y dos de los docentes que hacen parte del equipo. El diseño de esta investigación fue fenomenológico debido al interés particular de analizar la manera en que impacta la experiencia de aprendizaje. Se realizaron exploraciones y observaciones intensivas de los actores, con el propósito de profundizar en preguntas que develaron lo más importante: ¿Qué impacto emocional genera la incorporación de una estrategia transmedia estructurada en la experiencia de enseñanza – aprendizaje – evaluación, con los aprendices del tecnólogo en animación 3D?

Eje	Preguntas eje	Fuentes	Técnicas / instrumentos
------------	----------------------	----------------	------------------------------------

Emociones en el aula de clase	¿Qué emociones genera la implementación de una estrategia narrativa transmedia en el aula de clase?	<p>-Actores: Profesores y aprendices</p> <p>-Artículo: Ibáñez, Nolfi. 2002. Las emociones en el aula.</p> <p>-Revista: Fierro, Sebastián. Velázquez, Natalia. Fernández, Carlos. 2021. La influencia del clima de aula sobre las emociones del alumnado. Retos, 42, 434-442</p>	<p>-Observación participante, registro en notas de audio.</p> <p>-Entrevistas registradas en video, publicadas en el sitio web.</p> <p>-Café del mundo, registro de notas, registro de datos en Padlet</p>
Estrategia narrativa transmedia	¿Cómo se implementa una estrategia narrativa transmedia con aprendices del tecnólogo en animación 3D del	<p>-Actores: Profesores y aprendices</p> <p>-Libro: Scolari, Carlos A. 2018. Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. aprovechando las</p>	<p>-Observación participante, registro en notas de audio.</p> <p>-Blog y foros, espacio en sitio web.</p>

	Servicio Nacional de Aprendizaje SENA?	competencias transmedia de los jóvenes en el aula. -Anuario: Scolari, Carlos A. 2014. Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital.	-Café del mundo, registro de notas.
Habilidades en el uso de herramientas y medios digitales.	¿Qué habilidades en el uso de herramientas y medios digitales para el aprendizaje se desea estimular en la siguiente implementación?	Libro: Jenkins, Henry. 2006. Convergence Culture. Revista: Izquierdo, Magaldi Renés-Arellano, Belén, Gómez-Cash, Olga. 2016. Estrategias meta cognitivas y recursos tecnológicos utilizados por estudiantes universitarios de español como segunda lengua.	Encuesta, registro realizado en Google -Forms. -Observación participante, registro en notas de audio. -Café del mundo, registro de notas.

Relato descriptivo de la experiencia educativa.

Me centraré en describir y reconstruir el día a día de la experiencia, apoyándome en el material audiovisual; audios, videos y fotografías que fueron registrados durante el transcurrir de la práctica, que se encuentran consignados en el sitio (www.elviajdelheroe.com).

El tema central de la narrativa “el metaverso” nos ubicaba en una discusión que se ha convertido en tendencia en este último año. Aprendizaje situado para entender algo que sin duda impactará la vida del ser humano y por supuesto generará posibilidades de producción de contenido digital, especialmente tridimensional a gran escala en los próximos años. De esta manera la construcción narrativa contextualizada en el campo de acción del tecnólogo, además de “enganchar” y conectar emocionalmente, generó preguntas y reflexión sobre el uso desmedido de tecnología. De aquí se entablaron conversaciones relacionadas con la producción de contenidos digitales responsables para disminuir el impacto negativo en la vida del ser humano.

