



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



maestría en
diseño
+ creación interactiva



MODELO TRANSMEDIAL PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN RESOLUCIÓN COLABORATIVA DE PROBLEMAS

Autor: Jorge Enrique González Granados

Resumen:

Desde hace más de 25 años se han identificado en múltiples estudios, falencias en el proceso de aprendizaje de los niños y jóvenes colombianos, destacando las dificultades en competencias básicas para su desarrollo personal como la resolución individual de problemas, la colaboración y la responsabilidad. Simultáneamente con esta situación, se han venido desarrollando estrategias soportadas en tecnologías de información y comunicación que promueven el aprendizaje gamificado, el trabajo colaborativo, la elaboración de proyectos y la co-creación, promoviendo el desarrollo de competencias en Resolución Colaborativa de Problemas a través de experiencias transmedia. La presente investigación propone un modelo transmedial que propicie el desarrollo de competencias en resolución colaborativa de problemas, caracterizando las experiencias transmediales, identificando las competencias que se desarrollan en la segunda infancia y en la adolescencia como base para el aprendizaje permanente y a lo largo de la vida, reconociendo el proceso seguido por un estudiante para solucionar un problema en equipo. Para lograrlo se hace una revisión del estado del problema, analizando entornos de aprendizaje transmediales existentes, sus características y narrativas. Se estructuró un proceso para la comunicación transmedial en entornos educativos de aprendizaje, posteriormente, se diseñó una experiencia de interacción a través de contenidos dentro de los postulados de la Visión Holística Multidimensional (VHM) del autor de este estudio, la cual se prototipó para evaluar su impacto en el desarrollo de competencias y a partir de allí se estructuró un modelo de base para la creación de entornos interactivos transmedia educativos. Como resultado se obtiene el Modelo Transmedial para el Desarrollo de Competencias en Resolución Colaborativa de Problemas Synappsis, caracterizado desde tres componentes, educativo, comunicativo y diseñístico, y en tres fases, reconoce,

estructura y proyecta. Este modelo se aplica en la Plataforma Transmedia Educativa en Salud Inmersa realizada por encargo para la Secretaría de Salud de Santander, teniendo como cobertura y rango de acción las instituciones educativas de todo el Departamento. El proceso desarrollado, el método aplicado y su implementación en la Plataforma Transmedia Educativa en Salud Inmersa se han convertido en una línea de acción para el abordaje de proyectos educativos Transmedia para la educación, en los que se estimula el desarrollo de competencias en resolución colaborativa de problemas, fomentando el trabajo en equipo, la innovación, el aprendizaje constante y la co-creación dentro del modelo de VHM.

Palabras Clave: App móvil, construcción de sentido, realidad aumentada, usabilidad.