

**Trabajo de grado presentado para optar por el título de:  
Comunicador Social**

*Título: Propuesta de creación de una aplicación basada en la gamificación con formatos transmedia, para el refuerzo de la cátedra de Teorías de la Comunicación, en el programa de Comunicación Social, en la Universidad de Cartagena.*

**Ray Felipe Osorio Peñaloza**

**Milton Enrique Montalvo Álvarez**

**Giseth Daniela Taboada Aroca**

**Nancy Paola López Martínez**

**Tutor: Jorge Matson Carballo**

**Comunicador Social**



**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL**

**CARTAGENA DE INDIAS D.T. Y.C.**

**2019**

	2
<b>ÍNDICE</b>	
Antecedentes	5
Reconocimientos	6
	<b>RESUMEN 7</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>8</b>
<b>1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	<b>9</b>
1.1 Identificación del problema	9
1.2 Descripción del problema	19
1.3 Pregunta problema	28
<b>2. JUSTIFICACIÓN</b>	<b>29</b>
<b>3. OBJETIVOS</b>	<b>34</b>
3.1 Objetivo general	34
3.2 Objetivos específicos	34
<b>4. MARCO REFERENCIAL</b>	<b>35</b>
4.1 Antecedentes	35
4.2 Marco Teórico - Conceptual	49
4.2.1. Teoría Aprendizaje Cognitivo	49
4.2.1.1 Aprendizaje significativo	52
4.2.1.2 Aprendizaje Autónomo	55
4.2.1.3 Mediaciones pedagógicas	56
4.2.1.4 Teorías de la Comunicación	57

	3
4.2.2 Teoría de Programación Neurolingüística de Bandler y Grinder	58
4.2.3 Teoría de la conectividad	62
4.2.3.1 Gamificación	64
4.2.3.2 Trasmmedia	67
4.2.3.3 Tics	68
4.2.3.4 Mediciones tecnológicas	70
<b>5.</b>	<b>METODOLOGÍA 72</b>
5.1 Tipo de Investigación	72
5.2 Sujetos y muestra	73
5.3 Contexto	74
5.4 Variables y/o Categorías	74
5.5 Técnicas e instrumentos; fuentes	78
5.5.1 Observación participante	79
5.5.2 Grupo focal	80
5.5.3 Entrevista a profundidad	80
5.6 Procedimientos	81
5.7 Delimitación	82
<b>6 RESULTADOS</b>	<b>83</b>
6.1 Resultados de la observación participante	83
6.2 Resultados de entrevistas a profundidad a profesores	84
6.3 Grupos focales a estudiantes	86

	4
6.4 Conclusiones generales	88
<b>7.</b>	<b>PROPUESTA 90</b>
Recomendaciones	90
Propuesta	91
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>102</b>

## **AGRADECIMIENTOS**

*Agradezco de todo corazón a mis compañeros por serlo, a mi madre y mi abuela, por tanta paciencia al poner su navidad y sus atenciones mientras trabajamos en la tesis. Agradezco a mi tutor y a mis consultores por aclararnos el panorama y los caminos, agradezco a las decisiones y casualidades que me trajeron hasta aquí, a las Interacciones sociales y académicas que formaron lo que soy hoy y a adquirir este logro.*

**-Ray Osorio.**

*Les agradezco a mis papás por su apoyo incondicional, a mis compañeros por su dedicación y esfuerzo, a Dios por acompañarme en todo momento y a mis profesores por todos los conocimientos que me brindaron para alcanzar mis metas.*

**-Nancy López.**

*Gracias a la Universidad de Cartagena, por haberme dado la oportunidad de formarme profesionalmente, también a esas personas que de alguno u otra manera me acompañaron durante este proceso. Gracias a mis padres, principales precursores de este sueño, gracias por confiar en mí. También quiero agradecer a mis compañeros de tesis, por acogerme en su grupo y así poder realizar juntos este proyecto.*

**-Milton Montalvo.**

*Quiero agradecer a todas las personas, hechos o casualidades que de una u otra forma me llevaron hasta donde estoy. A Dios, por darme tanta paciencia y fortaleza, para seguir adelante aunque en ocasiones me parecía imposible. A los docentes o directivos por cada una de sus enseñanzas. A mis compañeros de tesis porque se convirtieron en mis hermanitos. Y a mí misma, porque hay sacrificios que solo yo conozco y entiendo.*

**- Giseth Daniela.**

**Consultores:****Kenny Alejandro Morelo Topia**

-Webmaster

-Master en dirección e ingeniería de sitios web.

**Oscar Andrés Prada Espinel**

-Master en comunicación y educación audiovisual

**Maritza Paola Buevas Duran**

-diseñadora gráfica

– diseñadora de la mascota de los juegos nacionales

## **RESUMEN:**

Hoy en día, las exigencias del mundo moderno vienen de la mano con la evolución de las nuevas necesidades en los entornos educativos, debido a que las tecnologías se encuentran presentes en la cotidianidad de los jóvenes. El proyecto Propuesta de creación de una aplicación basada en la gamificación con formatos transmedia, para el refuerzo de la cátedra de Teorías de la Comunicación, en el programa de Comunicación Social, en la Universidad de Cartagena, propone una nueva alternativa de enseñanza vinculando las TIC, con el fin de atender a la necesidad de los estudiantes del ciclo de formación básica de comprender los temas dictados. Para ello, se presenta la importancia que tienen las TIC como herramienta de apoyo en las aulas, los procesos que esta conlleva y la manera en que repercute en los estudiantes y profesores.

**Abstract:** Today, the demands of the modern world come hand in hand with the evolution of new needs in educational environments, due the presence of technologies in young people's daily life. The project Proposal is the creation of an application based on gamification with transmedia formats, for the reinforcement of the Communication Theories in the Social Communication program, at the University of Cartagena. It supposes a new alternative of ICT binding education to help new students in the basic training cycle to understand the dictated topics. Thus, the importance of ICT as a support tool in classrooms, from the processes that it entails and the way in which it affects students and teachers.

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refiere al tema de la educación, las Tics, y la gamificación con elementos transmedia para los contenidos de la Cátedra de las Teorías de la Comunicación, del programa de Comunicación Social, de la Universidad de Cartagena. Las características principales de esta investigación es que es novedosa para el Programa de Comunicación Social, en la Universidad de Cartagena, y ayuda a subsanar problemas de los estudiantes a la hora de comprender los contenidos. Para analizar la problemática, es necesario mencionar sus causas y una de ellas es la importancia de las Teorías de la Comunicación en la formación de los estudiantes y de cómo tienen dificultades para comprenderlas y recordarlas.

Los perfiles de los estudiantes pertenecientes a los semestres 1, 2, y 3 del programa de Comunicación Social que reciben esta cátedra, tienen condiciones específicas que de una u otra manera, dificultan el Aprendizaje Significativo de estas, debido a las dinámicas sociales y académicas de los jóvenes. La investigación de esta problemática se realizó por el interés de los investigadores en conocer a fondo la situación en la que se encuentran y proponer soluciones académicas y metodológicas para el mismo, a través de estrategias efectivas de comunicación como la gamificación y la transmedia.

En el marco de las Teorías del Aprendizaje de Bandler y Grinder y de la Teoría del Aprendizaje Cognitivo de David Ausubel, la investigación se realizó con una serie de entrevistas y grupos focales a estudiantes y profesores de la cátedra, los ítems de las entrevistas y los grupos focales, que fueron formulados teniendo en cuenta los objetivos específicos de esta tesis. Las entrevistas se realizaron a los profesores de la cátedra y a los grupos focales de la misma con un muestreo aleatorio simple, ya que fueron seleccionados al azar en sus semestres.

La finalidad de todo lo anterior responde a los objetivos de esta investigación que fueron hechos en aras de diagnosticar, establecer y proponer.



## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1 Identificación del problema

En la Universidad de Cartagena, a partir de la experiencia de los investigadores en sus primeros años de estudios, como estudiantes del programa de Comunicación Social, identificaron que la forma en la que están estructuradas las mediaciones en el aula de clases, entre estudiantes, docentes, las herramientas y mecanismos de enseñanza - aprendizaje, dificulta la comprensión de los contenidos o no se ajusta a los diferentes modelos cognitivos, de quienes ingresan cada año a un programa que tiene como pilar, como está declarado en la página oficial de la Universidad de Cartagena, en el actual Proyecto Educativo del Programa (PEP): “Interpretar y producir mensajes con fines informativos, formativos y de uso del ocio, usando las herramientas que le proporcionan los diferentes géneros, espacios sociales y medios masivos”.<sup>1</sup>

A lo largo de los años, se han desarrollado distintos modelos y teorías sobre estilos de aprendizaje los cuales ofrecen un marco conceptual que permite entender los comportamientos diarios en el aula, cómo se relacionan con la forma en que están aprendiendo los alumnos y el tipo de acción que puede resultar más eficaz en un momento dado. Los modelos más conocidos son: Modelo de los Cuadrantes Cerebrales de Herrmann, Modelo de Felder y Silverman, Modelo de Kolb, Modelo de Programación Neurolingüística de Bandler y Grinder, Modelo de los

---

<sup>1</sup> Universidad de Cartagena. (2017). *Comunicación Social, Perfiles. 2017*. Cartagena de indias, Bolívar, Colombia. Universidad de Cartagena.

Recuperado de: <http://cienciassocialesyeducacion.unicartagena.edu.co/programas-academicos/comunicacion-social/perfiles>

Hemisferios Cerebrales, Modelo de las Inteligencias Múltiples de Gardner”. (Gómez, Aminta, p. 6)<sup>2</sup>

Metodológicamente hablando, los investigadores estuvieron en un contexto inmerso en las nuevas tecnologías, y esto hace que sea sumamente necesario buscar alternativas diferenciales que permitan que la comprensión de los contenidos se dé de manera óptima, con opciones que realmente favorezcan el proceso de aprendizaje, con base en los distintos modelos de aprendizaje que existen. Una de las identificadas es la “Gamificación” y los formatos transmedia.

Actualmente, los jóvenes necesitan encontrar una respuesta eficaz en su contexto educativo al interés que tienen por el desarrollo de herramientas tecnológicas y las necesidades más inmediatas. Estas necesidades traen consigo que los docentes y las instituciones innoven en metodologías que incorporen en el aula de clases estrategias para que los estudiantes se motiven y alcancen un alto nivel de compromiso. Es de vital importancia que el ente educativo y los profesores, proporcionen las herramientas que les sean necesarias a los estudiantes, para así fomentar el aprendizaje significativo de sus alumnos. Una herramienta que se identificó pertinente para que el aprendizaje de los estudiantes sea más significativo, es la gamificación con formatos transmedia.

Yasmín Sayán (2018), profesora de la Facultad de Comunicaciones de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), en el Blog de la Facultad de Comunicaciones de esta Universidad, manifestó que conceptos nuevos como el transmedia y la gamificación: Permiten construir narrativas interactivas y de co-creación que se identifican mucho con los comportamientos de los

---

<sup>2</sup>Gómez, N., Leonardo, A. y Aminta, E. (2004). *Manual de estilos de aprendizaje*. 2004. SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Valparaíso, Chile.

propios usuarios. Un universo transmedia no solo podría añadir profundidad sino ayudaría a entender y comprender una competencia o innovación en la currícula educativa. Estamos hablando de un concepto que suma continuidad, inmersión, construcción de mundos, serialidad, subjetividad o, por último, ejecución de un producto, servicio o causa social que podría ayudar al desarrollo de un propósito comunicativo.<sup>3</sup>

Como proceso comunicativo se refieren a la acción ejecutada entre dos sujetos para el intercambio de datos, en este sentido, se entiende que los datos serían los temas dictados en el aula de clases, que no son comprendidos del todo por los estudiantes.

De los contenidos académicos que conforman el ciclo básico del programa de Comunicación Social, se identificó a las Teorías de la Comunicación, como uno de los más complejos y su importancia radica, según el documento “Estructura curricular del ciclo de formación básica”, en que los estudiantes deben:

...Identificar y diferenciar los enfoques de dichas escuelas para dar cuenta de la comunicación como objeto de estudio: como dispositivo de producción, circulación y consumo; y como referencia para distinguir la experiencia cotidiana entre medio, lenguaje, y aparato de comunicación y para identificar procesos comunicativos en las prácticas culturales. (2003, p. 22)<sup>4</sup>

Se indagó entre los estudiantes y profesores del ciclo básico de Comunicación Social, sobre qué tanto esfuerzo realizan para mejorar la comprensión de las Teorías de la Comunicación, ya

---

<sup>3</sup> Sayán, Y. (2018). *Innovación, narrativas transmedia y gamificación*. Blog Facultad de Comunicaciones UPC Recuperado de: <https://blogs.upc.edu.pe/facultad-de-comunicaciones/comunicacion-audiovisual-y-medios-interactivos/innovacion-narrativas>

<sup>4</sup> Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Cartagena (2003). *Estructuras curriculares: Ciclo de formación básica*. (2003). Cartagena, Bolívar, Colombia.

que según la Estructura Curricular del Ciclo de Formación Básica, la Universidad debería ofrecer 4 recursos y medios distintos para el apoyo de la enseñanza de esta cátedra, destacando los siguientes : “Textos audiovisuales, impresos, radiales y digitales”, pero actualmente el Programa solo ofrecen 1 que es el impreso. Esta investigación ofrece una alternativa para reforzar los otros 3 formatos, que actualmente no se encuentran presentes, a través de un instrumento tecnológico basado en la gamificación con formatos transmedia, que tenga en cuenta a su vez los distintos modelos de aprendizaje y fortalezca la comprensión.

Se reconoció que a través del Internet y de dispositivos digitales, durante o después de la clase, los estudiantes se apoyan para mejorar la comprensión de los temas vistos. Se identificó, además, que la comprensión no es eficiente solo con el material que se dicta en la clase con las herramientas y recursos usados por el docente. Esto despierta mayor preocupación por parte de los docentes del programa, que deben realizar un mayor esfuerzo metodológico presencial para llegar a una comprensión efectiva.

Nicolás Sarale (2008) en su ensayo de investigación “Comunicación, cultura, estudios culturales... La (in)definición del objeto de estudio de la comunicación y su estatuto (in/inter/multi/trans/post) disciplinario”, publicado en la revista *Questión*, especializada en periodismo y comunicación, de la facultad de Periodismo y Comunicación Social, de la Universidad Nacional de la Plata, afirmó que no se dice nada nuevo al:

Enunciar que el campo académico de la comunicación se caracteriza por su indeterminación y su complejidad en cuanto a la definición de su objeto teórico propio y a su constitución disciplinaria. Estas dificultades para algunos tienen que ver, tanto con lo

polisémico del término comunicación, como por su triple dimensión en tanto proceso, disciplina y profesión. (p. 1)<sup>5</sup>

En ese mismo sentido, el profesor investigador en el Departamento de Estudios de la Comunicación Social, Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades, Universidad de Guadalajara, Fuentes (1998), destaca que la importancia del estudio de las teorías reside en que:

El estatuto disciplinario de los estudios sobre la comunicación es, quizá, el tema crucial de debate sobre el pasado, el presente y, sobre todo el futuro de nuestro campo académico. En él confluyen los múltiples y complejos factores históricos que determinan su institucionalización, tanto en el plano cognoscitivo (saberes teórico-metodológicos) como en el social (haceres institucionalizados). (p. 30-31)<sup>6</sup>

Los mencionados autores, resaltan que la comunicación, al igual que las teorías que la conforman son campos complejos de estudio, por ende, el apoyo para la comprensión de estos es menester dentro de dos esferas, una a nivel estudiantil, ligada directamente con las diferencias en el aprendizaje cognitivo y particular de cada estudiante, y otra a nivel institucional, entendiendo que la institución está comprendida por docentes, directivos y metodologías de estudio dentro del aula.

Los estudiantes deben obtener conocimientos relacionados con el funcionamiento y desarrollo del proceso comunicativo. Esta situación se convierte en un reto para el profesorado ya que este debería implementar nuevas estrategias de aprendizaje. Sin embargo, no todos los profesores lo

---

<sup>5</sup> Sarale, N. (1). (2008) *Comunicación, cultura, estudios culturales... La (in)definición del objeto de estudio de la comunicación y su estatuto (in/inter/multi/trans/post) disciplinario* Question, 1(20).

<sup>6</sup>Fuentes, R. (1998). *La emergencia de un campo académico: continuidad utópica y estructuración científica de la investigación de la comunicación en México*. ITESO/Universidad de Guadalajara, Guadalajara, México. 1998.

hacen y no todas las estrategias funcionan debido a que no todos los estudiantes aprenden de la misma forma o no son vinculados al proceso formativo de manera correcta.

Es de vital importancia implementar mejoras en las dinámicas del aula de clases y que estas mismas sean ligadas con las nuevas tecnologías y al proceso formativo, sin desligar el aprendizaje tradicional, para lograr completitud de un proceso cognitivo y de formación académica con rangos más efectivos. La enseñanza sostenida en una herramienta o un aplicativo tecnológico podría reforzar el proceso de aprendizaje y de apropiación de los contenidos del plan de estudios de los programas universitarios.

Los teléfonos inteligentes, tabletas digitales y computadores, tienen unas funciones principales que son la conectividad y la información, pero también son tecnológicamente útiles a la hora de fortalecer diversos procesos cognitivos y de absorción de conocimiento, sin embargo, en ocasiones no gozan de un buen uso por parte de los estudiantes y el docente al no ser vinculados al proceso formativo de manera complementaria y no como un distractor.

Según Inés Dussel y Luis Quevedo (2010), en su investigación “Aprender y enseñar en la cultura digital”, para el VII Foro Latinoamericano de Educación:

Si se focaliza la atención en un espacio como el aula de clase, se puede encontrar que tanto los alumnos como los docentes dividen su atención entre lo que sucede en el salón y lo que interrumpe o reclama desde sus celulares. (p. 18)<sup>7</sup>

Por esto a través de la gamificación con formatos transmedia, como medio para reforzar el proceso de aprendizaje significativo y cognitivo de los estudiantes, se puede lograr una verdadera

---

<sup>7</sup> Dussel, I. y Quevedo, L. (2010.). *Aprender y enseñar en la cultura digital VI Foro Latinoamericano de Educación*. Buenos Aires: Santillana.

comprensión de los temas que requieren un refuerzo, en el caso del Ciclo Básico de Comunicación Social en la Universidad de Cartagena, sería las Teorías de la Comunicación.

En el programa de Comunicación Social, en la Universidad de Cartagena, hasta la fecha no se identifica una herramienta tecnológica ligada directamente a la apropiación de los temas dictados en el aula, puede que existan otras herramientas a nivel institucional, pero los docentes no las apropian o no son utilizadas por los estudiantes por falta de conocimiento o de fácil accesibilidad y practicidad.

En conversación con Andrés Escobar, coordinador del Plan de formación docente, manifestó que el plan contempla actualización a los docentes en cuanto al uso de las Tics, no solo en el aula de clase, sino, en todos los procesos que tengan en cuenta el ámbito virtual en la Universidad de Cartagena, en colaboración con el CETIC, pero no tiene la potestad de evaluar si el docente emplea o no esa actualización pedagógica. A partir del año 2017 se hizo una actualización en la forma en cómo se evalúa al profesor y en los criterios de evaluación se incluyó que los docentes deben participar en actividades que tengan que ver en su formación como docentes y se evalúa si el profesor participa o no. Surgen muchas respuestas con respecto a la no participación de algunos docentes en estas actividades, algunos aluden la ubicación geográfica donde se desarrolla la actividad, carga laboral pesada, etc. Actualmente el plan de formación tiene 5 líneas estratégicas que se ajustan a las necesidades académicas de los profesores.

Escobar, comentó que, en cuanto a la implementación de las Tics, el plan se apoya en 2 aspectos; Uno de estos es lo que hace el Centro de Tecnologías de Educación Virtual (CETER), y el otro es el Centro de Tecnologías de la Información y la Comunicación (CETIC). Estas dependencias se encargan de organizar una serie de capacitaciones en las cuales se le orienta a

los profesores en el uso de herramientas tecnológicas tales como: tableros digitales y creación de cursos virtuales. Con respecto al programa de Comunicación Social, no se tiene información digitalizada si los docentes asisten a esas capacitaciones y mucho menos si las operan en el aula de clase.

En este momento la Universidad se encuentra en un proceso de transición tecnológica con el fin de brindarle una interfaz virtual mucho más dinámica a los estudiantes. Es de saber que los procesos virtuales de la Universidad son lentos y tampoco es posible realizar una matrícula por este medio, debido a que la plataforma institucional no cubre la demanda estudiantil. Existe una plataforma llamada “*moddle*” que permita a los profesores, desarrollar el aprendizaje activo por medio de esta metodología, para así integrar al estudiante en las mediaciones pedagógicas en el aula de clase. Esto daría pie a la optimización de la plataforma estudiantil con fin de acelerar los procesos que esta conlleva, y que repercuta de manera positiva no solo para los estudiantes, sino también para los docentes y servirá al público no docente. (Escobar, A. Comunicación Personal. 12 de noviembre de 2019)<sup>8</sup>

Además, es preocupación y exigencia del Proyecto Educativo del Programa (PEP), que este esté actualizado y modernizado, siendo también una necesidad planteada en el Plan de mejoramiento, resultado del proceso de autoevaluación.