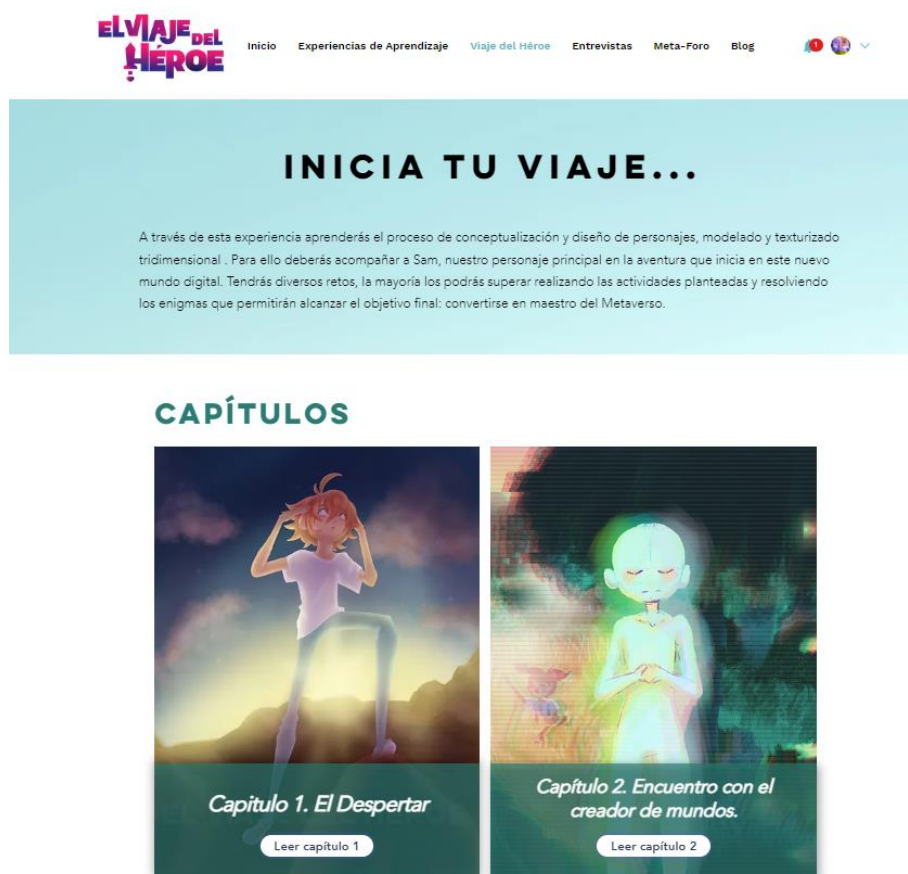
En el día uno, inicia con la prestación del sitio web “el viaje del héroe”, espacio donde se incluye lo necesario para el desarrollo de la experiencia. La presentación del sitio fué muy sencilla, se esperaba que los aprendices realizaran el ejercicio de recorrer el sitio, con la única indicación dada: visiten la sección “viaje del héroe” para iniciar con la experiencia, Figura 5. La respuesta fue muy positiva; inicialmente observaron y disfrutaron de los elementos gráficos presentados, el protagonista de la historia y el mundo que se planteaba. Se daba la bienvenida a la sección de mayor importancia con un título sugestivo; “Inicia tu viaje...”. A medida en que

los aprendices recorrían la historia y exploraban los modelos tridimensionales, Foto 1, se lograba evidenciar el interés.

Figura 5

Presentación de la sección “inicia tu viaje” en el sitio web, capítulos del viaje del héroe.

(<https://www.elviajdelheroe.com/viaje-del-h%C3%A9roe>)



The image shows a screenshot of the website 'El Viaje del Héroe'. At the top, there is a navigation menu with the following items: Inicio, Experiencias de Aprendizaje, Viaje del Héroe, Entrevistas, Meta-Foro, and Blog. To the right of the menu are social media icons for YouTube, Facebook, and Twitter. Below the navigation is a large light blue banner with the heading 'INICIA TU VIAJE...' in bold black letters. Underneath the heading is a paragraph of text: 'A través de esta experiencia aprenderás el proceso de conceptualización y diseño de personajes, modelado y texturizado tridimensional. Para ello deberás acompañar a Sam, nuestro personaje principal en la aventura que inicia en este nuevo mundo digital. Tendrás diversos retos, la mayoría los podrás superar realizando las actividades planteadas y resolviendo los enigmas que permitirán alcanzar el objetivo final: convertirse en maestro del Metaverso.'

Below the banner is a section titled 'CAPÍTULOS' in bold green letters. There are two chapter cards side-by-side. The first card is titled 'Capítulo 1. El Despertar' and features an illustration of a young man with orange hair, wearing a white t-shirt and blue pants, standing with his hands on his head against a sunset background. Below the illustration is a button that says 'Leer capítulo 1'. The second card is titled 'Capítulo 2. Encuentro con el creador de mundos.' and features an illustration of a glowing green, ethereal figure with a white face and closed eyes, standing with hands clasped in front of a dark, glowing background. Below the illustration is a button that says 'Leer capítulo 2'.

Foto 1

Día 1, Introducción al Viaje del Héroe



Las actividades inicialmente planteadas tenían un componente técnico del cual se esperaba que los aprendices respondieran y discutieran en los foros dispuestos en el sitio web. El objetivo era la identificación e interpretación de aspectos fundamentales en un modelo tridimensional tipo hard Surface, Figura 6 y la identificación de aspectos fundamentales en un modelo tipo orgánico, Figura 7. De este modo, algunos aprendices tomaron la decisión de discutir en grupos las actividades presentadas y de manera colaborativa se apoyaron para dar respuesta a las preguntas que se habían planteado en el Foro 1 denominado; ¿Cómo se construye el Metaverso? y en el Foro 2 ¿Cuáles son las diferencias entre la malla de un modelo orgánico y la malla de un modelo tipo hard surface ó inorgánico? (<https://www.elviajdelheroe.com/forum>).

