ISBN 970-27-1045-6

ANÁLISIS DE LOS PROCEDIMIENTOS NARRATIVOS DE LA DRAMATURGIA CINEMATOGRÁFICA EN LOS OBJETOS DE APRENDIZAJE

Líder del proyecto:
M. en B. A. Oscar Carbajal Mariscal
ocarbaja@cucba.udg.mx
Cuerpo Académico Ambientes de Aprendizaje
Coautores
Dr. Tomás Lasso Gómez
tlassog@cucba.udg.mx
Cuerpo Académico Ambientes de Aprendizaje
Lic. Tino Granata Leone
tgranata@cucba.udg.mx
Cuerpo Académico Ambientes de Aprendizaje

Palabras clave

Diseño educativo, diseño instruccional, dramaturgia cinematográfica, estructura dramática, evaluación, historia, meta, objetivo de aprendizaje, objeto de aprendizaje, procedimientos narrativos, tarea, trama, unidad estética.

Resumen

En la conceptualización del objeto de aprendizaje digital se toman en cuenta, entre otras opciones múltiples, procedimientos como "narrar" o "contar una historia", problematizar a partir de casos, o de describir un proceso a través de su analogía con la estructura de una historia o anécdota.

En cada una de estas situaciones enunciadas están presentes los conceptos de: escenario, personajes, acciones, acontecimientos y sucesos. Dichos conceptos forman parte de la noción básica de "Historia" (*Story*) (Chatman, 1989). Al contar la historia, se asocian dichos elementos básicos en estructuras más complejas: se crea, entonces la "trama". La construcción de una trama en el objeto de aprendizaje (OA) supone la aplicación de los procedimientos narrativos vigentes desde la antigüedad y sistematizados por diversos teóricos, incluyendo las aportaciones más recientes que provee el diseño instruccional (Stapleton & Hirumi, en prensa).

Objetivo

Establecer las características de los procedimientos narrativos de la dramaturgia cinematográfica y su aplicación en el diseño educativo de Objetos de Aprendizaje digitales.

Demostrar la pertinencia de las narraciones en cierto tipo de Objetos de Aprendizaje digitales.

Justificación

La UNESCO, en su informe anual sobre educación (1998) resalta que los ambientes de aprendizaje en entornos virtuales constituyen una forma nueva de Tecnología Educativa, que poseen la capacidad de comunicación integrada, lo que ofrece una compleja serie de oportunidades a las instituciones de enseñanza de todo el mundo (Pacheco, 2005).

La Universidad de Guadalajara, a través de sus programas de investigación e implementación de programas de educación a distancia, ha planteado un proyecto de investigación *Prototipo de patrimonio público de recursos educativos basado en una red institucional y un repositoro distribuido de objetos de aprendizaje*, en el marco del Consorcio Universitario de Internet 2 (CUDI2).

A lo largo de este periodo, se han diseñado, realizado y colocado en el repositorio universitario, una cantidad notable de OA, cuya principal característica es la autoría a cargo de profesores investigadores de la Universidad de Guadalajara (Fig. 1 y 2).

En la etapa del diseño educativo del OA, se identificó el trabajo exhaustivo en torno a la narrativa audiovisual propia del OA, y todos los aspectos que conlleva. Esta situación impulsó el presente trabajo de investigación que aquí se expone.