Durante la indagación ejercida sobre el público objeto de la investigación, que son los estudiantes del Ciclo Básico de Comunicación Social, de la Universidad de Cartagena, se evidenció que no todos aprenden con textos, la mayoría de los estudiantes optan por formatos tales como video, audio e imágenes. Incluso, se ven casos en que sólo comprenden de manera

---

<sup>8</sup> Escobar, A. Coordinador Académico General, Universidad de Cartagena.



inmediata con uno de estos formatos, al que recurren después de clases por medio de dispositivos digitales e internet. La Universidad podría brindarles a los estudiantes una herramienta que facilite el acceso a estos distintos formatos y así ahorrarles a los tiempos que invierten buscando estos formatos de manera particular.

Las psicólogas Marly Bahamón, Mildred Vianchá, Linda Alarcón y Claudia Bohórquez (2013), autoras del artículo “Estilos y estrategias de aprendizaje relacionados con el logro académico en estudiantes universitarios” publicado en la revista “Pensamiento Psicológico” de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, señalan que en relación a la importancia de tener en cuenta la diversidad de las aulas y los diversos procesos de aprendizaje: “Estudiar las distintas maneras en que las personas perciben, analizan y estructuran la información para aprender, incluye múltiples aspectos que se ubicó pueden aportar a la comprensión de los procesos de aprendizaje en los seres humanos” (p. 3).<sup>9</sup>

Para el psicólogo Carlos Vergara (2017), en su artículo “Piaget y las cuatro etapas del desarrollo cognitivo Antecedentes y conceptos clave acerca de la teoría del desarrollo cognitivo señaló que: “para Piaget, el desarrollo cognitivo es una reorganización progresiva de los procesos mentales como resultado de la maduración biológica y la experiencia ambiental”.<sup>10</sup>

Por las necesidades de la población que se reconocieron durante el proceso de recolección de datos por parte de los investigadores, el modelo de aprendizaje en el cual se basaron los investigadores para llevar a cabo su tesis de grado, fue el que impulsaron John Thomas Grinder y

---

<sup>9</sup>Bahamón, M., Vianchá, M., Alarcón, L. y Bohórquez, C. (2013). *Estilos y estrategias de aprendizaje, relacionadas con el logro académico en estudiantes universitarios*. Pensamiento Psicológico, 11(1). Recuperado de: <https://revistas.javerianacali.edu.co/index.php/pensamientopsicologico/article/view/406>.

<sup>10</sup> Vergara, C. (2017). *Piaget y las cuatro etapas del desarrollo cognitivo. Antecedentes y conceptos de la teoría del desarrollo cognitivo*. Actualidad en psicología. Recuperado de: <https://www.actualidadenpsicologia.com/piaget-cuatro-etapas-desarrollo-cognitivo/>

Richard Bandler, llamado Modelo de la Programación Neurolingüística y el Modelo de Aprendizaje Cognitivo, de Davis Ausubel. El primer modelo de aprendizaje, categoriza la forma en cómo se representa la información a nivel mental, divide la recepción informativa en 3 tipos; visual, auditivo y kinestésico. Y el segundo, destaca la importancia de crear mediaciones que permitan que cada estudiante pueda adaptar la información nueva que reciben a la que ya poseen.

En el proceso de observación se identificó que la mayoría de los estudiantes presentan divergencias en las maneras en las que reciben la información de los contenidos, esto en cuanto a los formatos y dispositivos en los que son presentados, pero que se les facilitaría comprender si existiera una herramienta tecnológica, que en este caso puede ser llamada aplicación, que tomara esto en cuenta.

Celia Rodríguez (2014), Psicóloga y Pedagoga de la Universidad Complutense de Madrid, comenta respecto a las individualidades en el aprendizaje:

El aprendizaje es un proceso único y específico de cada persona, no todos aprendemos de la misma manera. A la hora de aprender cada persona sigue su propio ritmo individual y sus propias estrategias. Los caminos que se emplean para construir el aprendizaje son propios y personales de cada uno. Esos métodos distintos que emplea cada persona a veces de forma inconsciente para aprender algo, son sus estilos de aprendizaje.<sup>11</sup>

La creación de una aplicación con base en la gamificación y con formato transmedia, que tenga en cuenta cómo se categoriza y representa la información a nivel mental, dividiendo su recepción informativa en 3 tipos; visual, auditivo y kinestésico, sería un gran apoyo tanto para

---

<sup>11</sup>Rodríguez, C. (2014). *Los Estilos de Aprendizaje: Las Diferentes formas de aprendizaje*. Educa y Aprende. Recuperado de: <https://educayaprende.com/los-estilos-de-aprendizaje-las-diferentes-maneras-de-aprender/>

los estudiantes como para el docente, porque cada estudiante obtendría la ayuda necesaria para su propia comprensión en el proceso educativo y el profesor, el cumplimiento de los objetivos de la clase.

En la Universidad de Cartagena, en el programa de Comunicación Social, sería un apoyo al proceso formativo; novedoso y pertinente, para el ciclo básico del mismo y que a su vez ayudaría a solucionar una problemática planteada en el Proyecto Educativo del Programa y en el Plan de mejoramiento.

## **1.2 Descripción del problema**

Los investigadores en su etapa como estudiantes en la cátedra de Teorías de la Comunicación, observaron en el aula de clases cómo los contenidos no son bien comprendidos, de modo que la clase se resumía en el profesor hablando y la poca participación de los estudiantes. Durante las conversaciones que se entablaron en el proceso de indagación, se planteó la dificultad que implica trabajar con el extenso material de lectura, que a la larga, dificulta la atribución de sentidos a partir de lo comprendido.

La presión de un parcial es lo único que provoca la aparente comprensión, que en realidad podía tomarse más bien como memorización, además de que los teléfonos funcionan como distractores, cuando podrían ocupar el papel de herramientas que fortalezcan el proceso de aprendizaje. Hay casos en los cuales, los contenidos asignados para la posterior lectura y comprensión, son muy difíciles de hallar, incluso llegando al punto de no poder encontrarlos, incluso por internet debido a que muchos materiales son pagos y lo más probable es encontrar

reseñas opiniones, resúmenes o trabajos, que terminan siendo información parcializada e incompleta acerca de los contenidos buscados.

Esperanza Bausela (2005), Investigadora y Profesora de la Universidad Pública de España, comentó respecto a la ansiedad ante los exámenes, que ésta:

Constituye un grave problema no sólo por el elevado porcentaje de estudiantes que la padecen sino también porque ejerce un efecto muy negativo sobre el rendimiento. Por ello, hay que considerar que un número muy alto de alumnos que sufren fracaso escolar no tienen problemas relacionados con el aprendizaje o con su capacidad sino con los niveles extremos de ansiedad que presentan ante los exámenes. (p. 553)<sup>12</sup>

Gracias a la indagación realizada, se pudo establecer que los estudiantes que conforman el Ciclo Básico del programa de Comunicación Social: pertenecen a los estratos 1, 2 y 3, que la totalidad de estos tiene un dispositivo digital, casi todos poseen un dispositivo móvil y algunos cuentan con más de un dispositivo digital.

El uso que le dan a estos dispositivos es variado: para tomar apuntes durante las clases, investigar las tareas asignadas, buscar información relevante con respecto al curso y para entretenimiento. Gracias a estos dispositivos ejecutaron labores investigativas propias del aula de clase, pero fuera del aula de clase, y que les permite experimentar una mayor comprensión de los temas vistos, además de los otros beneficios usuales como estar en contacto con otras personas, etc.

---

<sup>12</sup>Bausela, E. (2005). *Ansiedad ante los exámenes: evaluación e intervención psicopedagógica*. Educere vol 9 n°. Universidad de los Andes. Mérida, Venezuela.

En el aula de clases, mediante lo observado en la realización de la indagación, los estudiantes señalaron principalmente que los profesores tienen una metodología: dinámica, didáctica, divertida, interesante, informativa y teórica. Pero, que a pesar de que todas estas características describen eficiencia en el proceso de medicaciones en el aula, la comprensión de los temas no se logra como es esperado, ni por parte de los docentes, ni por parte de los estudiantes. Además, gran parte de la población estudiantil que ve esta materia reconoce que se le facilita mucho más comprender los contenidos dados en el aula por medio de elementos transmedia, por lo que fue importante, el uso de los dispositivos móviles para realizar la búsqueda de estos.

El método de aprendizaje basado en el uso de los dispositivos móviles es típico de las mediaciones usadas en educación a distancia, ya que por este medio, el docente interactúa con el estudiante y puede hacer seguimiento de su desempeño académico. Pero ¿es posible que pueda ajustarse a la educación presencial? Sí, es de gran importancia valerse de las nuevas tecnologías para mejorar no solo la forma de aprender y comprender los contenidos, sino para que este método sirva como medio para la mediación pedagógica entre el docente y el estudiante. En cuanto a la mediación pedagógica, según Daniel Prieto Castillo (1979), profesor de filosofía y doctor en comunicación social: “Es pedagógica aquella mediación capaz de promover y acompañar el aprendizaje de nuestros interlocutores, es decir promover en los otros la tarea de construirse y de apropiarse del mundo y de sí mismos”(p. 18).<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Castillo, D. (1979). *Procesos y Productos. Experiencias Pedagógicas en Diseño y Comunicación*. Universidad Pontificia Bolivariana: Biblioteca Nacional de España. Recuperado de: <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/4639/Experiencias%20didacticas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

El docente tiene un papel importante como mediador ya que debe fijar objetivos para el aprendizaje del estudiante. Esto genera en los alumnos responsabilidad y disciplina. (Prieto, 1979, p. 18)<sup>14</sup>

Para Marta Zapata (2019), docente investigadora del Programa de Integración de Tecnologías a la Docencia, de la Universidad de Antioquia, es importante aclarar que no importa si el docente maneja totalmente los saberes, su labor como mediador pedagógico va más allá de transmitir contenido al aula de clase, es importante que brinde a sus alumnos estrategias que los estimulen y asuman la construcción del conocimientos de manera autónoma, lo que quiere decir que el estudiante también busque formas de aprender por sí mismo y que además la Universidad brinde las herramientas pertinentes para que este proceso se dé de la manera más óptima.<sup>15</sup>

Iván Flores, Ruth Arévalo y William Peñaranda (2009), investigadores de mediaciones pedagógicas, en su investigación “Medios y mediaciones en los aprendizajes de los estudiantes de la VUAD y la Facultad de Comunicación Social: informe final”, destacaron que el aprendizaje significativo se da:

En la medida que el sujeto que se educa incluya procesos mediáticos y transformadores del saber que examina. Adicionalmente, la mediación se plantea extrínseca al sujeto cuando a través del uso de algunos medios se dirigen actividades y cuestionamientos sobre el

---

<sup>14</sup> Castillo, D. (1979). *Procesos y Productos. Experiencias Pedagógicas en Diseño y Comunicación*. Universidad Pontificia Bolivariana: Biblioteca Nacional de España. Recuperado de: <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/4639/Experiencias%20didacticas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

<sup>15</sup> Zapata, M. (2019). *El papel mediador del profesor en el proceso enseñanza aprendizaje*. 2019, de Universidad de Antioquia. Recuperado de: <http://aprendeonline.udea.edu.co>

conocimiento que potencian la mediación intrínseca del alumno promoviendo, en este caso, acciones de enseñanza que caen en el ámbito de la didáctica. (p. 83)<sup>16</sup>

Se ha identificado que uno de los fines del programa de Comunicación Social, es el de usar herramientas con el objetivo de producir mensajes informativos y formativos y de uso del ocio por lo que se considera menester atender este problema, subsanándolo con una base tecnológica como lo podría ser un aplicativo web. Los dispositivos móviles y las computadoras son las herramientas más usuales que consiguen obtener los estudiantes, y son los más presentes en la vida cotidiana, ya sea para cuestiones tecnológicas, informativas o simple entretenimiento. Teniendo en cuenta lo anterior, los procesos cognitivos que se dan en los estudiantes son auxiliados por estas herramientas, de manera que pueden acceder a archivos gráficos, de audio y audiovisuales, pero estas herramientas no están vinculadas de manera directa al proceso formativo, por lo que su practicidad y frecuente uso no es aprovechado al máximo.

Desde la coordinación académica general, se maneja un plan de formación que comprende 5 líneas estratégicas que van encaminadas a la formación del docente para el correcto uso y manejo de las Tics en el aula de clases y demás procesos que tengan en cuenta las dinámicas virtuales universitarias.

En el año 2017, se agregó a los criterios evaluativos que tanta participación tienen los docentes en estos procesos académicos. La no participación de los docentes se puede describir en 3: carga laboral pesada, la ubicación geográfica donde se está llevando a cabo el módulo de actualización y el desinterés de algunos profesores por asistir al mismo. A partir de ese

---

<sup>16</sup> Flores, I. Arévalo, R. Peñaranda, W (2009). *Medios y mediaciones en los aprendizajes de los estudiantes de la VUAD y la Facultad de Comunicación Social: informe final. Revista Interamericana de investigación, educación y pedagogía, Volumen 3*, 81-104.

inconveniente, la coordinación académica general tomó en cuenta las necesidades del docente para crear actualizaciones no solo tecnológicas, sino también en el aprendizaje de una segunda lengua (inglés).

Actualmente la universidad se encuentra en proceso de transición a nivel tecnológico, los procesos estudiantiles y administrativos se ejecutarán rápidamente gracias a la optimización de cada plataforma virtual. Acto seguido se creará un *moddle* con el fin de estimular en el estudiante a un aprendizaje más activo y así establecer mediaciones pedagógicas que estimulen al alumno a cumplir un rol más importante dentro del aula.

El correcto uso de estas herramientas tecnológicas, implementadas como mejoras en la mediación del aula de clases gamificada pueden complementar el proceso formativo de los estudiantes. Un estudio elaborado por la Universidad de Central Florida en Orlando, llamada “Searching for Affective and Cognitive Restoration: Examining the Restorative Effects of Casual Video Game Play” demuestra que los videojuegos son una herramienta eficaz para combatir el estrés, ya que su uso en las pausas diarias permite re-programar tanto el ánimo, como la conducta ante situaciones estresantes, como los exámenes. Por este motivo una aplicación gamificada puede aminorar el estrés de una prueba académica a la hora de comprender los conocimientos, sin desplazar los métodos y mediaciones utilizados previamente, ya que funcionan para muchos y suelen ser efectivos en muchos casos también.

Actualmente la educación tiene dinámicas novedosas como la “gamificación” que resuelven en cierta medida la problemática de ligar la tecnología con las aulas de clases, y mejora la formación recurriendo a la utilización de estructuras y mecánicas de juego, más un elemento



“compensatorio”, con el fin de potenciar en el estudiante la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos a la hora de aprender. Así como también favorecerá al conocimiento con herramientas tecnológicas en aplicación del campo laboral. Sobre la idea de estructurar el conocimiento, en una teoría fielmente estructurada al juego.

Jorge Alejandro Obando, Jerson Eduardo Pabón, Gerson Montenegro y María Teresa Castellanos (2018), en su investigación “Simulacro App: una aplicación móvil que usa el innovador concepto de «gamificación educativa”, que genera participación masiva en estudiantes de Colombia”, señalaron en cuanto al uso de la gamificación:

No es nuevo pensar que se aprende jugando, es nuevo determinar que la satisfacción del juego y ganar los retos, involucran al individuo en espacios de diversión; en los cuales, se aprende, consiguiendo una serie de comportamientos, utilizando la motivación, la concentración y el esfuerzo o la fidelización del conocimiento. (p. 2).<sup>17</sup>

Desde esta mirada, la gamificación, rompe estructuras. Aunque no es nuevo pensar que se aprende jugando, es nuevo determinar que la satisfacción del juego y ganar los retos, involucran al individuo en espacios de diversión; en los cuales, se aprende, consiguiendo una serie de comportamientos, utilizando la motivación, la concentración y el esfuerzo o la fidelización del conocimiento.

José Armando Mociis Valester (2015), docente de la Universidad Mayor de San Andrés en la Paz Bolivia, argumenta sobre la aplicación de la gamificación al entorno universitario, “busca crear una dinámica del juego enfocada en la retroalimentación positiva del aprendizaje, en donde

---

<sup>17</sup> Obando, J. Pabón, J. Montenegro, G. y Castellanos, M. (2018). *Simulacro App: una aplicación móvil que usa el innovador concepto de «gamificación educativa*. *Revista Espacios*, Volumen 39. Recuperado de: <http://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-08.pdf>.

los estudiantes parten de la estructura jerárquica de clase en donde al cumplir objetivos y metas pueden acumular puntos, insignias y cualquier otra evidencia que denote el progreso significativo que tienen durante una clase”. (p. 3)<sup>18</sup>

Dentro de las necesidades del Plan de Mejoramiento del programa de Comunicación Social, en la Universidad de Cartagena, se encuentra que es importante la actualización y modernización del PEP. Según Virginia Gonzáles, investigadora de la Escuela Normal Superior de Michoacán, resalta que es de vital importancia la implementación de recursos didácticos desde el área docente, ella destacó que el sistema educativo actual:

Considera de gran importancia la implementación de los recursos didácticos dentro del aula, como herramienta de apoyo del docente ya que los mismos facilitan las condiciones necesarias para que el alumno pueda llevar a cabo las actividades programadas con el máximo provecho, por lo que están íntimamente ligados a la actividad y rol activo de parte del alumno. Estos recursos se presentan como un factor necesario e imprescindible para el desarrollo y logro de los objetivos y contenido, pudiendo así desarrollar plenamente todas las actividades de enseñanza-aprendizaje planificadas previamente por el docente, facilitando de forma dinámica la comunicación entre profesor y alumnos. (Gonzáles, 2015, p. 14)<sup>19</sup>

Vincular la gamificación a el aula de clases, ayuda al estudiante a identificar sus progresos en el aprendizaje, a mejorar su desempeño mediante el logro de los niveles del juego y a mejorar la comprensión de las materias ya que por medio de esta forma de aprendizaje, los estudiantes

---

<sup>18</sup> Moci, J.(2015) *Gamificación: El último recurso de la actualización docente*; Edit. Freymundh, Universidad Mayor de San Andrés, La Paz Bolivia 2015. Sitio web: <http://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf> .

<sup>19</sup> González, I. (2015) *.Reflexión pedagógica. Edición III. Ensayos de estudiantes de la facultad de diseño y comunicación*. Universidad de Palermo. Recuperado de: [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_publicacion.php?id\\_libro=571](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_publicacion.php?id_libro=571) .

tienen la libertad de escoger de qué manera consumir la información (texto, audio o videos) según la manera en que más se facilite su aprendizaje. Y al profesor, al tener un sistema cuantificador, en el que puede llevar un seguimiento del desempeño de cada estudiante y tener un mejor control de este, además transforma la dinámica de la clase de forma a entretenida y divertida, y también incentiva la participación activa en el aula.

La gamificación mantiene relación con los productos transmedia, debido a que los estudiantes, en este contexto, también asumen un rol activo y comprometido con el proyecto. Asimismo, la aplicación de la gamificación en proyectos de carácter educativo ayuda a captar la atención del estudiante y retenerla por medio del esfuerzo que deben emplear para intentar obtener las recompensas que brinda la plataforma, aumentando a la vez la motivación y la fidelización con el producto.

Carlos Scolari (2013), titular del departamento de Comunicación de la Universidad Pompeu Fabra, Barcelona, Doctor en Lingüística aplicada y lenguaje de la comunicación por la Universidad Católica de Milano, y especialista en el título de los Medios digitales de comunicación y la ecología de la evolución de los medios, señaló con base en los aspectos fundamentales de la gamificación que:

Uno de los aspectos fundamentales para la creación de un entorno gamificado es la narrativa, para el caso transmedia. Este tipo de narrativa, permite conectar historias independientes (relatos introductorios, con retos sobre el desarrollo de contenidos

curriculares, y recursos multimedia de refuerzo) conectados a través de múltiples plataformas y formatos de expresión (oral, escrita, gráfica, multimedia). (p. 342)<sup>20</sup>

Con respecto a la implementación de la gamificación en las aulas de clase, Herberth Alexander Oliva (2016), profesor del departamento de políticas públicas, de la Universidad de Guadalajara dijo en su investigación “La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario”:

Es evidente que la gamificación, bien enfocada en el contexto aprendizaje, puede renovar el compromiso del estudiante por obtener altos rendimientos académicos siempre y cuando se apliquen mecánicas y dinámicas de juego cuyo potencial sea el de volver más dinámica la interacción entre el docente y el estudiante. (p. 31)<sup>21</sup>

Si se habla del programa de Comunicación Social de la Universidad de Cartagena, las Teorías de la Comunicación es una de las áreas temáticas más importantes que deben ser comprendidas por los estudiantes, no solo para tener un estado integral del conocimiento, sino para la producción de nuevo contenido académico y la ampliación del conocimiento en el estudio de la comunicación, una apuesta por una herramienta tecnológica y aplicativa en dispositivos digitales podría mejorar el panorama en la apropiación de este conocimiento esencial para los comunicadores en formación, en especial los de la Universidad de Cartagena, que están llamados a ser gestores de estrategias, productos y conocimiento que contribuyan al desarrollo social de la

---

<sup>20</sup> Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona. Recuperado de: <https://Dialnet-NarrativasTransmedia-5652806.pdf>

<sup>21</sup> Oliva, H. (Julio-diciembre 2016). *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. Realidad y reflexión*. Recuperado de: <http://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf>.

ciudad.