Figura 6

Metaverso, Actividad 1 - Identificación de elementos fundamentales en un modelo 3D hard surface.

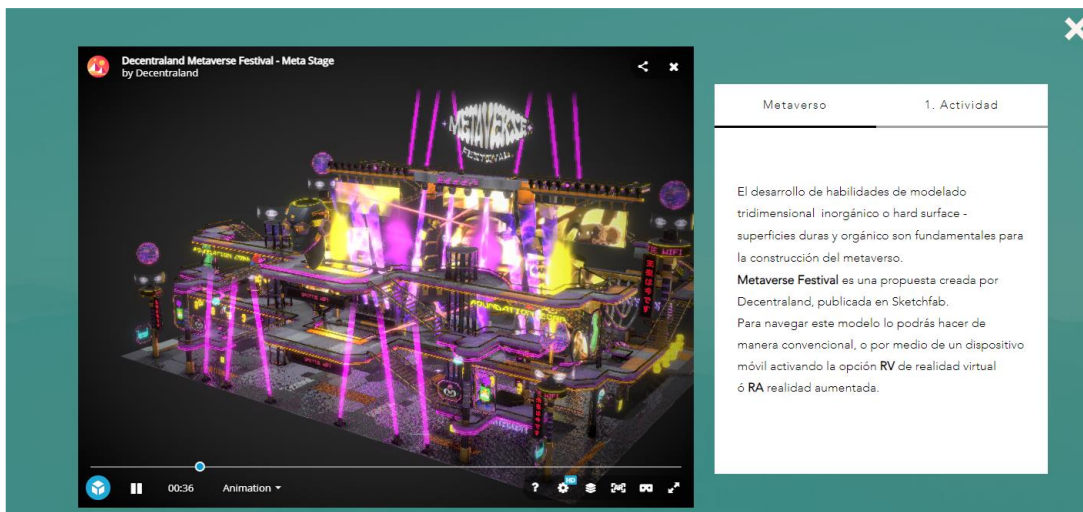
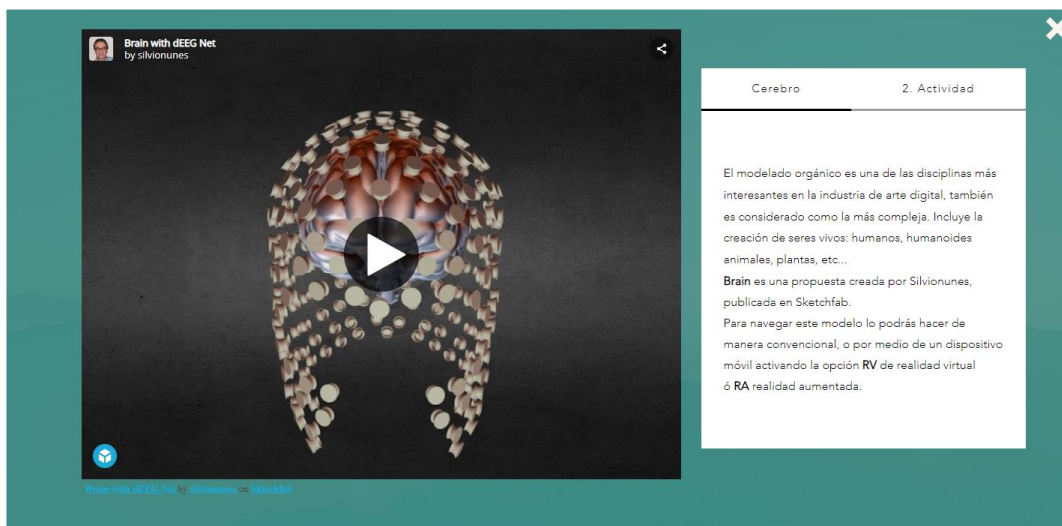


Figura 7

Cerebro, Actividad 2 - Identificación de elementos fundamentales en un modelo 3D orgánico.



Foro 1

¿Cómo se construye el Metaverso?

