

NARRATIVAS TRANSMEDIA EDUCATIVAS Y EL MÉTODO INAEP APLICADO EN EDUCACIÓN NO FORMAL

El caso del cómic transmedia El Bogotazo: reinicio de una ciudad

Transmedia educational narratives and the INAEP Method applied to Non-formal Education
The case of the transmedia comicbook El Bogotazo: reinicio de una ciudad

MARIBEL GARCÍA ROJAS
Universidad de Málaga, España

KEYWORDS

*Significant learning
Transmedia educational
narratives
Non-formal education
INAEP method
Scouts
Educational innovation
Educational comic*

ABSTRACT

This document presents the preliminary results, on an ongoing research that articulates educational transmedia narratives with the proposal of an emerging methodology called INAEP (Spanish initials for Investigate, Narrate, Elaborate, and Question). The text contemplates the reflections on observations made to a group of Scouts, boys and girls ages 10 to 14, located in the city of Bogotá, Colombia. The children were taught history in a non-formal educational environment through didactic materials developed under the bases of INAEP, in the light of which it is expected to evaluate their learning and the method's applicability in different educational contexts.

PALABRAS CLAVE

*Aprendizaje significativo
Narrativas transmedia
educativas
Educación no formal
Método INAEP
Scouts
Innovación educativa
Cómic educativo*

RESUMEN

Este documento presenta los resultados preliminares de una investigación en la que se articula el concepto de narrativas transmedia educativas con una metodología emergente denominada INAEP (Investigar, Narrar, Elaborar y Preguntar). El texto contempla la reflexión sobre observaciones realizadas a un grupo de Scouts, niños y niñas de 10 a 14 años en la ciudad de Bogotá, Colombia, a quienes se les enseñó historia en un ambiente educativo no formal mediante un material didáctico desarrollado bajo las bases del método INAEP, a la luz del cual se espera evaluar su aprendizaje y la aplicabilidad del método en diferentes contextos educativos.

Recibido: 07/ 07 / 2022

Aceptado: 19/ 09 / 2022

1. Introducción

Uno de los modelos más usados durante toda la historia de la humanidad para transmitir el conocimiento de una generación a otra es la narración. Las sociedades que configuraron el uso temprano de la escritura, reemplazaron con ella a la tradición oral. No obstante, esta se mantiene y, en muchas oportunidades, es la base de la educación social. Gajardo-Carvajal & Mondaca-Rojas (2020) afirma que, “en consecuencia, es el habla la que permite que fluya y se exprese todo lo que el pueblo piensa que es, la unión entre ser y pensamiento” (p. 489).

En la actualidad, desde las narrativas contemporáneas, los nuevos lenguajes buscan integrar la formalidad del lenguaje escrito con el juego y la riqueza de imágenes, generando un sistema completo de comunicación en el que “el lenguaje es un facilitador importante del aprendizaje significativo basado en la recepción y en el descubrimiento” (Ausubel, 2000/2002, p. 31). El lenguaje se puede diseccionar en los múltiples medios en que tiene lugar; así, puede ser expresado en medios visuales, como en el cine, en la televisión o en plataformas gráficas (Jenkins, 2006/2008), y en medios escritos, como libros o artículos, ya sean análogos o digitales.

Henry Jenkins, en su libro *Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (2006/2008), plantea el concepto *transmedia* así:

Es convergencia, me refiero al fluir de contenidos a través de varias plataformas, la cooperación entre múltiples industrias de medios y la migración al comportamiento de las audiencias mediáticas, quienes irán a donde sea en la búsqueda del tipo de experiencias de entretenimiento que quieran. (p.2)

Así pues, se suma a este concepto el fenómeno de la narrativa digital, entendida como una nueva forma de contar historias usando diferentes tecnologías digitales, combinadas en plataformas y procesos soportados en las estructuras hipermediáticas que entrelazan contenidos. De esta forma, las narrativas digitales y las posibilidades de lo *transmedia* potencian lo creativo, participativo y colaborativo de las redes de comunicación y conocimiento. Al aunar estos dos elementos tenemos las *narrativas transmedia*, en donde convergen un sinnúmero de lenguajes que atienden las demandas de una sociedad que dejó de ser receptora de contenidos y se convirtió en emisora de los mismos, esto es, una sociedad de *prosumidores*, término acuñado por Jenkins (2006/2008) en su libro recién citado.