### 1.3 Pregunta problema

- ¿La implementación de una aplicación basada en la gamificación con formatos transmedia, reforzaría el proceso de comprensión de la cátedra de Teorías de la Comunicación, del programa de Comunicación Social de la Universidad de Cartagena?

## 2. JUSTIFICACIÓN

Esta investigación se enfoca en la solución de un problema evidenciado gracias a la experiencia de los investigadores como estudiantes de Comunicación Social, y en las observación e indagaciones previas, realizados con estudiantes que se encuentran cursando actualmente el Ciclo Básico, además de las entrevistas realizadas a los profesores que son los encargados de dictar la cátedra de Teorías de la Comunicación.

Existe falta de comprensión de los temas vistos en las Teorías de la Comunicación, y esto es un tema que resulta preocupante, ya que la correcta comprensión de estos contenidos es la base fundamental de lo que un buen comunicador debe saber para el ejercicio de la labor. Por ende, es necesario implementar herramientas que logren facilitar la comprensión por parte de los estudiantes, pero que nazcan desde las distintas formas que tienen estos para aprender.

Esta investigación atiende la necesidad experimentada por parte de los investigadores e identificada en los estudiantes de comprender de manera rápida y eficaz los temas dictados en clase, tales como las Teorías de la Comunicación, las cuales son primordiales para la formación de los profesionales en Comunicación Social. Se encuentra estipulado en un apartado del Plan de

Mejoras del Programa vigentes del programa de Comunicación Social, de la Universidad de Cartagena, que el Proyecto Educativo del Programa (PEP) esté modernizado, y esta modernización se puede obtener a partir de una herramienta que permita crear un vínculo entre el aula de clases, las metodologías de estudio (a nivel estudiante y maestro) y el auge de las nuevas tecnologías y lo necesarias que éstas se han vuelto dentro de la cotidianidad. Por esta razón los investigadores proponen implementar una herramienta que logre facilitar su comprensión por parte de los estudiantes.

Con relación a la implementación de una herramienta didáctica en las aulas, el especialista británico en temas informáticos, Nick Pelling (2014), manifiesta lo siguiente: “Creo firmemente que en la medida que eliminemos los criterios aburridos y netamente metodológicos de la enseñanza, podremos construir metodologías simplistas que conduzcan a aprendizajes de gran valor”.<sup>22</sup>

Se espera que esta aplicación tecnológica, cree la posibilidad de permitir que los estudiantes se sientan más atraídos a la clase, ya que el objetivo es que trabaje de manera particular para los gustos o necesidades de cada alumno, es decir, la información que presente será dada en diferentes formatos y cada persona tiene la libertad de elegir con cuál siente que su proceso de aprendizaje se da de manera más óptima, pero todos los formatos contienen la misma información.

Además, la retención y asimilación de conocimiento a través del modelo de aprendizaje “gamificación”, comprende que la voluntad de los estudiantes está dada a aprender más allá de la calificación numérica, por ende, existe la posibilidad de que a largo plazo no se olvide lo visto en

---

<sup>22</sup> Información extraída de Nick Pelling / abril 2014 (fragmento de entrevista) New York Times Newsletter.

clase. Los estudiantes tienen la posibilidad de aprender los temas a partir de sus maneras de aprendizaje, de la forma en la que su sistema cognitivo absorbe la información, y de esta forma no se ven obligados a estudiar, sino que lo hacen por gusto. La gamificación converge el entretenimiento y el aprendizaje.

Esta investigación, aporta información actualizada sobre el perfil de los estudiantes del Ciclo Básico de Comunicación Social, de la Universidad de Cartagena, que tiende a ser de los nacidos en el año 2000 en adelante, y de cómo la tecnología es un aspecto importante en sus vidas y fundamental a la hora de formarse académicamente.

También, es importante resaltar que es una propuesta novedosa al proceso de mediaciones del aula de clases para el ejercicio de pregrado. Es pertinente, ya que la mejora en la formación académica es siempre un objetivo de la educación, y las condiciones actuales están dadas para que el funcionamiento y la creación de un aplicativo web para los dispositivos digitales como teléfonos, tabletas digitales y computadoras, sean el paso para un verdadero fortalecimiento de la enseñanza y comprensión de las Teorías de la Comunicación.

Las condiciones para su desarrollo y uso están dadas si investigadores futuros o la misma Universidad tienen la voluntad de continuar el trabajo y desarrollar la herramienta. En caso de que la Universidad sea quien decida llevar a cabo el desarrollo de la aplicación, puede contar con los estudiantes en formación de niveles altos de los programas pertinentes, profesores y expertos con las competencias necesarias, los incentivos correctos para los mismos, y el desarrollo en el tiempo en el que se estipule lanzar la aplicación.

Puesto que son los dispositivos móviles y otros digitales los que siempre están a la disponibilidad del estudiantado y el profesorado, por lo cual no existe razón para la no vinculación, no uso ni apropiación de la misma.

El equipo de investigadores, está constituido por 4 estudiantes de Comunicación Social, que gracias a las habilidades obtenidas en su proceso de formación identificaron los problemas en los que nace esta investigación y se prepararon en la búsqueda de información pertinente para darle soporte teórico y práctico a la misma, que no posee una sola perspectiva de comunicación, ya que los comunicadores no pertenecen al mismo énfasis, ni sus fuertes son los mismos, así que la visión comunicativa de la propuesta y la investigación puede ser integral.

Los investigadores realizadores de esta investigación se encuentran motivados por la preocupación de la formación de los estudiantes de Comunicación, para ellos, la educación es un eje que puede desarrollar mejores condiciones en el país y afrontar problemáticas latentes, en este caso de la ciudad de Cartagena, que es en la que residen. También los motiva el interés de ayudar a la comprensión de temas complejos por parte de las próximas generaciones de Comunicadores Sociales de la Universidad de Cartagena.

Lorena Zamorra, maestra en educación infantil, manifestó en su investigación "Recursos didácticos y atención a la diversidad" que:

Debemos preguntarnos si el tipo de material curricular que estamos empleando por excelencia en nuestras aulas (libro de texto) es el idóneo para dar una respuesta educativa para la atención a la diversidad. Se observó que el uso exclusivo de este material curricular presenta lagunas a la hora de cubrir las necesidades individuales del alumnado. Por ello, debemos



proponer nuevas alternativas que consigan potenciar sus intereses a la vez que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea productivo para todos. (Zamora, 2015, p. 1)<sup>23</sup>

Por lo anterior se considera importante realizar cambios en el modelo de enseñanza que emplea el profesorado, ligándola a la evolución de la sociedad con respecto a las tecnologías y, al mismo tiempo, ajustándola a las características y necesidades de cada estudiante, con el fin de influir en su comportamiento, aumentando su interés y compromiso por aprender para la mejora de su capacidad de aprendizajes y desempeño académico.

---

<sup>23</sup> Zamora, L. (2015). *Recursos didácticos y atención a la diversidad*. Universidad de Almería., España.  
Recuperadode:[http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3600/946\\_Trabajo%20Fin%20de%20Grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3600/946_Trabajo%20Fin%20de%20Grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 Objetivo general**

Proponer la implementación de una aplicación basada en la gamificación con formatos transmedia, para el refuerzo de la cátedra de Teorías de la Comunicación, en el programa de Comunicación Social, en la Universidad de Cartagena.

#### **3.2 Objetivos específicos**

- Diagnosticar la condición actual en la que se encuentra la cátedra de Teorías de la Comunicación, en cuanto a la comprensión de los contenidos dictados y el uso de las Tics, para las mediaciones entre profesores y estudiantes en el aula de clase.
- Establecer las mediaciones tecnológicas que constituyan el funcionamiento de la aplicación basada en la gamificación con formatos transmedia, en cuanto a la relación de los usuarios con la misma.

## 4. MARCO REFERENCIAL

### 4.1 Antecedentes

A continuación, se pretende mostrar los conceptos básicos de la gamificación y la importancia que tiene la misma en relación con los modelos de aprendizaje y contextos educativos actuales.

El desarrollo de las tecnologías ha dado un impulso considerable a que las mediaciones dentro de las aulas de clases busquen constantemente mejorar basadas en herramientas digitales. Es en este contexto en el que nace la gamificación, ofreciendo a usuarios mayoritariamente jóvenes, aprender a través de juegos, de forma autónoma y con bajas cargas de estrés.

En el plano internacional se identificó dos investigaciones destacadas, llamadas: “Integración de Gamificación y aprendizaje activo en el aula”, de Sergio Hernández Zepeda, Rocio Mena Abascal, y Erick Ornelas López, de la Universidad Autónoma Indígena de México; y “La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario”, de Herberth Alexander Oliva, quien es maestro en Administración de la Educación, de la Universidad Pedagógica de El Salvador, ambas del año 2016.

En ambas investigaciones los docentes comentan su preocupación sobre los métodos de enseñanza tradicionales, y explican cómo a través de la gamificación se logra que los estudiantes tengan una actitud más positiva frente al estudio, generando que la atención que le dedican a las nuevas tecnologías se enfoque en una alternativa para fortalecer el proceso de enseñanza en el aula universitaria. Explican, que es cotidiano que los

estudiantes no se interesen por ligar el uso de aparatos tecnológicos con el proceso de enseñanza, y esto representa un reto para los docentes, ya que deben amoldar los contenidos de los cursos a las necesidades y gustos de la mayoría de los estudiantes, para que la comprensión de estos se dé a mediante un trabajo conjunto.

Respecto a lo anterior, Herbert Alexander Oliva (2016), justifica que la gamificación puede ser el pilar de la eficacia y la eficiencia porque:

Para que la gamificación pueda entrar al aula, es necesario que tenga una estructuración compuesta por dinámicas centradas en retos, recompensas, logros, etc., lo cual ayuda al docente a transformar clases formativas, tareas aburridas, en atractivos momentos educativos de aprendizaje significativo, en donde además de mejorar sus resultados académicos llevan a cabo una participación activa de la clase (p. 4)<sup>24</sup>.

Así pues, es pertinente entender que la gamificación es un recurso en el cual el docente se puede basar para guiar la enseñanza de forma didáctica, atendiendo las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, y garantizando a su vez la fidelización de los mismos. La falta de interés por parte de los estudiantes, sería reemplazada por el aprendizaje activo, que; involucra, motiva y atrae a los alumnos porque comienzan a ser parte de un sistema compensatorio.

Además, como los estudiantes lo comprenden y toman como un juego, de manera involuntaria comienzan a esforzarse más por obtener los logros planteados en cada nivel, y en el plano de la gamificación, estos logros pasan a ser comprensión de los contenidos, aumentando así el rendimiento académico.

---

<sup>24</sup> Oliva, H. (2016). *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario*. Sitio web: <http://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf>.

En el caso de la Investigación del Ciclo Básico de Comunicación Social, en la Universidad de Cartagena, al implementar la gamificación desde el inicio de la carrera, podría significar que, a largo plazo, los estudiantes sean más autónomos y activos para lograr la comprensión de los contenidos vistos.

En el plano nacional se identificaron diversas investigaciones que demuestran cómo poco a poco se ha ido fusionando la gamificación con las mediaciones en el aula de clases.

En la investigación “Gamificación una estrategia de fortalecimiento en el aprendizaje de la ingeniería de sistemas”, del docente de la Facultad de Ingeniería Julián Andrés Mera Paz, de la Universidad Cooperativa de Colombia sede Popayán, en el 2016, se describió cómo los actuales retos que imponen las nuevas tecnologías hacen que los docentes y estudiantes, busquen nuevos paradigmas para desarrollar los procesos de aprendizaje - enseñanza de manera más óptima y acorde a las necesidades formativas y de comprensión de conocimiento. Con esta investigación se obtuvo como resultado afín, que:

La gamificación permite una transformación en las dinámicas de los programas académicos generando resultados positivos. Aplicar gamificación en los procesos de enseñanza – aprendizaje permite articular un ambiente colaborativo entre estudiantes y docentes. La gamificación permite un enfoque horizontal entre docente y estudiante fortaleciendo los lazos estructurales de enseñanza. (Mera, 2016, p. 9)<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Mera, J. (2016). *Gamificación una estrategia de fortalecimiento en el aprendizaje de la ingeniería de sistemas*. Revista Científica CIDC. Recuperado de: <http://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-08.pdf?fbclid=IwAR011QJTFKhfXmR1wEQNydkAVRjh7BgziTBddTSblnLF-FTp4H6ii-AV9qE>.

Esta premisa es una de las que, valida la potencialidad de enseñar a través de los juegos, en este caso, los juegos representados en la gamificación.

Lo que nos lleva a afirmar que la inclusión de recursos didácticos tecnológicos y diferenciales que apoyen el proceso de aprendizaje en Colombia, se ha vuelto una realidad, y queda demostrado en la investigación “Simulacro App: una aplicación móvil que usa el innovador concepto de «gamificación educativa» que genera participación masiva en estudiantes de Colombia”, realizada por: Jorge Alejandro Obando Batidas, Jerson Eduardo Pabón, Gerson Montenegro y María Teresa Castellanos, publicada en 2018, en la Revista Digital Espacios, especializada en temas de investigación.

En esta investigación se comprobó que el uso de una aplicación dentro de las aulas de clase de los estudiantes próximos a presentar las pruebas SABER, serviría para contribuir a disminuir los niveles de estrés y a que los estudiantes de manera autónoma aumenten la comprensión de los temas vistos, todo esto con acompañamiento del docente.

Los autores destacan que “El juego es uno de los aspectos que hace parte de la vida de todas las personas, es también un aspecto de motivación en el aprendizaje de niños y adultos...” (Obando, Pabon, Montenegro y Castellanos. 2018, p. 2)<sup>26</sup>, por ende, la idea de aprender jugando resulta posible, y se ve materializada en la gamificación, ya que esta última vendría a romper estructuras establecidas, en cuanto a los procesos de aprendizaje se trata, y a hacer de estos, una

---

<sup>26</sup> Obando, J. Pabón, J. Montenegro, G. Castellanos, M. (2018). *Simulacro App: una aplicación móvil que usa el innovador concepto de «gamificación educativa*. *Revista Espacios, Volumen 39*. Recuperado de: <http://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-08.pdf>.

construcción basada en la utilizando de la motivación, la concentración y el esfuerzo o la fidelización del conocimiento.

De esta manera, la gamificación logra converger el juego y el aprendizaje de manera productiva, dando como resultado la obtención de la comprensión de temas vistos dentro del aula de clase. Los autores otorgan importancia a la mecánica de los juegos dentro del aula de clases a partir de que: “no existe otra actividad humana que esté tan estructurada y que tenga tantas reglas, contenidos, procedimientos, objetivos, límites de tiempo e incentivos como un juego” (Obando, Pabon, Montenegro y Castellanos, 2018, p. 3)<sup>27</sup>. Las recompensas o bienes virtuales que se obtengan, en el caso del Ciclo Básico de Comunicación Social, de la Universidad de Cartagena, no solo representa la comprensión de los contenidos, sino que además podría verse reflejados en una calificación numérica.

Otro punto que destacan los autores es que permitir libertad en el uso de dispositivos tecnológicos, en lugar de restringirla durante las horas de clases, daría cabida a que el tiempo que emplean los estudiantes navegando como forma de ocio, sea reemplazado por tiempo invertido en acceder a conocimientos para fortalecer la comprensión de los temas tratados en el aula. Por esto:

Las computadoras, internet, los videojuegos, los juegos online, tienen la misma validez en el propósito de la formación educativa. La gamificación propone una unión entre la máquina y el juego para establecer un proceso de aprendizaje, más estructurado que responde a las necesidades de los estudiantes. En un sentido más amplio, la gamificación requiere de la

---

<sup>27</sup> Obando, J. Pabón, J. Montenegro, G. Castellanos, M. (2018). *Simulacro App: una aplicación móvil que usa el innovador concepto de «gamificación educativa»*. *Revista Espacios*, Volumen 39. Recuperado de: <http://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-08.pdf> .

tecnología y de las características de los videojuegos y de otros juegos, para establecer su esencia; es decir, fundamentar el juego como el único objetivo de aprender y ayudar al docente a la generación de espacios lúdicos, con herramientas que hacen del aprendizaje un acto de motivación (Obando, Pabon, Montenegro y Castellanos. 2018, p. 5).<sup>28</sup>

Este trabajo se relaciona con la investigación planteada ya que los objetivos, al igual que la síntesis, son altamente similares. En ambas se demuestra que sí es posible aprender a través de la tecnología y los juegos, unidos en la gamificación.

La gamificación alienta o motiva al estudiante al fortalecer de manera autónoma su comprensión de los temas vistos en clase. Los estudiantes recurren a las nuevas tecnologías para liberar el estrés producido en las aulas de clases, debido a las mecánicas que usan, ya que no están ligadas a dinámicas de juegos. Una vez que las dinámicas de juego, las nuevas tecnologías y las aulas de clase se conectan, aparece la gamificación como ese elemento diferenciador que fortalece el proceso de aprendizaje y que se encuentra a la mano de la mayoría de los estudiantes en las aulas de clase del país.

En el mismo sentido de la investigación anteriormente mencionada, se encontró el “Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. Caso: Sogamoso Colombia”, realizada por: Zulma Vargas Macias, Ariel Hernández Rodríguez, y Miguel Moreno Mendoza, en la Revista Digital Espacios, en el año 2018.

---

<sup>28</sup> Obando, J. Pabón, J. Montenegro, G. Castellanos, M. (2018). *Simulacro App: una aplicación móvil que usa el innovador concepto de «gamificación educativa»*. Revista Espacios, Volumen 39. Recuperado de: <http://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-08.pdf> .



En esta investigación se explica cómo se realizó: “el diseño e implementación de elementos de gamificación en educación media modalidad virtual, como estrategia de aprendizaje mediada por TIC, incorporada al Colegio Virtual de la Ciudad de Sogamoso...” (Vargas, Macias y Moreno, 2018).<sup>29</sup> Los resultados que obtuvieron con esta investigación evidenciaron que estudiantes participaban más y de qué manera lo hacían, por lo que la aplicación puede ir mejorando a partir de su versión inicial. Esta posibilidad es algo de suma importancia en el caso de Comunicación Social, en la Universidad de Cartagena, ya que los planes de mejoras que se establecen en torno al programa varían con el tiempo, por ende, las propuestas que se ejecuten deben ayudar a alcanzar niveles cada vez más altos de calidad, y además permitir variaciones a las mismas con el paso del tiempo.

Otro de los conceptos destacados en esta investigación es el de transmedia. La transmedia es un nuevo modelo de narración, que se ha venido aplicando en diferentes escenarios, y se adapta a distintos medios y plataformas de comunicación. Se encontraron 2 investigaciones nacionales destacadas sobre la manera en que se pueden aplicar los formatos transmedia ligados a la gamificación, dentro de la Universidad de Cartagena, es decir, haciendo parte del refuerzo de las mediaciones dentro del aula de clases.

La primera investigación se llama “Narrativas Transmedia, entre teorías y prácticas”, de los editores académicos: Carolina Campalans, Denis Renó, y Vicente Gosciola, de la Universidad del Rosario, del año 2012, los autores explican cómo las narrativas transmedia dan sustento a que

---

<sup>29</sup> Vargas, Z. Hernández, A. y Moreno, M. (2018). *Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. Caso: Sogamoso Colombia*. Volumen 40. Recuperado de: <http://www.revistaespacios.com/a19v40n12/a19v40n12p12.pdf>.

las estructuras de aprendizaje de la sociedad produzcan contenidos que fortalezcan distintos procesos de aprendizaje.

Campalans, Renó y Gosciola (2012) “Construir una narrativa a partir de los conceptos de transmedia no es más una opción, sino una realidad para obtener el éxito...” (p. 1),<sup>30</sup> ya que, dentro del campo de la teoría y la práctica, las narrativas transmedia trabajan como la base de un buen resultado final, refiriéndose a la forma en la que esta permite crear diversos contenidos y que se apoya en diversos lenguajes.

En este mismo orden de ideas, se destaca una investigación que apoya y complementa la idea mencionada anteriormente, titulada “Producción de contenidos transmedia, una estrategia innovadora” de: Claudia Esperanza Saavedra Bautista, William Oswaldo Cuervo Gómez e Iván Darío Mejía Ortega, en la Revista Científica CIDC, de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, en el año 2016. En esta investigación se explica cómo es posible aplicar la narrativa transmedia en diferentes escenarios, especialmente en aquellos en los que se necesita que un colectivo comprenda determinada información de manera novedosa y a su vez se involucre en ella. Esto, puede ser relacionado directamente con el caso de los estudiantes de la Universidad de Cartagena que son foco de estudio de la investigación principal, ya que el objetivo es que ellos comprendan contenidos propios de su formación académica.