EL VIAJE DEL HÉROE Inicio Experiencias de Aprendizaje Viaje del Héroe Meta-Foro Blog

Todas las entradas Mis entradas

Hugo Alejandro Rodríguez @Vinea Master · 22 oct · Entrada: 23 oct · [Comentar](#)

¿Cómo se construye el Metaverso?
en Discusiones generales

94 visualizaciones
26 comentarios

Entradas similares:
¿Cuáles son las diferencias entre la malla de un modelo orgánico y la malla de un...
[Reglas del foro](#)

En este espacio deberás responder y discutir los siguientes interrogantes:
 Qué formas primitivas fueron utilizadas para modelar el Metaverse Festival?
 Cuál es la particularidad de una malla tipo hard surface?

Foro 2

¿Cuáles son las diferencias entre la malla de un modelo orgánico y la malla de un modelo tipo hard surface o inorgánico?



Como aspecto importante para destacar, algunos temas que no fueron planteados como; el desarrollo visual del protagonista, la diversidad funcional, la posibilidad de que las personas con discapacidad puedan disfrutar plenamente de las tecnologías, fueron abordados de manera espontánea. Esto indica que, es importante abrir espacios para la reflexión y discusión no solo de los temas abordados, también son importantes aquellos temas que de manera espontánea surgen y motivan el desarrollo de la clase.

Iniciaba el día dos de la experiencia. La tarea era finalizar la actividad de cierre del capítulo 1 “aplicación del proceso de construcción de un personaje”. Esta consistía en realizar la propuesta de un personaje aliado que haría parte de la narrativa, lo que se conoce en transmedia como expansión del mundo narrativo. Para la construcción del personaje aliado, la historia daba elementos descriptivos del mundo y del personaje principal, sin embargo, no se daba ningún detalle gráfico del personaje que ahora debían construir. De esta actividad se esperaba que los aprendices comprendieran que, para realizar la propuesta de un personaje, es fundamental tomar las características del entorno o mundo narrativo.

El diseño del personaje era la actividad constructivista del capítulo, se esperaba tener el primer producto que diera cuenta del avance en el desarrollo del proyecto de aprendizaje. Para esta actividad se dio como referente importante el libro que usualmente se maneja en las sesiones de clase: “El Dibujo Animado de Parramón” todo dentro del desarrollo narrativo, Figura 8. De este libro deberían tomar elementos fundamentales relacionados con el estereotipo que, sumado a conocimientos previos sobre la elaboración del perfil físico y psicológico, permitirían diseñar el personaje, Foto 2. Después de realizar el diseño, la tarea era subir y compartir a través de la red Pinterest (Red social visual preferida por artistas gráficos) con el propósito de iniciar la construcción del portafolio. Finalmente, el personaje era compartido en el blog de expansión dispuesto en el sitio web, con el objetivo de permitir al grupo su exploración. Acceso al blog (<https://www.elviajdelheroe.com/post/el-primer-paso-para-lograr-cambios-es-empezar-a-hacer>)

Figura 8

Dibujo animado de Parramón, Presentación del capítulo del libro para la construcción del personaje.

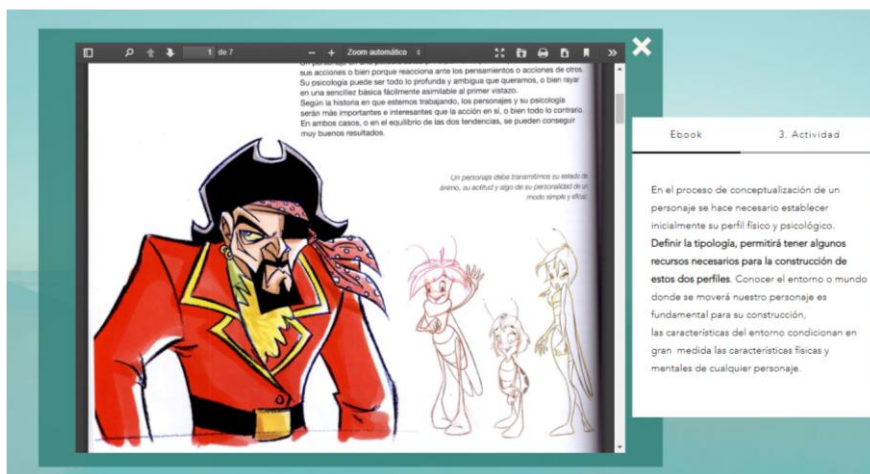
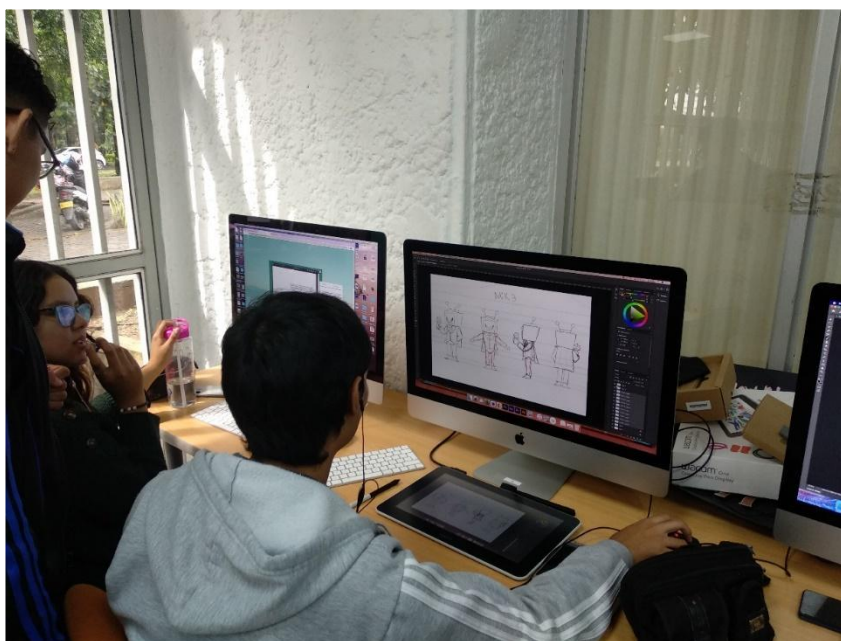