Actualmente, las narrativas transmedia son escenarios de investigaciones presentes, como lo sugiere Scolari (2013), uno de los autores más relevantes de esta corriente. El término *transmedia* hace referencia a un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión. Se pueden definir entonces las *Narrativas Transmedia Educativas* (en adelante, NTE) como la generación de entornos de aprendizaje cercanos a la vida diaria del alumnado mediante la utilización de una gran diversidad de medios y la interacción de múltiples usuarios.

Sobre la relación entre las transmisiones, los nativos digitales —entendiendo por estos las generaciones “Y y Z, muy inclinados hacia el mundo virtual, nativos digitales que se encontraron con Internet nada más al nacer” (Rodríguez, A.- I. & García-Ruiz, R., 2019, p. 607)— y la educación, plantea Amador (2014):

Lo aprendido como prosumidor en la convergencia cultural lo puede llevar a desplegar diversos medios de interactividad: con los contenidos, los cuales están dispersos por diversos medios, interactividad con el profesor, a quien es preferible considerarle mediador del aprendizaje, e interactividad con otros, compañeros de clase, redes de interesados en el tema y/o comunidades de práctica expertas en el tema. (p. 211)

Es así como a la génesis de la presente investigación, es el estudio de las NTE y la propuesta de un nuevo método pedagógico aplicado a ellas, en la que se explora el aprendizaje a partir del uso de narrativas y propuestas disruptivas mediante la generación de contenidos por parte de alumnos, con miras a su evaluación en la apropiación del conocimiento.

1.1. Método INAEP, modelo instruccional sobre las NTE

Abordemos, pues, la propuesta metodológica de *Investigar, Narrar, Elaborar y Preguntar* (INAEP) que propongo, basada en las NTE y desarrollada en diferentes medios en convergencia. Este método instruccional se fundamenta en el modelo de la *Teoría del Aprendizaje Significativo* de David Paul Ausubel (2002) y se soporta en mis más de 10 años de experiencia en docencia y capacitación empresarial. Antes de avanzar, es conveniente explicar la diferencia entre “método” y “modelo” desde el aspecto educativo:

Un Modelo (pedagógico), es una construcción teórico-formal que, fundamentada científicamente e ideológicamente, interpreta, diseña y ajusta la realidad pedagógica que responde a una necesidad concreta, es decir, un modelo es una representación teórica que luego llevamos a la práctica en un contexto determinado. (Santiago, 2015, párr. 1)

Por otro lado:

El Método (didáctico o de enseñanza) sigue un enfoque científico o “estilo educativo” que integra un conjunto de principios, una descripción de la praxis, actividades y, normalmente, el sistema de evaluación, para lograr la mayor eficiencia posible en el proceso de aprendizaje de los alumnos. (Santiago, 2015, párr. 2)

Puesta esta distinción sobre la mesa, el INAEP corresponde a un método, ya que plantea en la praxis una serie de pasos y procesos que están basados en las narrativas y en el aprendizaje significativo, como un vehículo para la implementación de procesos innovadores en diferentes contextos educativos.