En esta investigación los autores referenciados resaltan la importancia de que el campo educativo se fortalezca en el uso de herramientas digitales, orientadas a la enseñanza y el aprendizaje, teniendo en cuenta las cosas que disfrutan los jóvenes, como lo son las redes

---

<sup>30</sup> Campalans, C. Renó, D. y Gosciola, V. (2012). *Narrativas Transmedia, entre teorías y prácticas*. Bogotá, Colombia. Universidad del Rosario.

sociales, contenidos multimedia, videojuegos, etc. Porque, aprovechando los hábitos de vida de los nativos digitales, se puede trabajar para que se conviertan en hábitos de estudio.

Saavedra, Cuervo y Mejía (2016) explican que: “El fenómeno transmedia debe entenderse como un tipo de producción cultural o discurso donde el relato se expande a varios medios y plataformas y los “usuarios” participan en esa expansión” (p. 3),<sup>31</sup> el aprovechamiento de estos fenómenos también a favor de la educación, permite que los procesos de enseñanza y las mediaciones en el aula se desarrollen en un contexto vanguardista.

Ambas investigaciones, al igual que la que se desarrolló en la Universidad de Cartagena, apuntan a que los formatos transmedia son los más adecuados al momento de educar teniendo en cuenta diferencias en el proceso de aprendizaje, ya que los múltiples formatos que permiten las narrativas transmedia se adaptan a las necesidades particulares de los estudiantes.

Por su parte, en el proyecto investigativo “uso de las Tics y los estudiantes universitarios”, de los docentes de la facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires, Carlos Neris y Diana Fernández Salazar, fechada en 2014, describieron la forma en cómo los estudiantes de este programa universitario le dan uso a las Tics y que motivaciones encuentran a la hora de usarlas como estrategia de aprendizaje.

Fernández y Neri (2014) destacan que a pesar de que el uso y posesión de elementos tecnológicos se ha incrementado en gran medida, no se ha encontrado la manera idónea para que estas herramientas sean anexadas al ámbito académico. Porcentualmente, el uso de las Tics en el

---

<sup>31</sup> Saavedra, C. Cuervo, W. y Mejía, I. (2016). *Producción de contenidos transmedia, una estrategia innovadora*, Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Revista Científica, 1(28), 6-16. <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.RC.2017.28.a1>

aprendizaje está en un 36% con respecto al que se les da en la cotidianidad a estas herramientas.<sup>32</sup>

En este artículo investigativo, se resaltó que la educación tiene un desafío enorme, que consiste en promover en el mundo de la academia el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como parte importante para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, Fernández y Neri (2014) concluyen en su investigación, que al principio del proceso encontraron limitaciones en el contexto en que desarrollaron su proyecto. Esto debido a que los estudiantes tuvieron dificultades al momento de poseer herramientas tecnológicas y por ende no tenía acceso a internet. Los resultados del proyecto dieron cuenta que por diversos factores (Apoyo gubernamental y bajos precios en los equipos digitales) los estudiantes lograron superar las limitaciones encontradas al principio. Se usó un grupo de 300 estudiantes para este proceso y dentro de éste, se descubrió que había diversidad de elementos tecnológicos (desde computadores de mesa y portátiles, hasta tabletas). Esto ha llevado a un aumento de las prácticas con Tics en el contexto educativo y a un mínimo cambio de la percepción en la utilidad de las Tics para el proceso de aprendizaje.<sup>33</sup>

Teniendo en cuenta los resultados de este proceso, afín al nuestro, tenemos que:

Actualmente las Tics son parte fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, gracias a estas herramientas el proceso de enseñanza-aprendizaje puede mejorarse significativamente para lograr que el estudiante logre comprender de manera correcta los contenidos dictados en el aula de clase. A esto, podemos sumar que a los docentes se les debe capacitar para que por medio de

---

<sup>32</sup> Fernández Salazar, D. y Neri, C. (2014). *El uso de las TICs y los estudiantes Universitarios*. Buenos Aires: Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires.

<sup>33</sup> Fernández Salazar, D. y Neri, C. (2014). *El uso de las TICs y los estudiantes Universitarios*. Buenos Aires: Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires.

estas se optimice la forma de impartir sus respectivas cátedras.

Por otra parte, en el artículo llamado “Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital” realizado en 2010, de Luis Alberto Quevedo, magíster en Sociología de la Universidad de París e Inés Dussel, doctora en Educación e investigadora en la misma área, los investigadores mencionaron: “la presencia de las nuevas tecnologías y la comunicación en la sociedad y en el sistema educativo es un dato innegable en los últimos años” (p. 10).<sup>34</sup>

Partiendo del punto de vista de los investigadores, es de saber que actualmente las herramientas tecnológicas juegan un papel importante, no solo en la cotidianidad, sino también en el mundo académico. Gracias a las mismas, la comunicación es más fácil para enterarse de un hecho noticioso al instante y también interactuar con otros individuos por medio de las redes sociales.

Los investigadores hacen la aclaración que las nuevas tecnologías están avanzando a gran escala y que las naciones de la región tuvieron limitantes ya que se les dificultó avanzar a la par de las Tics. Debido a esto los países latinoamericanos decidieron poner en marcha programas que ayudaron a orientar y capacitar en el uso de las Tics a la población escolar de cada uno.

En Colombia iniciativas como “Computadores para Educar” que nació en el año 2000, tiene como finalidad para el año 2019, entregar más de 20.000 terminales informáticas a estudiantes de las distintas sedes educativas que hay en el país. La situación no solamente radica en surtir de

---

<sup>34</sup> Dussel, I. y Quevedo, L. (2010). *Educación y las nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Buenos Aires, Argentina. Santillana.

herramientas tecnológicas a los estudiantes, porque nada se hace si no se capacita al docente para que las anexe pedagógicamente al aula de clase y se optimicen las mediaciones pedagógicas entre el estudiante y el docente. Es por ello que este programa pretende formar 9.000 docentes pertenecientes a los diferentes centros educativos del país, además se les acompañará en el uso pedagógico de estas herramientas en las aulas de clase. “Computadores para Educar busca contribuir a que los docentes y/o directivos docentes mejoren sus prácticas de enseñanza a través del desarrollo de competencias tecnológicas, pedagógicas, comunicativas, investigativas y de gestión que incidan en el aprendizaje de los estudiantes” (¿qué es computadores para educar? 2019).<sup>35</sup>

La relación que se encontró entre la investigación sobre los desafíos pedagógicos de la comunicación en el mundo digital, el proyecto ejecutado por el Gobierno colombiano y la investigación planteada es que las Tics, son necesarias para el devenir académico, es de vital importancia que los elementos tecnológicos no sean vistos solamente como distractores, sino, que deba entenderse que se pueden anexar al ámbito académico para así mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el mundo se pueden identificar diversas herramientas de gamificación, que se apoyan en los formatos transmedia y que fortalecen el área de la educación y ayudan a que las clases sean mucho más lúdicas en un entorno digital. Se destacan las siguientes:

- Cerebriti:

Es una plataforma de origen español que a partir de 10 modalidades de juego permite crear

---

<sup>35</sup> ¿qué es computadores para educar? (2019). Recuperado el 4 de noviembre de 2019, de <https://www.computadoresparaeducar.gov.co/es/nosotros/que-es-computadores-para-educar>

juegos educativos e interactivos tales como: juego de imágenes, de mudo, de mapa, de ordenar, tipo test, etc. Lo único necesario es rellenar la información de los formularios correspondientes del juego que se quiere crear. Además de gamificar clases de manera fácil y sencilla, tiene como característica que está adaptada al currículo español y permite escoger entre miles de juegos ya compartidos, de los cuales se puede adoptar cualquier contenido de las asignaturas desde primaria a bachillerato.

Link: <http://edu.cerebriti.com/#crea>



- **Playfacil:**

Es una herramienta que permite crear juegos de revisión al estilo trivial temático. Únicamente es necesario definir las categorías e introducir las preguntas y respuestas correctas para generar el tablero de juego. Cuando el tablero ya está listo se elige el número de jugadores y se puede empezar a jugar. Es una herramienta idónea para repasar con toda la clase contenidos de un examen o un parcial.



Link: <https://www.playfactile.com/>

- Paper.li

Esta es una herramienta que permite para elaborar un periódico digital, en la cual confeccionas un diario *on line* a partir de diversas fuentes de información que el usuario puede escoger y agregar. Para usarla se debe elegir entre una serie de categorías y las secciones de las que va a constar el periódico digital.

También se puede configurar la frecuencia con la cual se genere la edición (Diaria, mañana, tarde o semanal). Ofrece la opción de recopilar, organizar y publicar los contenidos o recursos de interés procedentes de diferentes fuentes, incluidas las Redes Sociales.

Link: <http://paper.li/>

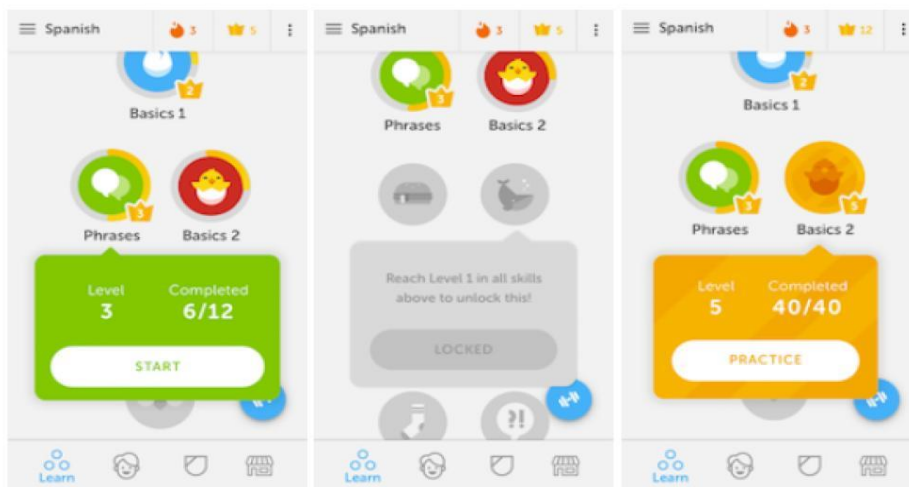




- Duolingo:

Esta plataforma es un claro ejemplo de cómo la gamificación puede integrarse en un ambiente de aprendizaje. En esta recibes insignias cada vez que finalizas un nivel y te motiva a mantener esos puntos a través de la práctica constante.

Link: <https://es.duolingo.com/>



## 4.2 Marco Teórico - Conceptual

Los conceptos y teorías que conforman los ejes temáticos y teóricos de esta investigación nacieron dentro de un contexto que se encuentra inmerso en el uso de las nuevas tecnologías. Después de un proceso de indagación, y según las características de esta investigación, se seleccionaron a partir de su pertinencia y relación a los objetivos planteados, los siguientes:

### 4.2.1. Teoría Aprendizaje Cognitivo

El aprendizaje cognitivo es todo el conocimiento que va adquiriendo el ser humano a lo largo de su vida, el cual influye en la manera de comprender, conocer o usar de alguna manera la

información que se adquiere, es decir, las personas diariamente están recibiendo nueva información o viviendo experiencias que poco a poco va definiendo su manera de ser y de pensar.

Luis Trelles y Cecilia Thorne (1986), en su investigación “la cognición: el punto de vista neurológico” explican que:

El sistema nervioso central es el órgano cognitivo, que permite el control del medio interno, la aprehensión del medio externo y la constitución de un Yo consciente. Posee dispositivos que le permiten entrar en contacto con el medio interno y externo y modificarlos para poder conservar el precario equilibrio que permite la supervivencia de un organismo y su reproducción. Para ello es capaz de tratar la información que recibe y de ejecutar programas de acción. (p. 148)<sup>36</sup>

En este sentido, se puede entender que los procesos cognitivos dependen tanto de las capacidades sensoriales como del sistema nervioso central. Debido a que por medio de este los seres humanos logran percibir su entorno, aprender este y memorizar la información que obtienen de diversos procesos, así como utilizar cierta información para solucionar los problemas durante su vida y comunicarse con otros seres.

Cuando se hace referencia a aprendizaje cognitivo, es todo el conocimiento que va adquiriendo el ser humano a lo largo de su vida, y de qué manera esto influyen en la manera de comprender, procesar y usar la información adquirida. El cognitivismo, como también se

---

<sup>36</sup> Trelles, L. y Thorne, C. (1986). *La cognición: el punto de vista neurológico*. Revista De Psicología, 4(2), 143-156. Recuperado a partir de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/4527>

conoce, tuvo sus declaraciones más trascendentes con el psicólogo Piaget, quien considera la cognición humana como una red de estructuras mentales.

Piaget coincidía la cognición humana como una red de estructura mentales las cuales eran creadas por el individuo. son estas mismas las estructuras mentales a las que Piaget denomina esquema. Un esquema puede definirse como un patrón organizado de pensamiento y comportamiento esto tienden a cambiar con la edad y sufren sus mayores cambios en la infancia.<sup>37</sup> es decir, durante la vida, el ser humano va adquiriendo información que organiza en su cabeza a través de esquemas por medio de los cuales se define su forma de ser y pensar.

La creación y modificación de estos esquemas, se da cuando se adquiere más información, con la que se genera nuevos conocimientos y maneras de emplearlos en la vida. “Un esquema es una actividad operacional que se repite (al principio de manera reflejada) y se universaliza de tal modo que otros estímulos previos no significativos se vuelven capaces de suscitarla” (“Piaget,” p. 1).<sup>38</sup> Los esquemas se pueden abstraer por medio de objetos físicos como por objetos que no están presentes sensorialmente, para así agruparlos y crear la relación entre ellos al momento de realizar operaciones mentales.

Según Piaget, para que los esquemas cambien y se generen nuevos conocimientos, son necesarias ciertas funciones intelectuales, como lo son:

---

<sup>37</sup> *Piaget: esquemas cognitivos, asimilación y acomodación*. Recuperado el 30 noviembre de 2019, de [https://www.terapia-cognitiva.mx/pdf\\_files/psicologa-cognitiva/clase6/Piaget%20Asimilacion%20y%20Acomodacion.pdf](https://www.terapia-cognitiva.mx/pdf_files/psicologa-cognitiva/clase6/Piaget%20Asimilacion%20y%20Acomodacion.pdf)

<sup>38</sup> *Piaget: esquemas cognitivos, asimilación y acomodación*. Recuperado el 30 noviembre de 2019, de [https://www.terapia-cognitiva.mx/pdf\\_files/psicologa-cognitiva/clase6/Piaget%20Asimilacion%20y%20Acomodacion.pdf](https://www.terapia-cognitiva.mx/pdf_files/psicologa-cognitiva/clase6/Piaget%20Asimilacion%20y%20Acomodacion.pdf)

-la adaptación, la cual se refiere a la construcción de esquemas a través de la interacción directa con el entorno. La adaptación está constituida por dos procesos que se complementan el uno al otro y estos son la asimilación y la acomodación. La primera es el proceso mediante el cual nueva información se amolda a esquemas preexistentes, y la segunda, se refiere al proceso de modificar esquemas para acomodarse a nueva información. (“Piaget,” p. 2)<sup>39</sup>

-las etapas del desarrollo, la cual consolida procesos mentales por medio de la reorganización progresiva de los conocimientos que se van adquiriendo durante su crecimiento y la experiencia con sus alrededores. En la que se explica que “El niño de corta edad conoce su mundo a través de las acciones físicas que realiza, mientras que los de mayor edad pueden realizar operaciones mentales y usar sistemas de símbolos (el lenguaje, por ejemplo)” (Tómas y Almenara, 2007, p. 2).<sup>40</sup> Es decir, que a medida que el niño va creciendo, mejora su capacidad de emplear sus esquemas cognitivos, para organizar y utilizar sus conocimientos.

Esta teoría se seleccionó porque las características propias de los estudiantes de Comunicación Social, de la Universidad de Cartagena, evidencian que el aprendizaje de estos cambia una vez ingresan a la Universidad y se adapta a partir de lo que obtuvieron en el colegio.

#### **4.2.1.1 Aprendizaje Significativo**

David Ausubel, Joseph Novak y Helen Hanesian, especialistas en Psicología de la Educación en la Universidad de Cornell, han diseñado la teoría del Aprendizaje Significativo, el

---

<sup>39</sup> Piaget: *esquemas cognitivos, asimilación y acomodación*. Recuperado el 30 noviembre de 2019, de [https://www.terapia-cognitiva.mx/pdf\\_files/psicologa-cognitiva/clase6/Piaget%20Asimilacion%20y%20Acomodacion.pdf](https://www.terapia-cognitiva.mx/pdf_files/psicologa-cognitiva/clase6/Piaget%20Asimilacion%20y%20Acomodacion.pdf)

<sup>40</sup> Tómas, J., & Almenara, J. (2007). *Master en Paidopsiquiatría: Teorías de desarrollo cognitivo* [Ebook]. Barcelona, España.: Universidad de Barcelona. Recuperado de [http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_0.pdf?fbclid=IwAR19djmKZGEiCQIVW5fum0Oi\\_Wz\\_kfyaFeSJYcfvSrd0s8-q\\_3TDm0rKw40](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf?fbclid=IwAR19djmKZGEiCQIVW5fum0Oi_Wz_kfyaFeSJYcfvSrd0s8-q_3TDm0rKw40)

primer modelo sistemático de aprendizaje cognitivo, según el cual; para aprender es necesario relacionar los nuevos aprendizajes a partir de las ideas previas del alumno. Debe quedar claro desde este primer momento en esta explicación del aprendizaje significativo, que el aprendizaje de nuevo conocimiento depende de lo que ya se sabe, o dicho de otra forma, se comienza a construir el nuevo conocimiento a través de conceptos que ya se poseen. Se aprende por la construcción de redes de conceptos, agregándoles nuevos conceptos (mapas de conceptos/mapas conceptuales).

Un segundo aspecto, igualmente importante, lo enuncian Ausubel, Novak y Hanesian, cuando afirman que el mismo proceso de adquirir información produce una modificación tanto en la información adquirida como en el aspecto específico de la estructura cognoscitiva con la cual aquella está vinculada (Hernández, 2013, p.2)<sup>41</sup>.

Así pues, el aprendizaje significativo supone un proceso en el que el sujeto acopia la información, la comprende, clasifica, introduce y constituye relaciones con el conocimiento que ya tenía preliminarmente. De este modo, este aprendizaje se da cuando el nuevo contenido interactúa con las experiencias vividas y otros conocimientos adquiridos con el tiempo en el cual la motivación y las creencias personales sobre lo que es importante aprender juegan un papel muy notable.

Cuando se produce el aprendizaje significativo, los modelos mentales creados a través del tiempo y la experiencia determinan el cómo se ve la información y cómo se gestiona.

---

<sup>41</sup>Hernández, Y. (2013). *Aprendizaje significativo*. Universidad pedagógica y tecnológica de Colombia. Tunja. Recuperado de <https://es.calameo.com/read/0028250241542e609bc06>

En este tipo de aprendizaje el docente debe implementar en su enseñanza actividades que motiven y generen curiosidad al estudiante, para ello, debe identificar los conocimientos previos de sus estudiantes y procurando que la enseñanza transfiera conocimiento mas no lo imponga, además de enseñarle al estudiante a llevar a la práctica lo aprendido para comprender mejor la información y retenerla más tiempo.

Según Rodríguez (2004) en su investigación “La teoría del aprendizaje significativo” explica que:

La Teoría del Aprendizaje Significativo aborda todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido que la escuela ofrece al alumnado, de modo que adquiriera significado para el mismo. (p. 1)<sup>42</sup>

Es decir, el profesor debe utilizar herramientas que facilite el proceso educativo de cada estudiante teniendo en cuenta su proceso cognitivo, para que el estudiante logre apropiarse completamente del tema. Y agrega que las condiciones para llevar a cabo este tipo de aprendizaje son “predisposición para aprender y material potencialmente significativo que, a su vez, implica significatividad lógica de dicho material y la presencia de ideas de anclaje en la estructura cognitiva del que aprende” (Rodríguez, 2004, p. 4)<sup>43</sup>.

---

<sup>42</sup> Rodríguez Palmero, M. (2004). *La teoría del aprendizaje significativo* [Ebook] (1st ed., pp. 1, 4). Santa Cruz de Tenerife: Universitat de les Illes Balears: Institut de Ciències de l'Educació. Recuperado de <http://cmc.ihmc.us/Papers/cmc2004-290.pdf>

<sup>43</sup> Rodríguez Palmero, M. (2004). *La teoría del aprendizaje significativo* [Ebook] (1st ed., pp. 1, 4). Santa Cruz de Tenerife: Universitat de les Illes Balears: Institut de Ciències de l'Educació. Recuperado de <http://cmc.ihmc.us/Papers/cmc2004-290.pdf>

Por esta razón, el aprendizaje significativo es oportuno en relación con el objetivo de esta investigación, ya que ayuda a comprender de qué manera se debe transferir información para asegurar un eficaz entendimiento y retención por parte de los estudiantes, además de saber qué herramientas o métodos son las más adecuada para cada uno de ellos, teniendo en cuenta su proceso cognitivo.