Foto 2

Días uno y dos, diseño de personaje.



Para el día tres 31 de octubre de 2022, fui gratamente sorprendido. Algunos aprendices tomaron la decisión de diseñar un disfraz del personaje que habían creado, Foto 3. Lo más interesante acá fue lograr evidenciar que efectivamente se habían involucrado y emocionado con la experiencia, otros manifestaron tener la intención de hacerlo, sin embargo, no todos disponían de los recursos.

Foto 3

Día tres, Halloween - disfraz del personaje diseñado.



Se entregaron algunos incentivos, aprovechando el momento más espontáneo de la experiencia. Dentro de la planeación se tenía agendado para este día realizar una entrevista en profundidad sobre la percepción del ejercicio realizado. El resultado fue interesante, en general los entrevistados manifestaron haber sentido curiosidad por descubrir nuevas cosas a medida en que se desarrollaba la narrativa, se conectaron con la problemática que se presentaba con la existencia de un Metaverso, disfrutaron la posibilidad de participar en el desarrollo narrativo con la creación de un personaje, buscaron compartir ideas para la construcción de sus personajes y

manifestaron cariño y empatía con el protagonista. Una de las entrevistadas Nikol Ramírez sintió frustración a la hora de querer construir su personaje, sentía no tener la misma habilidad de ilustración que sus compañeros, esto es algo que constantemente sucede en este programa.

(<https://www.elviajdelheroe.com/entrevistas>)

En el día cuatro se realizó un café del mundo para conversar y conocer el sentir de los participantes con respecto al desarrollo de la experiencia. Se discutieron algunos temas tratados en el capítulo y otros de interés particular generados de manera espontánea. Para esto fueron organizados cinco grupos de cinco integrantes, en cada grupo se eligió un anfitrión; persona encargada de sintetizar las ideas principales y consignarlas en un espacio en Padlet. Las preguntas planteadas fueron las siguientes:

¿Qué emociones se generaron con el desarrollo narrativo?

¿Qué emociones se generaron con el desarrollo de las actividades?

¿Qué es el metaverso y cómo se construye?

¿Cuáles son las diferencias entre un modelo orgánico y un modelo inorgánico?

¿Qué oportunidades de negocio ve en el metaverso para un animador 3D?

¿Cuáles son los elementos claves en la construcción de un personaje?

Se planteó la primera pregunta y se propuso una conversación de 20 minutos en cada mesa. Mientras participaban, el anfitrión tomaba nota en un Padlet de las ideas más importantes. Pasados los 20 minutos, debían rotar los integrantes excepto el anfitrión y hacer el mismo

ejercicio con la siguiente pregunta. Para el cierre de la actividad, se realizó una conversación con las ideas sintetizadas.