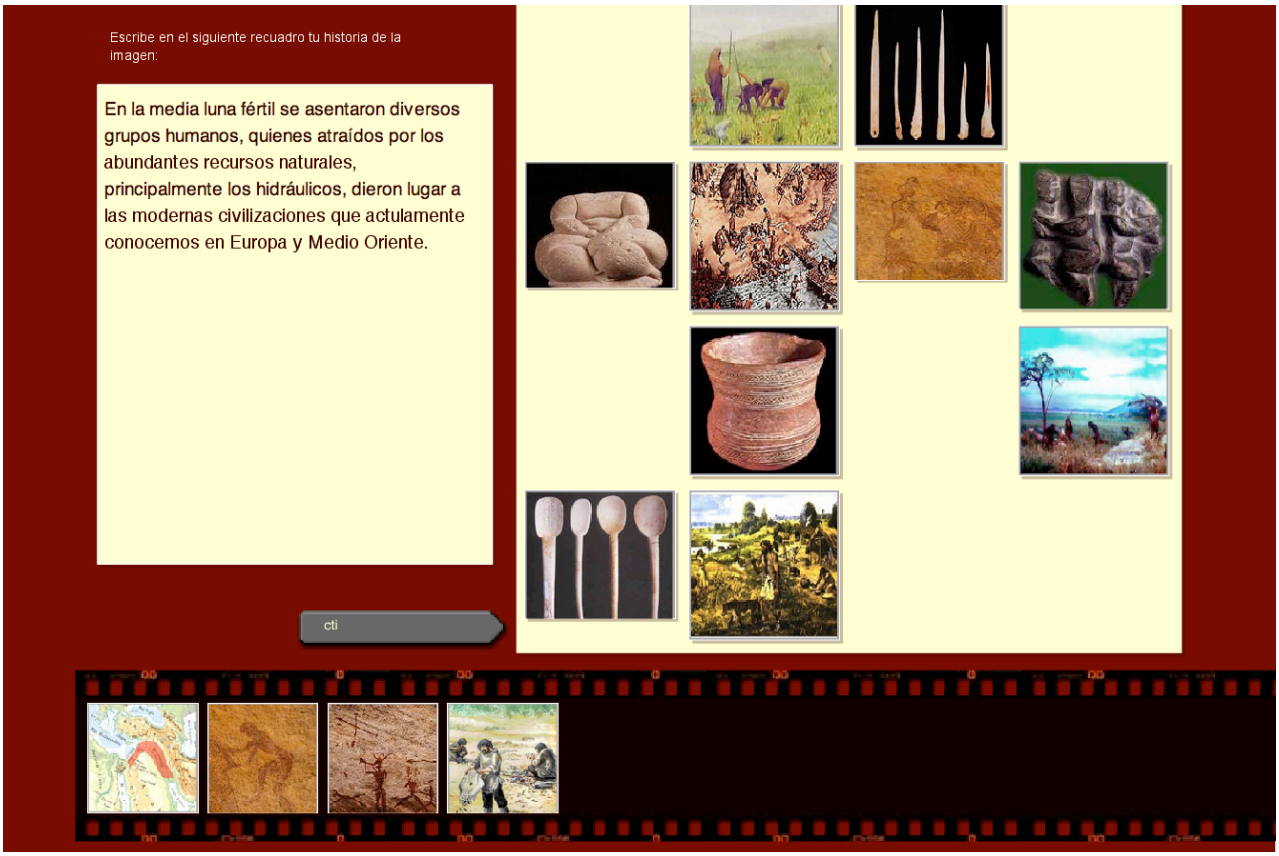


Fig. 1. Objeto de aprendizaje "Neolítico". Autor: Oscar Carbajal Mariscal. Diseño y programación: Adriana Margarita Pacheco Cortés. Universidad de Guadalajara.

Desarrollo

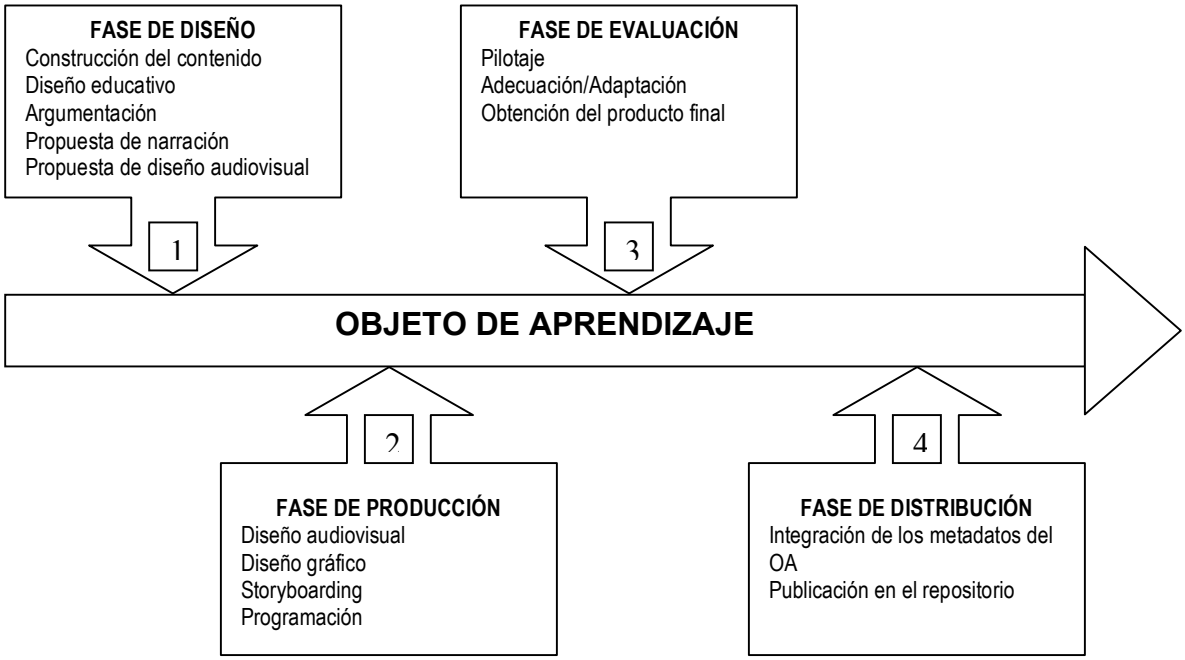
No existe un consenso sobre la definición de Objeto de Aprendizaje. Para el caso de esta investigación, lo entendemos como un "material educativo de entidad digital que tiene un diseño educativo y desarrollo de actividad interactiva, el cual garantiza facilitar el aprendizaje. Cuando se habla de diseño educativo se hace referencia al aprendizaje como un proceso dinámico en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento del mundo" (Pacheco, *op. cit*).