#### ***4.2.1.2 Aprendizaje Autónomo***

Para el concepto de Aprendizaje Autónomo, En un artículo llamado “La teoría del aprendizaje de Piaget y sus consecuencias para la praxis educativa” de Adrián Dongo, de la Universidad Estadual Paulista, Campus de Marília (Brasil) se muestra que Piaget habla sobre la Teoría del Desarrollo Cognitivo, en la que dice que el sujeto toma un rol activo y autónomo después de inicialmente recibir conocimiento producto del empirismo y el interaccionismo, el primero refiriéndose al estímulo-respuesta y el segundo refiriéndose a la interacción de relaciones con otros sujetos que causa la actualización de un esquema de sujeto. (Dongo, 2008, p. 173)<sup>44</sup>

Por otro lado, Confucio (551-479 AC.) decía que “Si le das pescado a un hombre, lo alimentas un día; si lo enseñas a pescar lo alimentas para toda la vida”, por lo que el concepto de autónomo ya toma bastante antigüedad, pero en relación a lo que dice Piaget, ambos concuerdan en que antes de la autonomía debe haber un proceso de guía y formación previa. También en “La crítica de la razón pura”, Immanuel Kant se refiere a lo mismo cuando menciona la llegada a “la mayoría de edad” que se manifiesta cuando el sujeto se encuentra en un estado en el cual es capaz de valerse por sí mismo y su pensamiento está libre de cualquier influencia, por lo que será propio.

---

<sup>44</sup> Dongo, M. (2008). *La teoría del aprendizaje de Piaget y sus consecuencias para la praxis educativa*.

De acuerdo a las anteriores apreciaciones se puede conceptualizar que: El aprendizaje autónomo es la capacidad de independencia en la formación intelectual en la que convergen métodos y pensamientos lógico, crítico y creativo.

#### ***4.2.1.3 Mediaciones Pedagógicas***

Para Belén Gutiérrez, docente de la Fundación Universitaria Católica del Norte, las mediaciones pedagógicas, se pueden definir como:

La mediación, en tanto espacio de interacción en el que el docente constituye un nivel de cercanía con el estudiante, es donde se fortalecen los niveles de empatía que permitirán desarrollar un estado avanzado de conciencia en los procesos de aprendizaje; por lo que entender a la mediación como uno de los caminos para hacer viva la permanencia, hace referencia a la apropiación colectiva de los conocimientos (Gutiérrez, 2018, p. 11).<sup>45</sup>

Las mediaciones pedagógicas tienen como objetivo que las actividades, procesos y materiales, desarrollados dentro del aula de clases complementen el proceso de enseñanza- aprendizaje, de tal forma que el estudiante pueda desarrollar de manera óptima las competencias necesarias para adquirir los conocimientos que requieran los ejes temáticos tratados del aula, esto se da con acompañamiento y apoyo del docente.

Esta autora también señala que las mediaciones deben “cautivar” al estudiante, para desarrollar en ella permanencia, y esto se puede obtener a través de:

---

<sup>45</sup> Gutiérrez, B. (2018). *Las mediaciones pedagógicas: un camino para la permanencia*. Revista Reflexiones y Saberes. Fundación Universitaria Católica del Norte.



Cada acción, colectiva o individual, se adelanta en beneficio de continuar con motivación, interés y, por qué no decirlo, felicidad, puesto que el ser humano tiene como tarea principal encontrar esta última; se trata de una felicidad que está en cada cosa que hacemos, en cada espacio que ocupamos y en cada relación que iniciamos. Por tanto, desde una relación comprensiva, interesante y constructora de sentido, se hace visible el gusto por querer estar en un lugar —trátese de una institución educativa o de un programa determinado—; y esto se logra consolidar, además, con un lenguaje asertivo, con palabras que generen cercanía, respeto y reconocimiento del otro como legítimo (Gutiérrez, 2018, p. 12).<sup>46</sup>

Por esto, para las mediaciones pedagógicas se necesita de la disposición del docente y el estudiante.

#### ***4.2.1.4 Teorías de la Comunicación***

Otra de las teorías que se manejó es la Teoría de la Comunicación. Esta teoría que hace parte de las Ciencias Sociales, está interesada en explicar cómo un ser vivo controla su entorno mediante el recurso a la información. El estudio de la comunicación sirve para comprender el mecanismo por el cual quien inicia la actividad comunicativa consigue lograr sus objetivos sin recurrir a la acción ejecutiva. Teniendo en cuenta lo anteriormente dicho, se comprende el interés que ha despertado este estudio en las llamadas disciplinas instrumentales, o disciplinas que persiguen fines instrumentales. Se llama disciplinas instrumentales a aquellas que están interesadas en conocer las técnicas adecuadas para hacer que el receptor actúe del modo y

---

<sup>46</sup> Gutiérrez, B. (2018). Revista Reflexiones y Saberes: *Las mediaciones pedagógicas: un camino para la permanencia*. Fundación Universitaria Católica del Norte.

manera que desea el emisor. Básicamente, persuadir al otro mediante el lenguaje para así lograr el fin que se desea.

Los orígenes de este concepto se remontan casi a mitad de la década de los 90 (exactamente en el año de 1940), cuando estalló la segunda guerra mundial. Claude Shannon, matemático estadounidense, manifestó que “el aspecto fundamental y básico de la teoría de la comunicación es que reproduce exactamente o aproximadamente un mensaje enviado de un punto A, a un punto B”, partiendo de este punto, se puede suponer que existe una especie de alteración durante el envío del mensaje, a esta anomalía en los canales comunicativos se le conoce como “ruido” y algunas veces suele estar presente en el proceso comunicativo. Esto conlleva a que la forma del mensaje se vea afectada de parcial o en su totalidad.

#### **4.2.2 Teoría de Programación Neurolingüística de Bandler y Grinder**

Para esta investigación y a partir de la información recolectada de manera previa, se seleccionó también el Modelo de Aprendizaje de Programación Neurolinguística (PNL). Este modelo de aprendizaje, tiene en cuenta que al momento de impartir contenidos, las personas tienen 3 grandes sistemas para representar mentalmente la información adquirida: el sistema visual, auditivo y el kinestésico. Los orígenes de este modelo datan en la década del 70, en la Universidad de California. Sus creadores fueron Richard Bandler, matemático de profesión que para ese entonces estudiaba psicología, y John Grinder que se desempeñaba como profesor de lingüística.

Los humanos utilizan estos sistemas de manera desigual, ya que generalmente potencian unos más que otros, debido a que utilizan el sistema con el cual sientan más afinidad o comodidad.

Cuando se presenta la información en un sistema al que no se está acostumbrado, esta será difusa y difícil de comprender, esto conlleva a la no comprensión inicial.

Algunos autores optan ir definiendo cada palabra que compone este modelo de aprendizaje:

*Programación:* Son todos los procesos mentales que (conscientes o no) que el cerebro realiza para organizar las estrategias operativas (Cuellar, 2012). Se trata de un proceso interactivo que permite elegir de forma muy precisa sobre la manera en cómo se piensa, se habla y se siente. Específicamente Krusche señala que “es el uso sistemático de las pautas de percepción sensorial y del lenguaje para alcanzar un objetivo”.

*Neuro:* Este concepto engloba lo que pasa en el cerebro y a su vez en el sistema nervioso, las percepciones sensoriales que marcan el estado emocional subjetivo, “la conducta deriva de los procesos neurológicos”.

*Lingüística:* Es la forma en cómo se usan las palabras y de qué manera afecta la percepción y las relaciones que se establecen con el mundo exterior (Bradbury, 2001).

Basados en las apreciaciones de los autores anteriormente mencionados, podría decirse que la mente humana funciona como un computador. Para Mohl, “en el ordenador se introducen uno datos que la máquina procesa, almacena y actualiza cuando las circunstancias lo requieran”.

En otras palabras, el cerebro actúa de la misma forma en la que lo hace una computadora. Los datos vendrían siendo la información que se recibe a partir de nuestros sentidos, luego esta pasa a ser procesada y finalmente se almacena en la memoria que, por decirlo de alguna manera, sería el disco duro. Los autores de este método de aprendizaje, Richard Bandler y Jhon Grinder mediante el PNL (Programación Neurolingüística) clasificaron a los estudiantes basándose en las formas en como apropián la información en 3 categorías: visuales, auditivos y kinestésicos. Estas tres

características ayudarían al profesor a identificar qué tipos de estudiantes hay en el aula y cómo puede crear estrategias pedagógicas para beneficiar a sus estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Teniendo en cuenta la PNL sobre los estilos de aprendizaje, los estudiantes se clasifican en tres categorías:

*Estudiantes visuales:* Alumnos que aprenden a través de estímulos visuales. Este tipo de estudiantes asimilan de una mejor manera las imágenes, esquemas, gráficos, videos y cualquier material de este tipo ya que les ayuda a recordar cualquier concepto anteriormente visualizado. Los estudiantes que desarrollan esta preferencia, presentan falencias con los textos.

*Estudiantes auditivos:* Este tipo de estudiantes, se les facilita el aprendizaje por medio de la escucha. La utilización de estrategias como los debates, audios o podcast radiales e intercambio de opiniones fortalecen su capacidad para memorizar.

*Estudiantes kinestésicos:* Aprenden a través del movimiento y a utilización del espacio que los rodea. La diferencia entre esta categoría y las anteriores que es que el proceso es más lento con respecto a los otros 2, pero es más profundo y duradero en el tiempo. Estos estudiantes se destacan en gran medida cuando hay trabajos de campo, en dinámicas o talleres, donde se les da la libertad de poder sentir lo que hacen.

En este orden de ideas, para Cecilia Ramos Mejía, Master en programación neurolingüística y mediadora especializada en mediación escolar, “la Programación Neurolingüística es una adecuada herramienta que permite abordar la enseñanza de las habilidades propias de la educación para la paz, en general, y la mediación escolar en particular. Es por ello que la PNL

tiene un alto valor en el ámbito educativo al utilizarse como herramienta estratégica para mejorar la eficacia del proceso enseñanza-aprendizaje”.

Teniendo en cuenta lo anterior, la aplicación de la PNL en el contexto educativo traería beneficios para el mismo, porque busca mejorar la eficacia en el aprendizaje de los estudiantes, optimiza en gran medida el liderazgo por parte del docente, mejora la autoestima y ayuda a resolver conflictos. La PNL consta de unos principios básicos importantes para que, al momento de aplicarse el modelo al aula de clase, se potencie de manera satisfactoria el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- El docente es capaz de generar en sus alumnos, estados mentales que les permitan un proceso comunicativo más eficaz.
- El docente aprende cada vez más a observar y a escuchar a sus alumnos, de manera que pueda entender idóneamente el proceso de aprendizaje de cada uno de sus estudiantes y así optimizar su trabajo.
- Ser flexible, es decir, el que tenga más variedad de recursos, es el que puede llegar con más facilidad a sus alumnos.
- El docente aprende que cuando no juzga ni valora negativamente a uno de sus estudiantes, sin importar la conducta que este tenga, es capaz de retroalimentar la actuación del mismo.

- El docente es capaz de estimular la búsqueda de la excelencia, formando en sus estudiantes una actitud positiva para llevarlos a la meta. Un ejemplo de esto sería cuando se mentaliza la frase “si se puede”. (Chumbirayco, 2011)<sup>47</sup>

#### **4.2.3 Teoría de la conectividad**

Esta teoría que fue creada por George Siemens y Stephen Downes, se basa en el concepto del conectivismo que básicamente trata de explicar la forma en cómo se aprende a través de los entornos digitales, también se basa en la construcción de conexiones como actividades para el proceso de aprendizaje. También, es llamada Teoría del Aprendizaje para la era digital. En esta teoría, el proceso de aprendizaje se produce a partir de las conexiones que hay en las redes digitales. En pocas palabras, este modelo de aprendizaje utiliza el concepto de una red con nodos y conexiones para establecer el aprendizaje. En este tiempo, en el cual la tecnología se abre campo en el mundo académico es de vital importancia que los educadores tengan en cuenta esta teoría.

Un aspecto central del Conectivismo, es la forma en cómo se utilizan metafóricamente las palabras nodos y conexiones que vendrían siendo la forma en cómo se conecta una cosa con otra, como si fuera una especie de organización, datos informáticos, sentimiento e imágenes, el punto principal de este concepto, es el individuo. Este obtiene toda la información que necesita en la red que casi siempre se encuentra en procesos de retroalimentación, esto conlleva a que la nueva información termine por dejar en estado de obsolescencia.

---

<sup>47</sup> Chumbirayco, M. (2011). *La programación neurolingüística en el aprendizaje estratégico de los estudiantes del I Ciclo en las escuelas profesionales de Educación Inicial y Primaria de las profesionales de Educación Inicial y Primaria de la profesionales de Educación Inicial y Primaria de la Universidad César Vallejo*. [ebook] Lima, Perú.

Esta teoría desemboca en las nuevas tendencias de la era digital, donde la información circula desde diversos puntos y donde se debe saber diferenciar qué información puede resultar más importante y cuál no. Si se da el caso de retener demasiada información, desencadenaría en una especie de intoxicación informativa, esto genera malestar en el individuo al no poder asimilar. Landauer y Dumais (1997)<sup>48</sup> exploran el fenómeno según el cual “las personas tienen mucho más conocimiento del que parece estar presente en la información a la cual han estado expuestas”. Landauer y Dumais (1997)<sup>49</sup> proveen un enfoque conectivista al indicar “la simple noción que algunos dominios de conocimiento contienen vastas cantidades de interrelaciones débiles que, si se explotan de manera adecuada, pueden amplificar en gran medida el aprendizaje por un proceso de inferencia”. El valor del reconocimiento de patrones y de conectar nuestros propios “pequeños mundos del conocimiento” es aparente en el impacto exponencial que recibe nuestro aprendizaje personal.

George Siemens (2013), uno de los autores de esta teoría, enumeró los aspectos relacionados con el conectivismo:

- El aprendizaje y el conocimiento reposan sobre una diversidad de opiniones.
- Aprender es un proceso que consiste en conectar nodos o recursos de información.
- El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
- La capacidad para aprender para aprender más es más crítica que el conocimiento que se tiene.

---

<sup>48</sup> Landauer, T. K. y Dumais, S. T. (1997). *A Solution to Plato's Problem: The Latent Semantic Analysis Theory of Acquisition, Induction and Representation of Knowledge*. Recuperado de <http://lsa.colorado.edu/papers/plato/plato.annotate.html>.

<sup>49</sup> Landauer, T. K. y Dumais, S. T. (1997). *A Solution to Plato's Problem: The Latent Semantic Analysis Theory of Acquisition, Induction and Representation of Knowledge*. Recuperado de <http://lsa.colorado.edu/papers/plato/plato.annotate.html>.

- Nutrir y mantener conexiones es necesario para facilitar el aprendizaje continuo.
- La habilidad para establecer conexiones entre distintos campos, ideas y conceptos es una competencia esencial del estudiante.
- La toma de decisiones en sí es un proceso de aprendizaje. Lo que supone una respuesta correcta hoy puede ser incorrecto mañana por culpa de las alteraciones en la cima informacional que afecta a la decisión.<sup>50</sup>

En los últimos años, la tecnología ha influido en gran medida en la forma en cómo vivir, comunicar y aprender, es decir los reorganizó. Los dispositivos digitales surgen como un denominado ecosistema de conocimiento que crea la posibilidad de distribuir contenidos en la red. Pero, cabe aclarar que la tecnología no soluciona todo, hay que tener en cuenta que es un medio del cual es posible valerse, más no un fin como tal. Es de vital importancia aplicar elementos innovadores y creativos a los alumnos, con la finalidad de que estos tengan un espacio propio en el cual puedan ejecutar sus procesos de aprendizaje.

El conectivismo ayuda a entender la aplicación de las nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje y cómo vincularlas no solo en la obtención del conocimiento, sino también en el desarrollo de actividades y la profundización del aprendizaje, busca promover la formación del individuo que finalmente es el que recepciona la información. (Ale, T., 2010)<sup>51</sup>

#### **4.2.3.1 Gamificación**

---

<sup>50</sup> Siemens, G. (2013) *Conferencia sobre Conectivismo: Creatividad e innovación en un mundo complejo*. Fundación Telefónica. Perú.

<sup>51</sup> T, A. (2010). *El conectivismo: una nueva teoría de aprendizaje* [Blog]. Recuperado de <http://pedagogiaconektivismo.blogspot.com/2010/05/conclusiones.html>



Gamificación viene de la palabra en inglés “gamification”, que fue acuñada por primera vez por el programador de videojuegos informáticos y periodista, Nick Pelling, en 2003 a raíz de lo que él llama la “Cultura de los videojuegos”, que en ese momento estaba reprogramando la sociedad, pensó que debería existir una plataforma que permitiera a las personas crear sus propios juegos y llamó gamificación al proceso de influencia de la industria de los videojuegos en las dinámicas de los ámbitos ajenos a estos como lo es la educación, así lo declaró en su intervención llamada “Gamification: Past and Present” para el congreso mundial de la Gamificación de Barcelona España del 2014.

Por ende, cuando se habla de gamificación se está refiriendo a un concepto reciente que ha tomado fuerza en 2010 y 2011, con Christopher Cunningham y Gabe Zichermann, famosos diseñadores de videojuegos, quienes en su investigación llamada “Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps” en el cual definen gamificación “uso del pensamiento lúdico y las mecánicas de juego para fomentar la participación de los usuarios y resolver problemas” (p. 16)<sup>52</sup> y recalcan la importancia de “la experiencia lúdica” en otros ámbitos para obtener la experiencia positiva de usuario.

Para el concepto de gamificación en esta investigación, se encontraron dos autores en los cuales se basará el desarrollo de la misma: Sebastian Deterding, investigador de doctorado en comunicación en la Escuela de Graduados del Centro de Investigación de Medios y Comunicación en la Universidad de Hamburgo, él la define académicamente como el uso de las mecánicas de juego en entornos ajenos al juego. La gamificación es similar al proceso de

---

<sup>52</sup> Zichermann, G. Cunningham, C. 2011. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*.  
[https://pdfs.semanticscholar.org/dda6/737d6ea16d1ee4ee8de87ffc4fe1fd16df8b.pdf?\\_ga=2.52866088.1888192687.1575148002-504573626.1575148002](https://pdfs.semanticscholar.org/dda6/737d6ea16d1ee4ee8de87ffc4fe1fd16df8b.pdf?_ga=2.52866088.1888192687.1575148002-504573626.1575148002).

ludificación, pero en un entorno digital, puede abarcar, según lo anterior, campos como la psicología o el ámbito empresarial, pero esta investigación, se dedicará a explorar el entorno educativo.

La segunda autora, Virginia Gaitán, directora comercial de “E-ducativa”, una empresa de tecnología informática especializada en la implementación de proyectos y soluciones para la gestión de la formación, en su artículo llamado “Gamificación: el aprendizaje divertido” brinda información pertinente que explora la relación del concepto con la educación, explicando que: “la gamificación es una técnica de aprendizaje con modelo de juego, que puede trasladar al ámbito educativo profesional las mecánicas de los juegos, esto con el objetivo de obtener mejores resultados, habilidades, recompensar acciones en específicos, entre muchos otros” (p. 16).<sup>53</sup> Esta técnica de aprendizaje genera una experiencia positiva de usuario, gracias a su carácter lúdico, ya que facilita la apropiación y comprensión del conocimiento, por lo que se aventaja en las metodologías de formación.

Los beneficios puntuales de la gamificación en un entorno educativo se enumeran en la siguiente imagen:

---

<sup>53</sup> Gaitan, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. Recuperado de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>



Anexo: Imagen obtenida de: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

#### 4.2.3.2 Transmedia

Transmedia, es un concepto que aparece con las dinámicas de internet, que si bien no está definido de manera concreta, se pueden encontrar tres autores sobresalientes que la definen y concuerdan en el concepto: Jeff Gómez, productor transmedia y director ejecutivo de Starlight Runner, una de las mentes detrás de las narraciones transmediales de sagas exitosas como Piratas del Caribe, Avatar o Transformers; Frank Rose, escritor y autor del libro “El arte de la inmersión: cómo la generación digital está cambiando Hollywood y Avenida Madison y la forma en que contamos historias”; y Henry Jenkins, académico del MIT (Instituto Técnico de Massachusetts, Estados Unidos) y uno de los autores más relevantes por su estudio sobre la

cultura convergente, la apropiación de contenidos por parte de comunidades de fans y sobre el fenómeno de la comunicación transmedia. Sin embargo, la definición que más se amolda a esta investigación es la de Jeff Gómez, en Starlight Runner (2019) en la cual define que:

Transmedia es el proceso vanguardista de transmitir mensajes, temas o historias a una audiencia masiva a través del uso de forma ingeniosa y bien planificada de múltiples plataformas de medios y extensión de marca que crea una lealtad de la audiencia intensa y compromiso a largo plazo, enriquece el valor de contenido creativo y genera múltiples fuentes de ingresos.<sup>54</sup>

La definición, Jeff Gomez muestra que el proceso vanguardista transmedia, si se habla de la educación, ya que es aplicable para transmitir mensajes, temas o historias, y es aplicable también para los contenidos de una clase dentro de las múltiples plataformas de medios (audio, imágenes, videos y texto).