Enlace a los espacios en Padlet:

- <https://padlet.com/patangarife3/4sexrgan3kutadyw>
- <https://padlet.com/estefaniazuiga08/84s8w8ogyaz7nxyv>
- <https://padlet.com/nbuitrago61/7Ify4btlsa2ghnys>
- <https://padlet.com/yabastidas3/zela5xb1nq5akjrm>

En esta actividad se logró evidenciar que las emociones más recurrentes en el desarrollo de la experiencia transmedia fueron positivas, emociones como felicidad y motivación estuvieron presentes durante su desarrollo. Algunas emociones neutras como sorpresa, suspenso y curiosidad también fueron causa de la experiencia vivida. En cuanto a la actividad de desarrollo del personaje aliado, se lograron evidenciar algunas emociones positivas, neutras y negativas tales como: creatividad, expectativa, frustración y ansiedad. Algunos manifiestan que el el diseño del personaje se convirtió en un reto; “Para mi fue la verdad un reto, salir de mi zona de confort, entonces ya empecé con el tema de la geometría del personaje, e identificar qué se siente al verlo”

En el día cinco se realizó el ejercicio de evaluación final, a cargo de la instructora Laura Barrera. Del ejercicio de coevaluación, se obtuvo una muy buena retroalimentación y construcción que mejoró notablemente el desarrollo de los personajes realizados. Se logró evidenciar una construcción narrativa para cada personaje, lo que hace concluir que la historia planteada además de conectar emocionalmente a los aprendices, permitió dar suficientes elementos que fueron utilizados para el desarrollo de cada propuesta Figura 7.

Figura 7

Diseño de personaje, Actividad 3 – Propuesta desarrollada para ampliar el mundo narrativo.



Conclusiones y Aprendizajes

La planeación de la práctica pedagógica, no solo debe incorporar actividades y acciones necesarias para alcanzar los objetivos y desarrollar las competencias establecidas, también debe incorporar acciones y elementos que promuevan un ambiente emocional positivo. Las emociones juegan un papel fundamental en la experiencia de enseñanza - aprendizaje - evaluación, somos seres racionales - emocionales y estas deben ser consideradas en el salón de clase. De acuerdo a Pekrun, Frenzel, Goetz y Perry (2007), un ambiente está impregnado de experiencias emocionales que pueden afectar positiva y negativamente el aprendizaje, estos pueden promover o perjudicar el crecimiento personal tanto de estudiantes como docentes.

Frente a la pregunta principal que suscita la sistematización de esta experiencia **¿Qué impacto emocional genera la incorporación de una estrategia transmedia estructurada en la experiencia de enseñanza – aprendizaje – evaluación, con los aprendices del tecnólogo en animación 3D?** podríamos concluir que, con la intervención realizada a través de la implementación de una estrategia transmedia, se generó una disposición muy positiva hacia la narrativa y el protagonista. Emociones positivas como alegría, diversión, cariño y empatía fueron manifestadas a través de sus rostros, palabras y actitudes. Algunas emociones ambiguas como sorpresa y esperanza, también estuvieron presentes en la experiencia, generadas especialmente por la historia. Esto indica que la narrativa puede ser considerada el estímulo principal y más importante de emociones positivas en la implementación de una estrategia transmedia en la experiencia de enseñanza-aprendizaje-evaluación.

El día 3 fue el día que permitió evidenciar la complicidad de los aprendices con la narrativa. Efectivamente estaban disfrutando y viviendo la historia, esto es lo que se conoce en transmedia como transmedia físico, (vivir la experiencia narrativa). De acuerdo a Jenkins uno de los pilares de la transmedia es la participación, de ahí que es conocida como la cultura de la participación; diseñar y vestir un disfraz que representaba al personaje creado, que haría parte del mundo narrativo, fue la acción más interesante detonada por el estímulo generado gracias a la narrativa, (vivir y sentir la historia).

En cuanto a los medios y herramientas implementadas, los aprendices manifestaron que la diversión fue la emoción positiva principal y que algunas emociones ambiguas como asombro y sorpresa también estuvieron presentes. Se realizó otro mapa de emociones generadas esta vez por las actividades; aquí además de emociones positivas y ambiguas, manifestaron emociones negativas tales como la ira y la frustración, específicamente en el desarrollo de la actividad final. De acuerdo a (Lewis, Huebner, Malone, Valois, 2010) las emociones negativas se pueden convertir en motivo de reducción del rendimiento académico. Las preguntas que surgen ahora son ¿Qué se debe hacer para orientar las emociones negativas que surgen en el aula? Y ¿Cómo sacar provecho de ellas? De acuerdo al análisis realizado de la experiencia, la respuesta está quizás en el diseño, evaluación y retroalimentación de las actividades. Aquellas que implican procesos cognitivos más complejos tales como aplicar, analizar, evaluar y crear, son actividades más propensas a la frustración, el miedo y la ira.

