

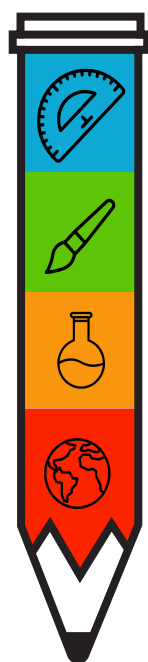
Innovación en mi clase: cuatro fases para integrar las narrativas transmedia



Por: Sindey Carolina Bernal Villamarín
Maestra, ganadora del 'Globant Women that Build Edition' 2020 y consejera del IDEP. Correo: sinkaritobernal@gmail.com

Al escribir sobre Innovación en mi clase, es importante descubrir nuestra inspiración y reconocer nuestros contextos para identificar que lo que queremos crear que potencie nuestras estrategias didácticas e integre diversos medios y recursos educativos. Todo para fortalecer la participación de todos y todas en los ambientes de aprendizaje.

Una propuesta se presenta a través de las siguientes cuatro fases, en las que es posible descubrir diversos elementos que potencian nuestras practicas pedagógicas.



Indagar. Reconocer el contexto para identificar las necesidades o cambios

Proyectar. Proponer una estrategia, un recurso, un material para potenciar la necesidad identificada.

Experimentar. Utilizar los recursos creados y tener un espacio inmersivo.

Valorar. Identificar los aspectos a potenciar de acuerdo con la experiencia de uso.

1. Indagar

En el proceso de indagación inicié por escuchar las voces de algunos estudiantes y docentes sobre qué es innovación en nuestras clases, a lo que me compartieron las siguientes percepciones:

- Un entorno colaborativo y autónomo para la creatividad (Felipe Pineda, grado 10).
- Cambio permanente para mejorar. (Javier Álvarez, Profesor Duitama)
- "Todo aquello que se hace en busca de una transformación que impacte positivamente a una comunidad", Diana Orozco profesora rural Cundinamarca.
- Es el resultado de una ruptura del paradigma, el arriesgar o hacer las cosas diferentes. (Luis Emiro Ramírez, profesor Caquetá)
- Aplicar algunas ideas, Karen González, grado 10
- Es todo aquello que permita conseguir los objetivos educativos en forma eficiente y eficaz, Juan Ramírez, profesor rural Medellín
- Es el inicio del fin de una educación rutinaria, Andrés Cardona profesor de Caldas
- Encontrar y establecer diferentes opciones para dar solución a necesidades de la comunidad educativa y para realizar los procesos académicos de diversas formas que mejore el aprendizaje de los estudiantes y la enseñanza de los profesores. Ginna Herrera, profesor Universidad el Bosque.

En esta indagación pude identificar, el interés de los docentes y estudiantes por solucionar problemáticas de nuestros contextos, potenciar nuestras estrategias didácticas, crear medios y recursos educativos para adicional integrar a los padres de familia a las instituciones educativas que, por supuesto, conllevan a fortalecer los ambientes de aprendizaje desde el trabajo colaborativo. En este momento es posible integrar la innovación en nuestras clases presenciales, virtuales o semipresenciales.

Los invito a descubrir mi experiencia a través de estas cuatro importantes categorías.



2. Proyectar

Esta fase **es donde surge la magia y la creatividad para crear**. Allí los docentes y estudiantes podemos desarrollar recursos digitales y análogos, es posible aprovechar diversas herramientas TIC que **permiten la creación, sin necesidad de instalación de software**. Sugiero algunas herramientas que permiten consolidar una propuesta.

Herramientas TIC

- **Seppo**. Crear recursos para gamificación.
- **Mobbyt**. Crear recursos para gamificación.
- **Mentimeter**. Crear consultas en nubes de palabras y gráficas de recolección de datos.
- **Piktochart**. Crear Infografías.
- **Learning apps**. Crear recursos interactivos.
- **Edpuzzle**. Crear videos interactivos.
- **Genially**. Crear presentaciones y recursos interactivos.
- **Emaze**. Crear presentaciones, páginas y blog interactivos.

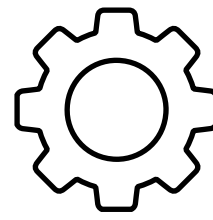
3. Experimentar

Llegamos al momento donde podemos vivir la experiencia de utilizar las propuestas creadas y asumir roles participativos en este proceso.

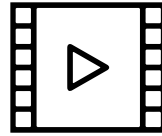
Esta posibilidad permite acceder desde los múltiples medios disponibles. Por esta razón cito a Scolari, C (2013), "Cuando todos los medios cuentan", ya que **a través de las narrativas transmedia es posible ser prosumidores¹ y seleccionar los diversos medios de acuerdo con los intereses y habilidades de los docentes, estudiantes y padres de familia**.

Como se observa en la imagen la propuesta puede integrar video, juegos, blog, infografías, podcast para potenciar nuestros sentidos desde lo visual y auditivo.

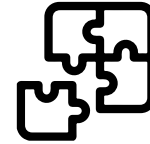
¹ Prosumidor. Consumidor que se involucra en la producción de los servicios y los bienes que adquiere, consume o utiliza. Alvin Toffler (2001).



Narrativas Transmedia



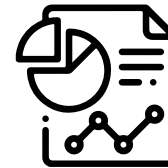
Video



Juegos



Blog



Infografías



Podcast

4. Valorar el Proceso

Después del todo el proceso de reconocimiento de nuestro contexto es posible entrar a una etapa de creación.

Aquí participamos desde las múltiples formas de experimentación, lo cual permite identificar si la propuesta planteada cambió de forma significativa los aspectos que inicialmente se quieren potenciar en nuestras prácticas pedagógicas, a través de diversas estrategias. El objetivo es fortalecer nuestros ambientes de aprendizaje desde las narrativas transmedia.

Todos y todas podemos ser prosumidores con nuestros estudiantes y aprovechar las TIC como herramientas que generen un espacio creativo, innovador e inspirador que permitan la participación de todos los niños, niñas, jóvenes y adultos. 