#### **4.2.3.3 Tics**

La relación que se teje día a día entre las Tics y el entorno académico es una realidad, que trae consigo una cantidad considerable de cambios y modificaciones al proceso de enseñanza-aprendizaje, que se imparte en el aula de clase.

Actualmente, los alumnos entraron a un universo lleno de tecnología en el cual han encontrado herramientas de su interés, por lo que la relación de estas con el entorno educativo,

---

<sup>54</sup> Starlight Runner entertainment (2019). Recuperado de <https://starlightrunner.com/transmedia-set-to-get-more-credit-2/>

radica en que la tecnología debe ser apropiada y convertida en un recurso que dinamice la interactividad entre el docente y el estudiante.

Las Tics se han convertido en un medio por el cual las personas pueden interactuar y buscar información de todo tipo en la web. Pero, en lo que respecta a la educación, “Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, el alumno requiere de una serie de condiciones de carácter específico que facilite la adquisición de conocimientos en la realización y desarrollo de diferentes tareas”. (Salmerón, 2017)<sup>55</sup>

Partiendo de este punto, es de vital importancia formar al personal docente en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para así lograr que este, las emplee en el aula clase y establecer cercanía con el estudiante. Las Tics concentran aspectos esenciales para que el estudiante pueda darles solución a sus necesidades académicas.

Estos aspectos son:

*Flexibilidad:* Estudiante y profesor tienen la potestad de decidir el uso del material o dispositivo digital que se adapte para realizar una tarea específica según sus necesidades.

*Versatilidad:* Con las herramientas digitales te permite realizar diversas tareas o actividades en diferentes formatos.

*Interactividad:* Los estudiantes pueden interactuar y descubrir una serie de contenidos que les facilite el logro o la consecución de sus tareas.

---

<sup>55</sup> Salmerón Navarro, A. (2017). *Las TIC en la educación*. Recuperado 25 de noviembre de 2019, de medac.es website: <https://medac.es/articulos-educacion-infantil/las-herramientas-tic-en-la-educacion/>

*Conectividad:* Además de comunicarse, los alumnos pueden compartir e intercambiar información por medio de plataformas virtuales en las cuales pueden aportar y ofrecer sus puntos de vista sobre un tema u objeto en específico. (Salmerón, 2017)<sup>56</sup>

En cuanto a la educación superior colombiana, con respecto a la implementación de las Tics en las aulas, el Dr. Elías Saíd Hung (2017) manifiesta en su artículo llamado “El uso de las TIC en la educación superior colombiana” del portal web Colombia Digital, que: “La educación superior colombiana se encuentra bajo un contexto global que exige un mayor nivel de aprovechamiento de los diferentes recursos tecnológicos disponibles para el ejercicio de las diferentes labores administrativas, académicas y científicas del sector”.<sup>57</sup>

En los últimos años, el proceso de adaptación de las Tics a las universidades colombianas ha venido progresando de manera positiva, esto se ha logrado gracias a la implementación de herramientas que orientan el acceso de manera estratégica a la información en tiempo real. Aunque se haya avanzado mucho en este aspecto, cabe aclarar que aún falta mucho camino por recorrer, es supremamente necesario que se establezcan soluciones inmediatas que logren integrar de manera eficaz por medio de las Tics a todas las áreas que hacen parte de las universidades.

#### **4.2.3.4 Mediaciones tecnológicas**

Beatriz Fainholc (2000), filósofa de la Universidad de Buenos Aires, define el proceso de mediación en un entorno tecnológico a partir de lo siguiente:

---

<sup>56</sup> Salmerón Navarro, A. (2017). *Las TIC en la educación*. Recuperado 25 de noviembre de 2019, de medac.es website: <https://medac.es/articulos-educacion-infantil/las-herramientas-tic-en-la-educacion/>

<sup>57</sup> Hung, E. S. (2017). *El uso de las tics en la educación superior colombiana*. Recuperado 25 de noviembre de 2019, de Colombia Digital website: <https://colombiadigital.net/actualidad/analisis/item/9725-el-uso-de-las-tic-en-la-educacion-superior-colombiana>

Se trata de una forma de teoría social dispuesta como alternativa a un análisis sociohistórico general que estudia las relaciones específicas y cambiantes de las numerosas y diversas actividades humanas, en este caso mediadas por procesos y artefactos tecnológicos. También, explora las relaciones dinámicas y específicas de estas prácticas modificables- en contenido e intención- dentro de situaciones históricas globales. (p. 1)<sup>58</sup>

Por esto, se puede entender a la mediación tecnológicas, como la aplicación de las tecnologías dentro de un contexto académico, como recurso que potencializa los procesos y dinámicas dentro de las clases, y que al mismo tiempo sirve para analizar distintos fenómenos.

---

<sup>58</sup> Fainholc, B. (2000). *El concepto de mediación en la tecnología educativa apropiada y crítica*. Recuperado de [https://cmapsinternal.ihmc.us/rid=1119466861556\\_1804172076\\_502/educ.ar%20Educacion%20y%20TIC\\_%20E1%20concepto%20de%20mediacion%20en%20la%20tecnologia%20educativa%20apropiada%20critica.pdf](https://cmapsinternal.ihmc.us/rid=1119466861556_1804172076_502/educ.ar%20Educacion%20y%20TIC_%20E1%20concepto%20de%20mediacion%20en%20la%20tecnologia%20educativa%20apropiada%20critica.pdf).

## **5. METODOLOGÍA**

Teniendo en cuenta que el contexto en el que se desarrolla esta investigación es en el de las tecnologías, y que lo que se busca es poder establecer cuáles son las mediaciones necesarias que debe tener una aplicación basada en la gamificación con formatos transmedia para poder funcionar de manera óptima y sirviendo de refuerzo a la cátedra de Teorías de la Comunicación, el proceso de recolección de información parte del tipo de investigación cualitativa.

### **5.1 Tipo de Investigación**

El tipo de investigación elegido para esta investigación es el cualitativo, ya que lo que se pretende hacer es analizar la subjetividad de los objetos de estudio de este trabajo. La investigación cualitativa se caracteriza, por analizar las percepciones de los sujetos dentro de su entorno.

Según Carlos Monje, docente de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, de la Universidad Surcolombiana, la investigación cualitativa en esencia es:

La investigación cualitativa, se plantea, por un lado, que observadores competentes y cualificados pueden informar con objetividad, claridad y precisión acerca de sus propias observaciones del mundo social, así como de las experiencias de los demás. Por otro, los investigadores se aproximan a un sujeto real, un individuo real, que está presente en el mundo y que puede, en cierta medida, ofrecernos información sobre sus propias experiencias, opiniones, valores... etc. Por medio de un conjunto de técnicas o métodos como las



entrevistas, las historias de vida, el estudio de caso o el análisis documental, el investigador puede fundir sus observaciones con las observaciones aportadas por los Otros. (p. 32).<sup>59</sup>

## 5.2 Sujetos y muestra

La población para la aplicación de la metodología de esta investigación son los estudiantes y profesores que hacen parte actualmente de la Cátedra de Teorías de la Comunicación, con el fin de responder a los objetivos planteados. La población de estudiantes, se caracteriza por pertenecer a los 16- 18 años, y a los estratos socioeconómicos 1, 2 y 3. También cabe resaltar que la totalidad de los estudiantes poseen dispositivos digitales, y la mayoría posee dos o más de estos, e Internet.

Para la aplicación de las Técnicas y herramientas de esta investigación, se utilizaron los siguientes sujetos de estudio: Para las entrevistas a profundidad; los 2 profesores que actualmente dictan la Cátedra de Teorías de la Comunicación; Ricardo Chica (Primer semestre) y Winston Morales (Segundo y Tercer Semestre). Para los grupos focales; los sujetos seleccionados fueron los estudiantes pertenecientes a los 3 primeros semestres, es decir, 149 estudiantes, se tomó muestras representativas de 8 estudiantes en cada uno de los semestres que comprende el Ciclo Básico de Formación, es decir, los 3 primeros semestres, siendo en total 16 estudiantes, que fueron elegidos de manera aleatoria simple, este tipo de muestra se caracteriza porque “es la más sencilla sólo el azar decide. Se utilizan los métodos de lotería, o los números aleatorios para seleccionar los elementos; las conclusiones pueden ser para toda la población si la muestra es representativa” (p. 125).<sup>60</sup>

---

<sup>59</sup> Monje, C. (2011). *Guía didáctica de cómo hacer una investigación*. Universidad SurColombiana.

<sup>60</sup> Monje, C. (2011). *Guía didáctica de cómo hacer una investigación*. Universidad SurColombiana.

### 5.3 Contexto

El contexto en el que se aplica esta investigación es en la ciudad de Cartagena – Colombia. La ciudad solo tiene una universidad de índole pública, la universidad de Cartagena. Se escogió el Ciclo Básico de Formación, del Programa de Comunicación Social, que está conformado por los semestres I, II y III, en los cuales los estudiantes aprenden todo el bagaje teórico que les servirá para llevar a cabo la labores del campo profesional con gran efectividad y éxito, se ven materias como semiótica, expresión oral y escrita, diseño metodológico de la investigación, fundamentos de derecho, filosofía, sociología y teorías de la comunicación, que son esenciales para la visión de mundo de comunicador, su producción de contenidos, estrategias de comunicación y evolución profesional. Para entender de primera mano este contexto, los investigadores usaron la observación participante y sondeos en las aulas de clases de los respectivos semestres.

### 5.4 Variables y/o Categorías

Categorías	Teorías	Conceptos	Autor	Definición
<b>Educación</b>	<b>Teoría de Bandler y Grinder.</b>		Richard Bandler y Thomas Grinder.	Este modelo de aprendizaje tiene en cuenta que, al momento de impartir contenidos, las personas tienen 3 grandes sistemas para representar mentalmente la información adquirida: el sistema visual, auditivo y el kinestésico. Decidimos implementar este modelo de aprendizaje al proyecto, porque encontramos que debido a la categorización que se le da los estudiantes en visuales, auditivos y kinestésicos y a los formatos en los cuales se van a presentar los contenidos que habrá en la aplicación, resultó siendo el más idóneo para llevar a cabo nuestra propuesta.

<p><b>Teoría de Aprendizaje Cognitivo.</b></p> <p><b>Jean Piaget.</b></p> <p>El aprendizaje cognitivo es todo el conocimiento que va adquiriendo el ser humano a lo largo de su vida, el cual influye en la manera de comprender, conocer o usar de alguna manera la información que se adquiere.</p> <p>Partiendo de este postulado, esta teoría es importante para nuestra tesis, porque si bien es cierto que los estudiantes son entes de recepción informativa diariamente, lo que se quiere con esta propuesta es que los estudiantes del ciclo básico de</p>	<p><b>Aprendizaje Significativo.</b></p>	David Ausubel.	<p>El autor de este concepto manifiesta que aprender es necesario relacionar los nuevos aprendizajes a partir de las ideas previas del alumno. Este tipo de aprendizaje es el que en que un estudiante asocia la información (versionista) nueva con la que ya posee; reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso.</p> <p>Con esta propuesta queremos lograr que el estudiante comprenda los contenidos dados en clase, que relacionen la información dictada en el aula por el docente por medio de su explicación, con el contenido que van a encontrar en la aplicación con el fin de ajustar su aprendizaje.</p>
	<p><b>Aprendizaje Autónomo.</b></p>	Jean Piaget.	<p>El aprendizaje autónomo es la capacidad de independencia en la formación intelectual en la que convergen métodos y pensamientos lógico, crítico y creativo.</p> <p>Este concepto es parte fundamental en esta tesis porque es de vital importancia que el estudiante cumpla un rol importante en el salón y que no solamente sea el de recibir los contenidos. Lo que se pretende con esta propuesta es que el estudiante tenga la capacidad de crear conocimiento por él mismo a partir de los contenidos dados en clase.</p>
	<p><b>Mediación pedagógica.</b></p>		

	<p>comunicación social asocien los conocimientos adquiridos en la cátedra de teorías de la comunicación para así luego aplicarlos en sus acciones.</p>			<p>manera óptima las competencias necesarias para adquirir los conocimientos que requieran los ejes temáticos tratados del aula, esto se da con acompañamiento y apoyo del docente.</p> <p>En este caso, es importante reforzar las mediaciones pedagógicas dentro del aula, con este proyecto, se pretende que, por medio de la aplicación, los estudiantes y el docentes establezcan mediaciones dentro del aula para así potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>
		<p><b>Teoría de la comunicación.</b></p>		<p>Esta teoría explica cómo un ser vivo controla su entorno mediante el recurso a la información. El estudio de la comunicación sirve para comprender el mecanismo por el cual quien inicia la actividad comunicativa consigue lograr sus objetivos sin recurrir a la acción ejecutiva.</p> <p>Partiendo de este punto, es de vital importancia esta teoría porque a juicio de los investigadores sirve de ayuda en la labor de comunicador, que no solamente es la de comunicar, sino, ser gestor de recursos comunicativos.</p>
<p><b>Tecnología.</b></p>	<p><b>Teoría de la conectividad.</b></p> <p><b>George Siemens.</b></p> <p>Esta teoría explica la forma en cómo se aprende a</p>	<p><b>Gamificación.</b></p>	<p>Nick Pelling.</p>	<p>Gamificación viene de la palabra en inglés “gamification”, que fue acuñada por primera vez por el programador de videojuegos informáticos y periodista, Nick Pelling, en 2003 a raíz de lo que él llama la “Cultura de los videojuegos”, que en ese momento estaba reprogramando la sociedad, pensó que debería existir una plataforma que permitiera a las personas crear sus propios juegos y</p>

<p>través de los entornos digitales.</p> <p>Es importante esta teoría en nuestro proyecto porque nos ayuda a esclarecer que los entornos tecnológicos facilitan en gran medida la búsqueda de conocimiento y eso es lo que queremos lograr con nuestra propuesta, que los alumnos a través de la aplicación comprendan los contenidos que en ella habrán, teniendo en cuenta las herramientas tecnológicas como medio para el aprendizaje.</p>			<p>llamó gamificación al proceso de influencia de la industria de los videojuegos en las dinámicas de los ámbitos ajenos a estos como lo es la educación.</p> <p>Este concepto, es importante para esta tesis porque se puede enseñar y aprender por medio de herramientas lúdicas. Esta propuesta tiene como fin la creación de una aplicación para que el estudiante aprenda a través de los sistemas de juego. Con esto se quiere motivar al estudiante a jugar un papel fundamental en el aula de clases.</p>
	<b>Transmedia.</b>	Jeff Gómez.	<p>Este autor define este concepto el proceso vanguardista de transmitir mensajes, temas o historias a una audiencia masiva a través del uso de forma ingeniosa y bien planificada de múltiples plataformas de medios y extensión de marca que crea una lealtad de la audiencia intensa y compromiso a largo plazo, enriquece el valor de contenido creativo y genera múltiples fuentes de ingresos.</p> <p>En esta propuesta los elementos transmedia juegan un papel importante, ya que es necesario que los contenidos de la cátedra varíen en formatos que, a su vez, ayuden al estudiante a comprenderlos de una mejor manera.</p>
	<b>Tics.</b>	Alejandro Salmerón Navarro.  Elías Hung.	<p>En lo que respecta a la educación, Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, el alumno requiere de una serie de condiciones de carácter específico que facilite la adquisición de conocimientos en la realización y desarrollo de diferentes tareas.</p>

				<p>En cuanto a los Tics, juegan un papel fundamental en el desarrollo de esta tesis. Se ha demostrado que estas herramientas tecnológicas juegan un papel importante en el proceso de aprendizaje y que se puede valer de ellas para lograr ese objetivo. Por lo anteriormente dicho, la aplicación que propone este tendría un papel importante en ese proceso.</p>
		<p><b>Mediaciones Tecnológicas.</b></p>	<p><b>Beatriz Fainholc.</b></p>	<p>Se trata de una forma de teoría social dispuesta como alternativa a un análisis socio-histórico general que estudia las relaciones específicas y cambiantes de las numerosas y diversas actividades humanas, en este caso mediadas por procesos y artefactos tecnológicos.</p> <p>Este punto es importante, porque las mediaciones tecnológicas se basan en la interacción entre el individuo y la tecnología. Esta propuesta busca establecer estas mediaciones en el aula sin que el proceso de enseñanza-aprendizaje se vea afectado.</p>

### 5.5 Técnicas e instrumentos; fuentes

El carácter de esta investigación es cualitativo, por ende, las herramientas que se utilizaron fueron seleccionadas para estudiar a los objetos de estudio dentro de su contexto, teniendo en cuenta que los investigadores también hicieron parte de este. Las herramientas son: la observación participante, grupo focal y entrevista a profundidad.

### 5.5.1 Observación participante

La antropóloga argentina, Rossana Guber, define a la etnografía como:

“La observación participante consiste en dos actividades principales: observar sistemática y controladamente todo lo que acontece en tomo del investigador, y participar en una o varias actividades de la población. Hablamos de participar" en el sentido de "desempeñarse como lo hacen los nativos"; de aprender a realizar ciertas actividades y a comportarse como uno más.”  
(p. 57)<sup>61</sup>

Este método fue seleccionado porque los investigadores de este trabajo fueron estudiantes del Ciclo Básico de Comunicación Social en la Universidad de Cartagena, y a partir de esta experiencia pudieron identificar de primera mano algunas falencias que tenía esta cátedra, principalmente relacionadas a la comprensión de los contenidos.

Para asegurarse de que esta problemática sigue vigente en esta cátedra, los investigadores estuvieron realizando sondeos durante las clases de teorías de la comunicación de primer, segundo y tercer semestre de comunicación social, y encontraron que efectivamente las nuevas generaciones de estudiantes también reconocen estas falencias, al igual que los docentes que son los encargados de esta cátedra.

Los resultados de la Observación participante de ven evidenciados a lo largo de todo este documento, ya que fue esta herramienta la que se usó para identificar y describir el problema, además de la creación de la justificación y los objetivos.

---

<sup>61</sup> Rosana Guber. (2011). La etnografía: método, campo y reflexividad. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.

### 5.5.2 Grupo focal

Un grupo focal, Según Carlos Arturo Monje, docente de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, de la Universidad Surcolombiana, los grupos focales se caracterizan por ser:

” Una reunión con modalidad de entrevista grupal abierta y estructurada, en donde se procura que un grupo de individuos seleccionados por los investigadores discutan y elaboren, desde la experiencia personal, una temática o hecho social que es objeto de investigación, por ejemplo, una detección de necesidades de capacitación”(pag 152).<sup>62</sup>

Esta metodología fue seleccionada debido a que los investigadores buscaban tener un mayor acercamiento con los estudiantes, para poder captar el sentir, pensar y vivir de ellos. Además que al ser llevado a cabo como una discusión, incita a los estudiantes a comentar y opinar sobre el tema de interés, lo que permite generar muchos testimonios.

### 5.5.3 Entrevista a profundidad

Este tipo de entrevista, según Carlos Monje, docente de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, de la Universidad Surcolombiana, este tipo de entrevista tiene como característica que:

“Siguen el modelo de una conversación entre iguales, donde el propio investigador es el instrumento y no lo que está escrito en el papel: éste avanza lentamente al principio, intenta establecer un rapport inicial, plantea preguntas no directivas, etc. aunque esto se lleve a cabo en situaciones preparadas” (pag 150).<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup> Monje Álvarez, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa- Guía didáctica*. Neiva: Universidad Surcolombiana.

<sup>63</sup> Monje Álvarez, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa- Guía didáctica*. Neiva: Universidad Surcolombiana.



Esta metodología fue escogida por los investigadores porque este tipo de entrevista les permite obtener información, a partir de reiterados encuentros con el entrevistado, lo cual permite profundizar en la individualidad de cada uno, se seleccionó esta herramienta para conocer las opiniones y percepciones que tienen los profesores de la cátedra, en relación a las Tics y las distintas mediaciones de enseñanza- aprendizaje en el aula.

## **5.6 Procedimientos**

Para los procedimientos de aplicación de la metodología, inicialmente se planeó usar los instrumentos de: entrevistas a profundidad para los profesores, y para los estudiantes grupos focales. Cada instrumento antes de su aplicación fue validada por 3 profesores, posterior a eso se aplicaron las entrevistas a los profesores y los grupos focales, en ambos instrumentos se dividió el banco de preguntas en dos partes, para responder los dos objetivos específicos de esta investigación. La primera parte responde a el primer objetivo: “Diagnosticar la condición actual en la que se encuentra la cátedra de Teorías de la Comunicación, en cuanto a la comprensión de los contenidos dictados y el uso de las Tics, para las mediaciones entre profesores y estudiantes en el aula de clase.” Y la segunda parte responde al objetivo de: “Establecer las mediaciones tecnológicas que constituyan el funcionamiento de la aplicación, en cuanto a la relación de los usuarios con la misma.” Con el fin de que los investigadores puedan inspirarse de las respuestas para el cumplimiento del mismo y sea una propuesta que logre el propósito con el que se planteó. Antes de cada segmento se le dieron a los entrevistados una breve introducción del objetivo de las preguntas. Se registraron la entrevista de los profesores con audio y la de los estudiantes con audios y fotografías.