De acuerdo a experiencias pasadas, que fueron sistematizadas con el propósito de tomar elementos para desarrollar el viaje del héroe, podríamos confirmar nuevamente que, el conector fundamental que generó un impacto positivo y que mantuvo comprometidos y motivados a los

aprendices fue la construcción narrativa. A diferencia de las dos experiencias tomadas como referencia, el viaje del héroe implementa herramientas y medios de manera estructurada, convirtiéndola en una experiencia transmedia. Como aprendizaje de la implementación nos queda que, las herramientas y recursos tecnológicos que utilizan a diario los jóvenes pueden ser usados para potenciar el aprendizaje. Aquí hay algo que destacar y es que por primera vez algunos aprendices se habían animado a compartir contenido de autoría propia, a través de plataformas tecnológicas con el propósito de generar contenido útil para otras personas (Pinterest). La pregunta que surgió entonces fue ¿Por qué no lo habían intentado antes? Solo dos de ellos manifestaron haber compartido contenido que consideraban importante para una comunidad específica.

Abordamos otro interrogante más que surge previo a la sistematización, ¿Cómo incorporar los medios, herramientas y recursos tecnológicos que utilizan los jóvenes pertenecientes al programa de animación 3D, en el desarrollo de una experiencia de enseñanza-aprendizaje-evaluación? Inicialmente para incorporar las TIC que normalmente utilizan los jóvenes, es necesario darle importancia a la práctica que de manera informal llevan a cabo para acceder a la información, compartir contenido, aprender y construir conocimiento utilizando dispositivos, plataformas, redes sociales y aplicaciones. No se trata de adquirir destrezas básicas para comprender y transmitir información, sino de crear o construir conocimiento en interacción con los demás a lo largo de nuestra vida, desde los primeros niveles de escolarización hasta la escritura académica (Engel & Onrubia, 2013). Los aprendices normalmente utilizan estas herramientas para socializar, consultar información, compartir contenido de otros autores y como entretenimiento, lo que nos llevó a generar una experiencia que se enfocara en el uso de

herramientas y plataformas tecnológicas para la generación de contenido propio y de calidad que le aportara al proceso de aprendizaje.

Una plataforma como Scketchfab de visualización 3D, que implementa Realidad Virtual y Realidad Aumentada, modifica la interacción con el contenido tridimensional y mejora notablemente la participación, y el trabajo colaborativo. El valor del soporte tecnológico agregado a la experiencia de enseñanza – aprendizaje, es significativo (Neale y Nichols, 2001). Otra plataforma importante utilizada en la experiencia fue Pinterest, muy conocida en el gremio de los artistas visuales. Esta permitió la difusión del desarrollo del personaje con posibilidades de recibir feedback de la comunidad y algo fundamental e importante; el inicio de la construcción de un portafolio o bitácora, que da cuenta del avance en el desarrollo de habilidades y permite generar consciencia de su propio aprendizaje (metacognición).

Como aprendizaje de la sistematización nos queda que, al construir un portafolio e invitar a la reflexión conjunta sobre las actividades más importantes de la experiencia, se estimula el desarrollo de la capacidad de orientar el pensamiento y la autorregulación de su proceso de aprendizaje; algunos comentarios realizados en el café del mundo como: “Me tomo tiempo, pero finalmente lo logré” “La propuesta de Marlon se encuentra realmente conectada con el mundo y haría muy buen equipo con el personaje principal” permite evidenciar la consciencia sobre su avance y el alcance del aprendizaje.

El siguiente interrogante que se esperaba responder a través de la implementación de la estrategia era: ¿Cómo estimular la capacidad creativa de los aprendices del tecnólogo en animación 3D? Las emociones positivas son potenciadoras de la creatividad (Fredrickson, 2001).

El viaje del héroe fue una experiencia cargada de emociones positivas, el resultado de las entregas y la participación de los aprendices, ha permitido evidenciar que este tipo de emociones son estímulo fundamental que detona la capacidad creativa. Al diseñar recursos de calidad (actividades significativas, narrativa, personajes y entornos ilustrados), implementando metodologías activas como el ABP y el ABR Aprendizaje Basado en Retos, se genera el ambiente propicio para la creatividad. En cuanto a los medios y recursos digitales se puede afirmar que, no basta su implementación para potenciar la capacidad creativa. En algunos casos puede solo llegar a facilitar el trabajo evitando esfuerzos, limitando la creatividad y la capacidad resolutive del aprendiz. Casos particulares sucedidos en experiencias pasadas, donde la implementación de herramientas para construir rápidamente un personaje o la creación de modelos tridimensionales en pocos pasos, dieron como resultado un producto cargado de errores, sin una base conceptual y artística sólida.