En el diseño y construcción de los OA participan expertos en diferentes disciplinas, a saber:

- Expertos en contenidos, generalmente profesores/investigadores o estudiantes de cursos avanzados.
- Expertos en diseño educativo o instruccional.
- Programadores de software.
- Diseñadores gráficos expertos en entornos digitales.
- Administradores de repositorios de OA y sitios web.

De acuerdo con Bou Bauzá (2003), la Narración audiovisual interactiva descansa sobre dos disciplinas, la Narración audiovisual clásica (cine, cómic, publicidad) y la Ergonomía, también denominada *usabilidad*.

El siguiente esquema destaca las fases esenciales para el abordaje del OA.



Materiales y método

Se sistematizaron los procedimientos narrativos desarrollados por la dramaturgia, para hacer una análisis de sus características y ventajas y su posible aplicación en la Narración audiovisual interactiva.

Se realizó un análisis de dichos procedimientos narrativos en el marco de los modelos de diseño educativo:

- Diseño instruccional adaptativo (Schwartz, Lin, Brophy & Bransford, 1992).
- Aprendizaje constructivista (Jonassen, 1992)
- Modelo BSCS de las 5E (Bybee, 2002)
- WebQuest (Dodge, 1998)
- Aprender haciendo (Schank, Berman & Macpherson, 1999)
- Estrategia Interplay (Stapleton & Hirumi, en prensa)

La *Estrategia Interplay* se basa en las tres convenciones básicas del entretenimiento interactivo: historia, estrategias de juego y el acto de jugar, por lo que se vuelve el modelo central para el trabajo con nuestras investigaciones.

Resultados

Se dispone de un instrumento de investigación que se utilizará, tanto con los OA existentes en el repositorio de la Universidad de Guadalajara, como con el trabajo de los OA que se generarán en el Centro Universitario de Ciencias Biológicas y Agropecuarias en los próximos 2 años.

Fig. 2. Objeto de aprendizaje "Paleolítico". Autor: Oscar Carbajal Mariscal. Diseño y programación: Adriana Margarita Pacheco Cortés.

Conclusiones

Algunos OA pueden adoptar estructura narrativas que precisan el conocimiento y aplicación de los procedimientos narrativos establecidos por la cultura universal, en el marco del diseño educativo.

Los procedimientos narrativos permiten la contextualización de la adquisición de una habilidad a través de la narración de una anécdota construida a partir del concepto de la imitación de la realidad (*mímesis*).

Los componentes narrativos del OA, seleccionados y organizados, permiten constituir una unidad, junto con los elementos de diseño gráfico y de diseño educativo.

La integración de los procedimientos narrativos a los OA se acerca a las formas narrativas cercanas al usuario, fuertemente influenciado por la cultura oral, textual y audiovisual.

Los OA construidos con base a los procedimientos narrativos permiten integrar redes con elementos de contenido, identificados por el usuario, para dar cabida y continuidad a sus historias personales, en el caso de manipular los OA para ajustarlos a sus necesidades de enseñanza-aprendizaje.

Bibliografía

Bou Bauzá, Guillem. *El guión multimedia*, Ed. Anaya Multimedia, España, 2003.

Chatman, Seymour. *Historia y discurso*. Ed. Taurus. España, 1982.

Chion, Michel. *Cómo se escribe un guión*. Ed. GEDISA, España, 1988.

Cortés Pacheco, Adriana Margarita. *El desarrollo de habilidades en el profesor para el diseño de objetos de aprendizaje*. Tesis para recibir el título de Maestro en Tecnologías para el Aprendizaje. Directora: Dra. Sara Catalina Hernández Gallardo, MTA, CUCEA, Universidad de Guadalajara, 2005.

Hirumi, Atsusi. *Atrapando nativos digitales: tácticas y estrategias de diseño instruccional para el siglo XXI*. Materiales del taller. CUCEA, Universidad de Guadalajara, 2006.

Vale, Eugene. *Técnicas del guión para cine y televisión*. Ed. GEDISA, España, 1986.