## **5.7 Delimitación**

Una aplicación comprende de tres fases importantes para su desarrollo; el primero es el diseño de concepto y mediaciones de la aplicación, que tiene que ver con la planeación de las interacciones y las dinámicas de comunicación que se van a dar entre la aplicación y los usuarios, la segunda es el diseño gráfico de la interfaz, que tiene relación con cómo es la apariencia de la aplicación, y el tercero es la programación que tiene que ver con la estructura digital interna que hace posible la existencia de la aplicación en el entorno virtual de los dispositivos digitales. Las dos últimas fases mencionadas necesitan de un diseñador gráfico e ingenieros de sistema para que se puedan llevar a cabo, debido a su carácter académico y las competencias requeridas. La primera fase, en cambio, gracias su formación profesional, pueden ser llevadas a cabo por un Comunicador Social, ya que el comunicador, tiene la capacidad de asumir funciones de dirección, conceptualización técnica, composición creativa y creación de estrategias efectivas de comunicación, es el profesional idóneo y esencial para llevar a cabo la primera fase del desarrollo de la aplicación.

## 6. RESULTADOS

### 6.1 Resultados de la observación participante

Durante este proceso, se encontró que las mediaciones que estaban establecidas entre el docente y los estudiantes se limitaban a que estos últimos debían responder lo que se les preguntaba. Los contenidos presentados por ellos variaban en su formato, entre papel y texto principalmente. Muy poco se utilizaba material transmedia, ocasionalmente se utilizaban películas para relacionarlas con un tema de la cátedra.

En la clase de Teoría de la Comunicación 1, dirigida por el docente Ricardo Chica, se observó el uso una estrategia pedagógica llamada “portafolio académico”. Este contenedor de mediadores cognitivos contiene variedad de información y formatos en los que destacan; lecturas, una matriz para situaciones diversas, películas que sirvan de referente para diferentes sectores de la sociedad, también motiva al estudiante a revisar las bases de datos en busca de artículos y material bibliográfico para la clase, además de que envía por correo electrónico, documentos en PDF y links para películas que luego serán debatidas en clase.

En Teoría de la Comunicación 2 y 3, ambas dirigidas por el profesor Winston, las clases giran en torno a cómo se pueden relacionar los contenidos de la clase en los fenómenos de la ciudad. El docente se va más por los contenidos audiovisuales, ejemplifica las teorías de esta manera y así logra estimular a los estudiantes a que sean parte activa en el proceso de aprendizaje. Se notó que el docente maneja una especie de libertad en la cátedra, pero basa sus intervenciones en los contenidos de la clase.

En cuanto a los celulares muy poco se usaban en el aula, los docentes controlaban el uso de los mismos. De vez en cuando se usaban para hacer consultas, tomar fotos de las anotaciones que

el docente hacía en el tablero y grabar audios o videos de las intervenciones que hacía el profesor. Aunque se notó que algunos estudiantes lo usaban para chatear, jugar, ver videos o escuchar música, denotando que la clase les resultaba poco atractiva.

Con la propuesta a presentar, se busca que los docentes vinculen los dispositivos digitales, ya sean celulares o tableta al aula de clases, para que se conviertan en un medio que fortalezca el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **6.2 Resultados de entrevistas a profundidad a profesores**

Los profesores manifestaron que para la comprensión de los contenidos existen 3 elementos: La voluntad del estudiante, los recursos físicos que posea el estudiante o brinde la institución, y por último las metodologías (en este caso mediaciones) seleccionadas por el profesor para poder dictar su cátedra. Los profesores se encargan del diseño y aplicación del último elemento mencionado, siendo las 2 primeras cosas que se salen absolutamente de su control.

Reconociendo que están inmersos en una época en que la tecnología influencia fuertemente a la juventud, saben que el único medio para atraer a un público joven y diverso es haciendo uso de herramientas digitales. En el caso del profesor Ricardo Chica, señaló que se apoya en la creación de un portafolio, o como él lo llamó “Contenedor de mediadores cognitivos”, en el cual encierra la elaboración de diversas actividades para apoyar la clase, estas son: Lecturas; un autor o dos autores, matriz para situaciones diversas, películas que ejemplifican casos de diferentes sectores de la sociedad, búsqueda en bases de datos de artículos y material bibliográfico, lecturas en PDF y seguir de manera personalizada el avance o las dificultades de cada grupo. El profesor

Winston Morales, por su parte señaló que él considera que es de mucha importancia el material audiovisual en relación a su clase, como por ejemplo los vídeos y películas.

Cuando se explicó las ventajas de una aplicación basada en la gamificación con formatos transmedia, que a su vez tuviera en cuenta las diferencias en los procesos de aprendizaje cognitivo de los estudiantes, ambos profesores estuvieron de acuerdo en que es un método más en los cuales se puede reforzar la clase, y que a su vez ayuda a solucionar los dos primeros aspectos mencionados en relación a la efectividad de una clase; La voluntad del estudiante, los recursos físicos que posea el estudiante o brinde la institución. En este sentido, la aplicación gamificada puede tomarse como un “contenedor de mediadores”, estando a disposición de estudiantes y profesores, pero con una experiencia de aprendizaje- enseñanza diferente, que fortalece la manera en que se movilizan los aprendizajes.

Una gran dificultad que destacaron es que los estudiantes de primeros semestres ingresan a la Universidad con muchas falencias que provienen del bachillerato, y que no es una tarea fácil motivarlos para que lean, y si no leen es imposible que puedan comprender los ejes temáticos de la clase, es en esta parte en que ambos profesores estuvieron de acuerdo en que la transmedia podría motivar a los estudiantes a consumir en otros formatos lo que actualmente solo se encuentra en lectura.

Otra cosa que destacan es que es ideal que las herramientas usadas por los docentes, brinden una experiencia positiva de la clase, y una aplicación gamificada podría lograrlo en la medida en que los estudiantes comiencen a ocupar su tiempo de ocio en tiempo de uso de la aplicación. Los estudiantes se motivan, comienzan a usar la aplicación de manera voluntaria, y es esto uno de las

características principales de la gamificación; la fidelidad del usuario en cuanto a su uso en tiempos libres.

Actualmente en la Universidad de Cartagena, se está trabajando con herramientas que no se adaptan precisamente a las necesidades de un público joven, la gamificación en cambio, es toda una plataforma pensada, diseñada y creada para un público joven que busca principalmente entretenimiento en un espacio digital. La gamificación fortalecería que las tecnologías trabajen de manera conjunta con los métodos tradicionales de la clase.

En cuanto a su capacitación, ambos comentaron que estarían totalmente dispuestos a capacitarse. Sobre la pertinencia, comentaron que consideran que es totalmente pertinente, además, de ser práctica. También, estuvieron de acuerdo con ligar el uso de la aplicación a la calificación numérica de la clase, y que desean recibir por correo los avances de sus estudiantes. Por último, comentaron que están de acuerdo en que mantenga una imagen institucional y que el nombre puede estar en inglés o español, que no sienten que el idioma de este afecta en algo a la misma.

### **6.3 Grupos focales a estudiantes**

Los estudiantes manifestaron que sienten que las clases son dinámicas, recursivas y variadas, y que pueden reconocer que los profesores buscan las mediaciones adecuadas para que la comprensión de contenidos realmente se dé, pero que con lecturas y ocasionalmente vídeos no es suficiente. Sienten que las lecturas son demasiado extensas y comentan que debido a las facilidades que cada uno tiene para comprender, la lectura no es el método ideal en muchos casos. Para acceder a los contenidos de la clase, necesitan de un medio tecnológico para esto.

Ninguno de los estudiantes que hizo parte del grupo focal, pudo explicar de manera clara alguna teoría, ya que como reconoció la mayoría, la comprensión de la misma no se da tiempo después de haber visto la clase, e incluso, en muchas ocasiones tampoco se da durante la clase. Reconocen que parte de la causa de esto es el hecho de que de manera autónoma no se interesan por fortalecer su comprensión, ya que retomando lo de las lecturas, tener que leer textos extensos no es algo motivador para ellos.

Los alumnos usan su celular en clase constantemente, para usos variados y no necesariamente para refuerzo autónomo de la clase, principalmente; chatean, juegan, toman fotos, graban videos, y en menor medida usan el diccionario o buscan los PDF que los profesores comparten con ellos. Sin embargo, afirmaron que de existir una aplicación basada en la gamificación con formatos transmedia, sí la usarían para reforzar la clase. Con frecuencia, recurren a grupos de Whatsapp, para resolver sus dudas respecto a la clase, en estos grupos hablan con sus compañeros y seleccionan entre todos cuál es la respuesta adecuada a su duda, en clase le preguntan al profesor, quien según lo que ellos manifestaron, siempre responde.

Al explicarle que es la gamificación y cómo esta puede trabajar de la mano con formatos transmedia, reconocieron que es para ellos una opción innovadora, cautivadora, e incluso necesaria para su proceso formativo.

Para la interfaz, resaltaron la importancia en el uso de los colores, al igual que la creación de un avatar personalizado, una mascota y que la apariencia de estos dos avances a medida que ellos lo hacen. Les gustaría que fuera competitiva y esto los motivará a usarla con más frecuencia, sin embargo, aunque no tuviera esta característica, confirmaron que sí la usarían en sus tiempos libres.

En cuanto a la imagen, no desean una imagen institucional, porque creen que esto podría desmotivarlos al momento de usarla. Les gustaría ver un nombre e icono para la aplicación bastante llamativos, y no les disgustaría que estos fueran en inglés.

Al finalizar cada uno de los grupos focales, los estudiantes reconocieron que de existir lo propuesto en esta tesis, su motivación por mejorar la comprensión de la clase aumentaría significativamente. Reconocieron como valor agregado el hecho de que sea transmedia. Por último, se mencionó que podrían acceder a los contenidos de la aplicación incluso después de haber finalizado su paso por el Ciclo Básico, lo que los animó mucho más a apoyar esta propuesta, ya que los estudiantes reconocieron que los temas tratados dentro de la Cátedra de Teorías de la Comunicación, son menester para la formación de un buen Comunicador Social.

#### **6.4 Conclusiones generales**

Una vez que se realizó el grupo focal y las entrevistas a los profesores, se encontró que ambos sujetos de estudio coincidían en que la comprensión sí se puede mejorar con apoyo de una aplicación, teniendo en cuenta lo necesaria que se ha vuelto el uso de la tecnología en sus vidas. Al conocer que es la gamificación y ver que existe la posibilidad de combinarla con los formatos transmedia, ambos sujetos confirmaron en que se encuentran dispuestos a usar una aplicación gamificada, sobre todo reconociendo que los procesos de aprendizaje de cada estudiante son distintos, haciendo referencia a la Teoría del Aprendizaje Cognitivo de David Ausubel, y a que cada estudiante recibe principalmente la información a través de uno de sus sentidos, justo como dice la Teoría de Programación Neurolingüística de Bandler y Grinder.

Según la Teoría de la Conectividad de George Siemens, los seres humanos pueden aprender



en entornos digitales, en donde la tecnología hace parte de las mediaciones en los diferentes procesos que enfrentan, la gamificación es una forma de mediación, que promueve la fidelización y una mejor comprensión de los conocimientos, a través del aprendizaje autónomo. Lo anterior sugiere un lenguaje idóneo para una generación joven, ya que el uso de las Tics es insuficiente o no se adapta de manera óptima a las necesidades actuales del programa de Comunicación Social de la Universidad de Cartagena.

## **7. PROPUESTA**

### **Recomendaciones**

#### **Para los docentes de la cátedra de teorías de comunicación**

Los docentes encargados de la materia están dispuestos y deberán capacitarse en el uso de la app para interactuar con los estudiantes. También deberán hacerse partícipes del diseño de los juegos y los productos transmedia con el aporte de contenido e información, además de hacer observaciones y aprobar los mismos para que tengan una relación directa con sus clases

#### **Vinculación de la aplicación con la clase**

Para la recepción y el uso exitoso de los estudiantes de la app, así como la fidelización con la misma y sus contenidos, los profesores deberán incentivar o premiar por su uso en las notas o pruebas sin que esta suponga una obligación en su uso ni tampoco algo negativo si un estudiante no la usa.

#### **Para los programadores e ingenieros de sistemas**

Deben procurar que la app sea lo suficientemente robusta y escalable para seguir trabajando sobre la misma y así la aplicación pueda tener actualizaciones futuras para un mejoramiento continuo de su código

#### **Para los diseñadores gráficos encargados del diseño de la interfaz**

Deben procurar usar animaciones al iniciar la app, para el avatar de los usuarios, diseñar los iconos de las opciones mencionadas y los ropas, mascotas y accesorios de los avatares.

**Para el grupo de profesionales o estudiantes de comunicación que quieran desarrollar esta propuesta de aplicación**

Coordinar en todo momento las labores de los ingenieros y diseñadores para lograr cumplir con las expectativas generadas en el proceso de planificación de la aplicación

### Propuesta

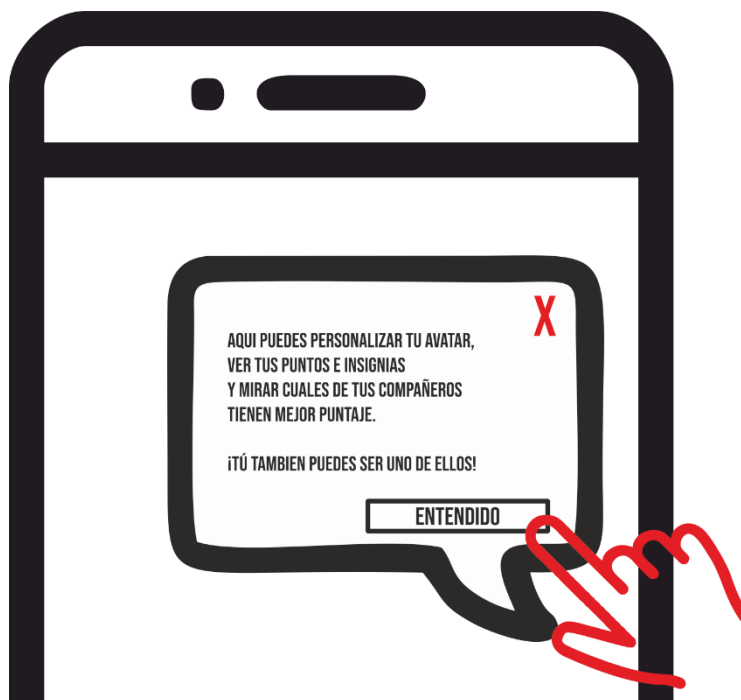


*Nota:* esta propuesta fue validada por programadores y diseñadores gráficos.

Para el nombre de la app es aconsejable el nombre de “Theory Play” y se sugiere un logo híbrido del escudo de la universidad en imitación de campo suizo con asimilación de los laureles y las dinámicas de videojuegos.

### Manual de Mediaciones para la app.

*Nota:* a lo largo de la experiencia de usuario de la aplicación se irán abriendo burbujas con información que serán la guía usuario, lo anterior podrá ser activado o desactivado en la opción de configuraciones.



## Inicio Por Primera Vez/ Inicio de Sesión

### Interfaz Primera Pantalla – Inicio por primera vez - Estudiante/Profesor

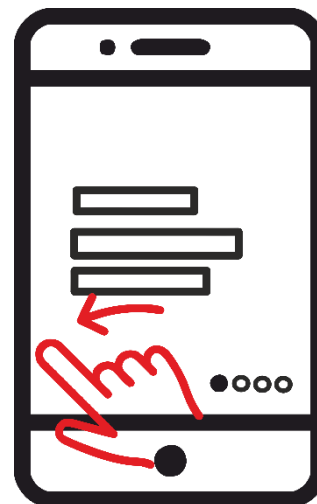


1. Debe tener el logo de la app y nombre, el espacio de ingreso y registro, y en una esquina el logo asociado de la universidad de Cartagena.
2. Para el ingreso en la aplicación debe tener un registro y conectividad con otras redes sociales (Facebook, Twitter, Gmail) para facilitar el registro, aún así, existirá, una opción de registro directo con la app en caso de que el usuario no quiera usar dicha conectividad. La conectividad también servirá para compartir resultados y logros en las redes sociales con el fin de que más gente se anime a usarla. Habrá una distinción para ingresar como estudiante o profesor.

### Interfaz Segunda Pantalla – inicio por primera vez – Estudiante

Para La segunda pantalla de inicio por primera vez, se dará la inducción tipo “Swipe” eso quiere decir que los pasos para iniciarse se le pregunta y vaya configurando parte de su experiencia en la app.

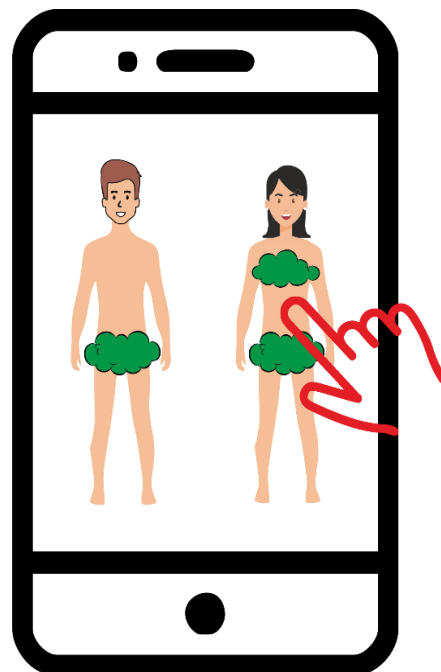
1. Primera ventana de Swipe: el usuario elegirá su color base para la interfaz general, podrán escoger de uno a tres colores y existirá una opción que los usará todos de manera aleatoria a medida del uso de la aplicación.



2. Segunda ventana de Swipe: el usuario elegirá su formato preferente para recibir la información (audio, imágenes, video)
3. Tercera ventana de Swipe: El usuario pondrá datos como su nombre de usuario, subir una foto de perfil, código estudiantil, fecha de nacimiento, correo electrónico, semestre y un breve espacio para escribir algo sobre sí mismo. Algunos de estos ítems ya estarán llenos gracias a la información que brinda la conectividad con las redes en caso de haberla usado.
4. Cuarto ventana de Swipe: El usuario elegirá entre las opciones “estudiante” o “egresado”, en caso de que escoja la opción “estudiante” se abrirán opciones para poner su semestre y su profesor, y para ubicarlo en una lista de compañeros para que más adelante tenga acceso a actividades de juego compartidas o competitivas, de igual manera el profesor podrá ver sus avances y ellos compartir sus resultados con compañeros y en redes, también así entre los mismos podrán saber qué compañeros tienen el puntaje más alto para que se animen a alcanzarlos, también podrán ver el avatar de su profesor.

#### **Interfaz tercera pantalla – Inicio por primera vez – estudiante**

1. Aparece una silueta humanoide y las opciones de creación de un avatar, un personaje creado por los estudiantes que los represente en la virtualidad, más conocido como identidad virtual. Podrán escoger el color de piel, algunos de los modelos comunes de cabello, modelo de ojos, boca y complexión del cuerpo. Después de finalizado este paso, el avatar quedará semi-desnudo, tapado en sus partes íntimas por nubes o arbustos, debido a que la ropa y los accesorios del avatar, al igual que la mascota que acompañará a su avatar



tienen que conseguirla al tener un nivel o una puntuación en específica. Nota: al principio habrá un banco inicial de ropa y accesorios comunes del avatar que podrán ganar en sus inicios del juego, pero para establecer la demás ropa, accesorios, así como las mascotas, es necesario hacer un estudio de gustos en cultura pop sobre la población que usa la aplicación. Se puede jugar con el logo de la universidad para que aparezca en la ropa y accesorios.

### **Interfaz cuarta pantalla – después del inicio por primera vez / pantalla de inicio después de ingreso o inicio de sesión**

1. En esta pantalla se accede cuando el usuario termina su registro o inicia sesión. En la parte superior derecha estará un icono para acceder a la pantalla de perfil. En la parte superior izquierda estará un icono para acceder a la pantalla de configuraciones. En la parte superior central se encontrará el icono del juego. En la parte inferior derecha el avatar. En la parte superior izquierda el contador puntuación y el número de insignias obtenidas por jugar. En el espacio de la mayoría de pantalla de centro se encontrarán una lista de botones con los nombres de todas las temáticas del semestre para acceder a los contenidos transmedia y a los juegos pulsando algunas de ellas



### **Interfaz de primera pantalla al presionar icono de perfil en la pantalla de inicio**

1. Al presionar el icono de perfil se abrirá la pantalla de perfil, en esta pantalla aparecerá el avatar de usuario en la mitad de la pantalla y el botón para personalizarlo en la parte derecha media de la pantalla al lado el avatar, en la parte inferior del avatar el puntaje obtenidos, número

de insignias y sus nombres, en la parte superior cerca del avatar el nombre de usuario, en la parte izquierda media de la pantalla el botón para acceder a ver quiénes tienen los tres puntajes más altos del semestre.