De esta manera, abordamos el último interrogante que ha guiado nuestra sistematización; ¿De qué manera puede incidir la implementación de una estrategia transmedia, en el índice de deserción del programa de formación? La deserción escolar es un problema complejo y sus causas son diversas. En Colombia la primera causa de deserción escolar es la situación económica desfavorable. Según el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE, 2013) las dificultades económicas causan el treinta y seis por ciento (36%) de la deserción. La segunda causa de deserción, treinta y dos por ciento (32%), está asociada a la experiencia escolar y aquí es donde el docente puede jugar un papel importante para mitigar este impacto tan negativo.

Un ambiente emocionalmente positivo fortalece el compromiso del aprendiz como lo hemos evidenciado con la implementación de una estrategia narrativa transmedia. El diseño de una experiencia que incluya actividades correctamente estructuradas y contextualizadas puede influir directamente en el avance y en las emociones del aprendiz, en este sentido, la intervención realizada que incluye: trabajo en equipo, aprendizaje colaborativo, TIC y narrativa, generó un espacio significativo de construcción del aprendizaje, que puede ayudar a mitigar el índice de deserción presentado.

En el Sena a pesar de que existen diversos mecanismos como: Apoyos económicos, acompañamiento psicológico constante, entre otros, el índice de deserción sigue siendo una realidad. La innovación de la práctica pedagógica surge desde el aula, esta puede hacerle frente a este fenómeno que impacta de manera negativa a la institución. La construcción de un ambiente de aprendizaje emocionalmente positivo, fortalece el compromiso del aprendiz y en una población en condiciones de vulnerabilidad se convierte en una estrategia eficaz capaz de transformar mentes y porque no, vidas también.

Referencias

- Bisquerra Alzina, R., & Perez Escoda, N. (2007). Las Competencias Emocionales.
- Campbell, J. (2013). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. México.
- EduTEKA ICESI. (s.f.). *La Taxonomía de Bloom y sus Actualizaciones* . Obtenido de <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/TaxonomiaBloomCuadro>
- Engel, A., & Onrubia, J. (2013). *Estrategias discursivas para la construcción colaborativa del conocimiento*.
- Fredrickson, B. (2001). *The role of positive emotions in positive psychology: The broaden-and-build theory of positive emotions*.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture*. Nueva York.
- Lewis, A., Huebner, S., Malone, P., & Valois, R. (2010). *Life Satisfaction and Student Engagement in Adolescents*.
- Literacy, T. (s.f.). *TransmediaLiteracy*. Obtenido de http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_whit_es.pdf
- Osorio Arturo, E., & Angulo Moncayo, N. (2017). La narrativa transmedia: diversificación del relato y las estrategias de representación de la cotidianidad. Análisis de caso de Enchufetv . *RAZÓN Y PALABRA*, 30.
- Rodríguez Gutierrez, H. A. (2022). • *Realización de productos animados digitales para convocatorias de estímulos de organismos públicos y privados* . Obtenido de https://www.elviajdelheroe.com/_files/ugd/c73b4d_aff75a772a9f4b7592fffc918d92bb30.pdf
- Rodríguez, H. A. (2022). *El viaje del héroe*. Obtenido de <https://www.elviajdelheroe.com/>

- Rodríguez, H. A. (2022). *El Viaje del Héroe*. Obtenido de <https://www.elviajdelheroe.com/experiencias-de-aprendizaje>
- Rodríguez, H. A. (s.f.). *Guía de Aprendizaje Modelado 3D*. Obtenido de https://www.elviajdelheroe.com/_files/ugd/c73b4d_aff75a772a9f4b7592fffc918d92bb30.pdf
- Saarni, C. (2000). *Emotional competence: A developmental perspective*.
- Scolari, C. (2018). *Adolescentes, Medios de Comunicación y Culturas Colaborativas. Aprovechando las Competencias Transmedia de los Jóvenes en el Aula*.
- Scolari, C. (2018). *Teacher's Kit*. Obtenido de <http://transmedialiteracy.upf.edu/>.
- Servicio Nacional de Aprendizaje. (2021). *Manual Informe Estadístico SENA*. Obtenido de https://www.sena.edu.co/es-co/transparencia/Documents/manual_del_informe_estadistico_sena.pdf
- Wright, G. B. (2011). Student-Centered Learning in Higher Education. En G. B. Wright.