### Interfaz de pantalla al presionar el botón de personalización de avatar en la pantalla de perfil

1. En esta pantalla aparecerá en el centro el avatar y los distintos botones para personalizar cada parte de este de manera que al presionar uno ocupe el mismo espacio y salgan los accesorios y ropa del ítem seleccionado (torso, tren inferior, tren superior, cara) que se han logrado obtener a lo largo de la experiencia de usuario. También existirá un botón de retorno para volver a la pantalla de perfil.

#### Modelos de avatares



### **Interfaz de pantalla al presionar el botón al presionar el botón para ver a los tres compañeros estudiantes con más puntaje del semestre en la pantalla de perfil**

1. En esta pantalla aparecerá en un pedestal de tres escalones los tres avatares, los nombres en la parte superior de cada avatar, las puntuaciones y números de insignias obtenidos de cada uno en la parte inferior de cada uno, así como señalizaciones de número 1, 2, y 3. También existirá un botón de retorno para regresar a la pantalla de perfil



### **Interfaz de pantalla al presionar icono de configuraciones en la pantalla de inicio**

1. En esta pantalla se encontrará toda la información suministrada en el registro de los usuarios para que estos puedan cambiarla o actualizarla por otra nueva. Aparecerán las opciones de cambiar los colores base de la interfaz y la de activar o desactivar la guía de usuario. En un caso podrán cambiar el semestre para que al momento de regresar a la pantalla de inicio se cambien las temáticas a las que se pueden acceder. Existirá un botón de retorno para volver a la pantalla de inicio. También tendrá un espacio para enviar una queja o una sugerencia.



### Interfaz de pantalla al presionar botón con temática en la pantalla de inicio



1. Al presionar el botón de la temática de interés en la pantalla de inicio, aparecerán dos botones en pantalla y uno de retorno para volver a la pantalla de inicio, los dos anteriores, el primero será un botón para acceder a los contenidos en distintos formatos, este formato ya puede estar predeterminado ya que el usuario estudiante ya escogió previamente un formato de preferencia, así que puede ser formatos de audio, imágenes, video o tipo swipe para los kinésicos ( información fragmentada en la que se tendrá que hacer movimientos con los dedos en la pantalla para acceder a más contenido), el segundo será el botón de acceder a los juegos de la temática. Se mostrará en la parte de abajo las recompensas que se pueden obtener por completar la

temática (Puntos, insignias, ropa y accesorios).

### Interfaz de pantalla al presionar el botón para acceder a los contenidos transmedia en la pantalla de temática escogida

1. En esta pantalla de se cargará por defecto el archivo en el formato que señaló el usuario para su reproducción. Habrá un botón de retorno para volver a la pantalla de temática escogida.

### Interfaz de pantalla al presionar botón de juegos en la pantalla de temática escogida

1. La pantalla al presionar el botón de juegos, se mostrarán dos botones y uno de retorno para volver a la pantalla de temática escogida. De los dos botones anteriores, el primero será de

“juego en solitario” y el segundo será de “duelo” que es el modo de juego competitivo. Al presionar cualquiera de los dos botones se abrirán los juegos disponibles para jugar y completar.

### Interfaz de pantalla de juego en solitario

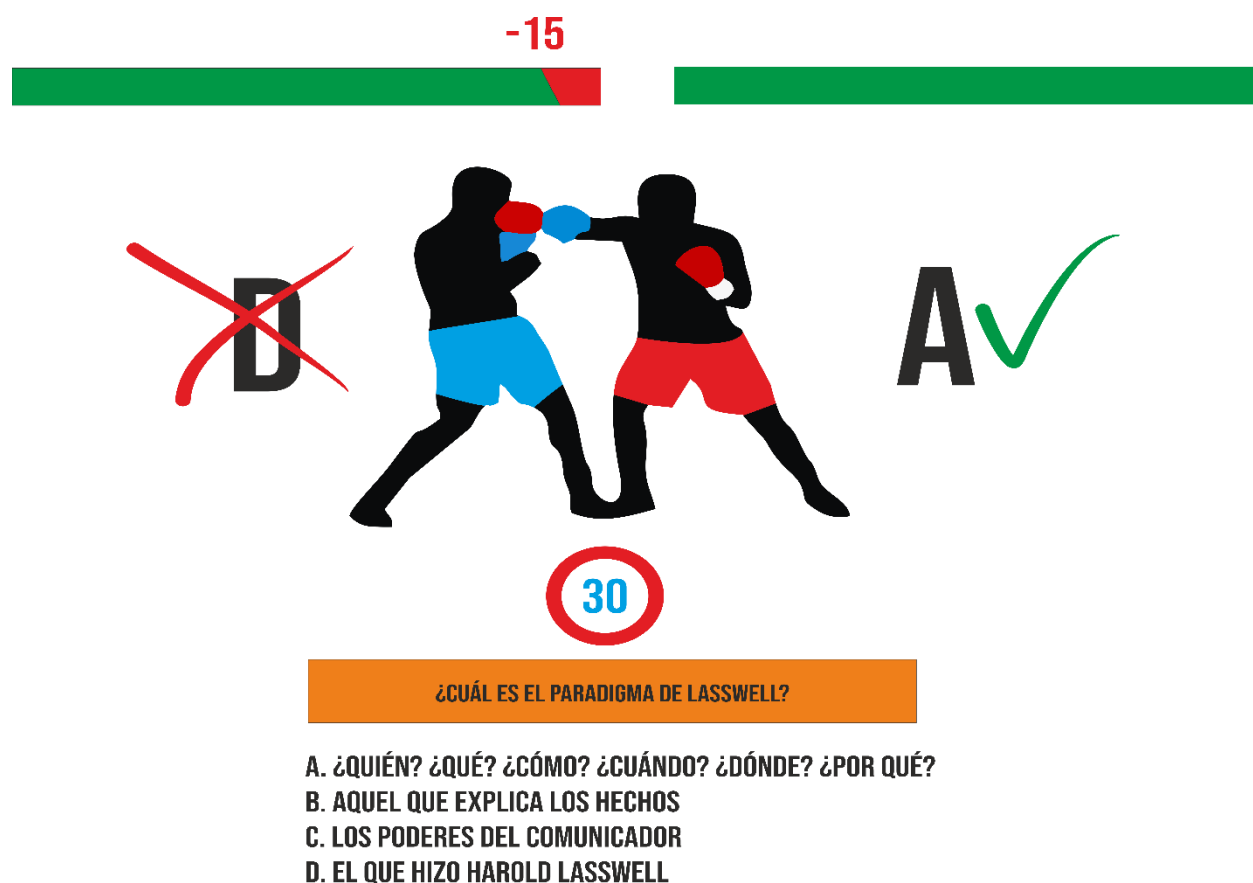
1. En esta pantalla aparecerán los juegos a completar o ser jugados, al seleccionar alguno empezará a reproducirse y el usuario tendrá que interactuar mientras lo haga para que pueda finalizar. Tendrá un botón de retorno a la pantalla anterior
2. Para esta parte los juegos como tipo trivia, audi-trivia, narrativa audiovisual conducida por la toma decisiones, juegos de movimiento de ubicación de información o de imágenes. Los juegos deberán ser diseñados a profundidad por el equipo de profesionales o estudiantes que decidan desarrollar esta propuesta.



### Interfaz de pantalla de juego en Duelo

1. En esta pantalla al igual que en la interfaz de juego en solitario se mostrarán los juegos y después de seleccionar uno aparecerá la lista de compañero para escoger uno y competir, la competencia se marcará por un contador de tiempo que determinará quién terminó el juego en menos tiempo con mejores resultados y así se decidirá el ganador.
2. Los estudiantes pueden ponerse de acuerdo para hacerlo al mismo tiempo, o se envía una invitación desde la app de un usuario a otro para que se lleve a cabo el juego de duelo, así el invitado podrá hacerlo en otro momento y cuando lo efectúe se decidirá el ganador basado en los resultados y el tiempo. Esto supondrá puntos, insignias y desbloquear accesorios y ropa para el avatar

3. Los juegos son emulados en modo solitario, pero con el contador de tiempo, también habrá un modo arcade de pelea en la que, respondiendo cada pregunta (audio pregunta, imagen pregunta, video pregunta, pregunta escrita) de manera correcta o incorrecta, los avatares de los usuarios se enfrentarán a golpes o en carreras, hasta acabar con la línea de vida del otro, el último en pie gana. Los juegos deberán ser diseñados a profundidad por el grupo de estudiantes o profesionales que decidan desarrollar esta propuesta.



**Premiaciones por jugar.**

# RECOMPENSAS



**PUNTOS**



**INSIGNIAS**



**ROPA Y  
ACCESORIOS**

1. **Puntos:** valor numérico que ganaran los estudiantes por jugar cada juego y superarlos, la acumulación supondrá recompensas para el avatar y ganar mascotas para el avatar
2. **Insignias:** Obsequios conseguidos por acciones específicas, cada insignia tiene un nombre, por lo que lo usuario conseguirán títulos por cada insignia lo que generará estatus virtual
3. **Ropa y accesorios para avatares y mascotas:** se conseguirán tanto por puntaje como por superar juegos, sirven para crear una competencia social virtual por cómo se ve tu personaje.

## **Experiencia de registro y pantalla de inicio de los profesores**

**Nota:** Para el grupo de profesionales o estudiantes que decidan desarrollar esta propuesta deben trabajar juntos a los profesores para el diseño de los juegos en cuanto a su contenido e información para que sea consecuente con la cátedra.

1. Al ingresar por primera vez, Los profesores tendrán opciones similares a la de los estudiantes para configurar parte de su experiencia de usuario, ya que para el caso del avatar ya tendrán ítems desbloqueados de ropa y accesorios para personalizarlos.

2. En la pantalla de inicio del profesor será similar a la de los estudiantes solo que, a cambio de los botones con temáticas, aparecerán los nombres de sus estudiantes para poder revisar sus logros y progresos, así como verán quienes son los mejores.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bahamón, M., Vianchá, M., Alarcón, L. y Bohórquez, C. (2013). *Estilos y estrategias de aprendizaje, relacionadas con el logro académico en estudiantes universitarios*. Pensamiento Psicológico.  
<https://revistas.javerianacali.edu.co/index.php/pensamientopsicologico/article/view/406>.
- Bausela, E. (2005). *Ansiedad ante los exámenes: evaluación e intervención psicopedagógica*. Educere vol 9 Universidad de los Andes. Mérida, Venezuela.
- Campalans, C. Renó, D. y Gosciola, V. (2012). *Narrativas Transmedia, entre teorías y prácticas*. Bogotá, Colombia. Universidad del Rosario.
- Castillo, D. (1979). *Procesos y Productos. Experiencias Pedagógicas en Diseño y Comunicación*. Universidad Pontificia Bolivariana: Biblioteca Nacional de España.  
<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/4639/Experiencias%20didacticas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Chumbirayco, M. (2011). *La programación neurolingüística en el aprendizaje estratégico de los estudiantes del I Ciclo en las escuelas profesionales de Educación Inicial y Primaria de las profesionales de Educación Inicial y Primaria de la profesionales de Educación Inicial y Primaria de la Universidad César Vallejo*. Lima, Perú.
- Dongo, M. (2008). *La teoría del aprendizaje de Piaget y sus consecuencias para la praxis educativa*.
- Dussel, I. y Quevedo, L. (2010.). *Aprender y enseñar en la cultura digital VI Foro Latinoamericano de Educación*. Buenos Aires: Santillana.
- Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Cartagena (2003). *Estructuras curriculares: Ciclo de formación básica*. (2003). Cartagena, Bolívar, Colombia.
- Fernández Salazar, D. y Neri, C. (2014). *El uso de las TICs y los estudiantes Universitarios*. Buenos Aires: Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires.

- Flores, I. Arévalo, R. Peñaranda, W (2009). *Medios y mediaciones en los aprendizajes de los estudiantes de la VUAD y la Facultad de Comunicación Social: informe final*. *Revista Interamericana de investigación, educación y pedagogía, Volumen 3*, 81-104
- Fuentes, R. (1998). *La emergencia de un campo académico: continuidad utópica y estructuración científica de la investigación de la comunicación en México*. ITESO/Universidad de Guadalajara, Guadalajara, México. 1998.
- Fainholc, B. (2000). *El concepto de mediación en la tecnología educativa apropiada y crítica*. [https://cmapsinternal.ihmc.us/rid=1119466861556\\_1804172076\\_502/educ.ar%20%20Educacion%20y%20TIC\\_%20El%20concepto%20de%20mediacion%20en%20la%20tecnologia%20educativa%20apropiada%20%20critica.pdf](https://cmapsinternal.ihmc.us/rid=1119466861556_1804172076_502/educ.ar%20%20Educacion%20y%20TIC_%20El%20concepto%20de%20mediacion%20en%20la%20tecnologia%20educativa%20apropiada%20%20critica.pdf).
- Gaitan, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gómez, N., Leonardo, A. y Aminta, E. (2004). *Manual de estilos de aprendizaje*. 2004. SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Valparaíso, Chile.
- González, I. (2015). *Reflexión pedagógica. Edición III. Ensayos de estudiantes de la facultad de diseño y comunicación*. Universidad de Palermo. [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_publicacion.php?id\\_libro=571](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_publicacion.php?id_libro=571).
- Gutiérrez, B. (2018). *Revista Reflexiones y Saberes: Las mediaciones pedagógicas: un camino para la permanencia*. Fundación Universitaria Católica del Norte.
- Hernández, Y. (2013). *Aprendizaje significativo*. Universidad pedagógica y tecnológica de Colombia. Tunja. <https://es.calameo.com/read/0028250241542e609bc06>
- Hung, E. S. (2017). *El uso de las tics en la educación superior colombiana*. Recuperado 25 de noviembre de 2019, de Colombia Digital. <https://colombiadigital.net/actualidad/analisis/item/9725-el-uso-de-las-tic-en-la-educacion-superior-colombiana>

- Landauer, T. K. y Dumais, S. T. (1997). *A Solution to Plato's Problem: The Latent Semantic Analysis Theory of Acquisition, Induction and Representation of Knowledge*.  
<http://lsa.colorado.edu/papers/plato/plato.annotate.html>.
- Mera, J. (2016). *Gamificación una estrategia de fortalecimiento en el aprendizaje de la ingeniería de sistemas*. Revista Científica CIDC.  
<http://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-08.pdf?fbclid=IwAR011QJTFKhfXmR1wEQNydkAVRj7BgzlTBddTSblnLF-FTp4H6ii-AV9qE>.
- Mocis, J. (2015) *Gamificación: El último recurso de la actualización docente*; Edit. Freymundh, Universidad Mayor de San Andrés, La Paz Bolivia 2015.  
<http://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf>.
- Monje Álvarez, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa- Guía didáctica*. Neiva: Universidad Surcolombiana.
- Obando, J. Pabón, J. Montenegro, G. Castellanos, M. (2018). *Simulacro App: una aplicación móvil que usa el innovador concepto de «gamificación educativa*. Revista Espacios, Volumen 39. <http://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-08.pdf>.
- Oliva, H. (2016). *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario*. <http://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf>.
- Piaget: esquemas cognitivos, asimilación y acomodación*. [https://www.terapia-cognitiva.mx/pdf\\_files/psicologa-cognitiva/clase6/Piaget%20Asimilacion%20y%20Acomodacion.pdf](https://www.terapia-cognitiva.mx/pdf_files/psicologa-cognitiva/clase6/Piaget%20Asimilacion%20y%20Acomodacion.pdf)
- ¿qué es computadores para educar? (2019).  
<https://www.computadoresparaeducar.gov.co/es/nosotros/que-es-computadores-para-educar>
- Rodríguez, C. (2014). *Los Estilos de Aprendizaje: Las Diferentes formas de aprendizaje*. Educa y Aprende. <https://educayaprende.com/los-estilos-de-aprendizaje-las-diferentes-maneras-de-aprender/>



- Rodríguez Palmero, M. (2004). *La teoría del aprendizaje significativo* [Ebook] (1st ed., pp. 1, 4). Santa Cruz de Tenerife: Universitat de les Illes Balears: Institut de Ciències de l'Educació. <http://cmc.ihmc.us/Papers/cmc2004-290.pdf>
- Rosana Guber. (2011). *La etnografía: método, campo y reflexividad*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- Sayán, Y. (2018). *Innovación, narrativas transmedia y gamificación*. Blog Facultad de Comunicaciones UPC. <https://blogs.upc.edu.pe/facultad-de-comunicaciones/comunicacion-audiovisual-y-medios-interactivos/innovacion-narrativas>
- Saavedra, C. Cuervo, W. y Mejía, I. (2016). *Producción de contenidos transmedia, una estrategia innovadora*, Universidad Distrital Francisco José de Caldas. *Revista Científica*, 1(28), 6-16. <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.RC.2017.28.a1>
- Sarale, N. (1). (2008) *Comunicación, cultura, estudios culturales... La (in)definición del objeto de estudio de la comunicación y su estatuto (in/inter/multi/trans/post) disciplinario*  
Question
- Saavedra, C. Cuervo, W. y Mejía, I. (2016). *Producción de contenidos transmedia, una estrategia innovadora*, Universidad Distrital Francisco José de Caldas. *Revista Científica*. <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.RC.2017.28.a1>
- Salmerón Navarro, A. (2017). *Las TIC en la educación*. Recuperado 25 de noviembre de 2019, de medac.es. <https://medac.es/articulos-educacion-infantil/las-herramientas-tic-en-la-educacion/>
- Siemens, G. (2013) *Conferencia sobre Conectivismo: Creatividad e innovación en un mundo complejo*. Fundación Telefónica. Perú.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona. <https://Dialnet-NarrativasTransmedia-5652806.pdf>
- Starlight Runner entertainment (2019). <https://starlightrunner.com/transmedia-set-to-get-more-credit-2/>

- T, A. (2010). *El conectivismo: una nueva teoría de aprendizaje*.  
<http://pedagogiaconectivismo.blogspot.com/2010/05/conclusiones.html>
- Tómas, J., & Almenara, J. (2007). *Master en Paidopsiquiatría: Teorías de desarrollo cognitivo*.  
 Barcelona, España.: Universidad de Barcelona. Recuperado de  
[http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_0.pdf?fbclid=IwAR19djmKZGEiCQIVW5fum0Oi\\_Wz\\_kfyaFeSJYcfvSrd0s8-q\\_3TDm0rKw40](http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf?fbclid=IwAR19djmKZGEiCQIVW5fum0Oi_Wz_kfyaFeSJYcfvSrd0s8-q_3TDm0rKw40)
- Trelles, L. y Thorne, C. (1986). *La cognición: el punto de vista neurológico*. *Revista De Psicología*, 4(2), 143-156.  
<http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/4527>
- Universidad de Cartagena. (2017). *Comunicación Social, Perfiles. 2017*. Cartagena de indias, Bolívar, Colombia. Universidad de Cartagena.  
<http://cienciassocialesyeducacion.unicartagena.edu.co/programas-academicos/comunicacion-social/perfiles>
- Universidad de Cartagena. (2017). *Comunicación Social, Perfiles. 2017*. Cartagena de indias, Bolívar, Colombia. Universidad de Cartagena.  
<http://cienciassocialesyeducacion.unicartagena.edu.co/programas-academicos/comunicacion-social/perfiles>
- Universidad de Cartagena. (2017). *Comunicación Social, Perfiles. 2017*. Cartagena de indias, Bolívar, Colombia. Universidad de Cartagena.  
<http://cienciassocialesyeducacion.unicartagena.edu.co/programas-academicos/comunicacion-social/perfiles>
- Vergara, C. (2017). *Piaget y las cuatro etapas del desarrollo cognitivo. Antecedentes y conceptos de la teoría del desarrollo cognitivo*. *Actualidad en psicología*.  
<https://www.actualidadenpsicologia.com/piaget-cuatro-etapas-desarrollo-cognitivo/>
- Vargas, Z. Hernández, A. y Moreno, M. (2018). *Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. Caso: Sogamoso Colombia*. Volumen 40. <http://www.revistaespacios.com/a19v40n12/a19v40n12p12.pdf>.

Zamora, L. (2015). *Recursos didácticos y atención a la diversidad*. Universidad de Almería., España.

[http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3600/946\\_Trabajo%20Fin%20de%20Grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3600/946_Trabajo%20Fin%20de%20Grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

Zapata, M. (2019). *El papel mediador del profesor en el proceso enseñanza aprendizaje*. 2019, de Universidad de Antioquia. <http://aprendeonline.udea.edu.co>

Zibermann,G. Cunnigan,C. 2011. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*.

[https://pdfs.semanticscholar.org/dda6/737d6ea16d1ee4ee8de87ffc4fe1fd16df8b.pdf?\\_ga=2.52866088.1888192687.1575148002-504573626.1575148002](https://pdfs.semanticscholar.org/dda6/737d6ea16d1ee4ee8de87ffc4fe1fd16df8b.pdf?_ga=2.52866088.1888192687.1575148002-504573626.1575148002).