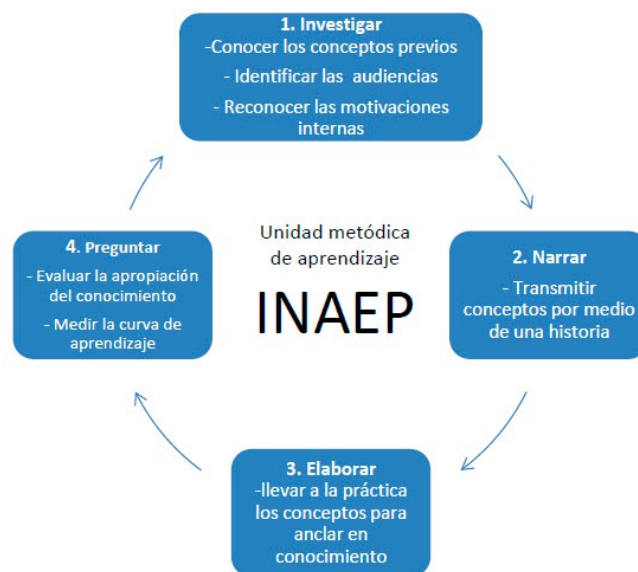
El método INAEP parte de las unidades de conocimiento, esto es, de los conceptos previos que todos tenemos sobre un tema en particular. Esto quiere decir que el método se fundamenta en el conocimiento previo de los participantes y, por lo tanto, debe estar acorde a sus necesidades de conocimiento. A partir del INAEP, se plantea el inicio de la transmisión de conocimiento mediante la narrativa, permitiendo al individuo apropiarse los conceptos en su sistema interno de conocimientos; esta es una evolución definida por Ausubel (2000/2002) como *anclaje*. Tras un proceso de apropiación y co-creación o construcción interna, se espera que el estudiante evidencie ese aprendizaje en productos reales y coherentes con su desarrollo.

Como se mencionó más arriba, el método INAEP está enmarcado en el contexto del *aprendizaje significativo*. Según Capilla (2016), “el aprendizaje significativo es una teoría cognitiva del aprendizaje que responde a dos principales preguntas. La primera consiste en explicar cómo se adquiere el conocimiento y la segunda en cómo se retiene” (p. 52). Esta teoría educativa parte de la premisa de que nadie es un libro en blanco, de modo que propone que el aprendizaje ocurre cuando nuestro conocimiento anterior se conecta con nuevas ideas y conceptos. Dada esa conexión, se genera una instrucción significativa, es decir, un aprendizaje que queda instalado y disponible en nuestra estructura cognitiva porque se *ancla* a esos conceptos previos y, al mismo tiempo, enriquece nuevas ideas. De esta manera, cada individuo establece una relación perdurable y aplicable entre su estado cognitivo anterior y el nuevo panorama aprendido, que finalmente hace factible y útil la adquisición de nuevos saberes. Por eso, muchas veces el proceso de producción, entendido como el momento que constata la retención del conocimiento, es una sorpresa, ya que los estudiantes desarrollan resultados tan variados, complejos e imprevisibles a raíz de la diversidad de sus bagajes individuales previos, con lo cual se le abre la puerta a otros sub-procesos de creación y análisis.

Por otro lado, la relación del método INAEP y las NTE se centra en el uso de la narración como vehículo del contenido. De este modo, se busca habilitar en los alumnos la presentación de productos desde su experiencia como prosumidores en medios digitales o físicos, que evidencien el conocimiento adquirido y constaten la consumación de un aprendizaje significativo que pueda ser aplicado en adelante.

Para entender mejor el método INAEP, obsérvese la Figura 1 en la que se exponen sus componentes más importantes:

Figura 1. Elementos que componen la metodología INAEP



Fuente: García Rojas, 2021, 1m51s.¹

1 García Rojas, M. [marudiezg]. (12 de julio de 2021). Explicación Método INAEP [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=daAs1AFK4L0>

Como se observa en la Figura 1, el método INAEP comprende una secuencia de cuatro pasos. En el primero, denominado *Investigar*, se indagan y reconocen las particularidades —socioculturales, psicológicas, demográficas— de la población con la que se trabajará, así como sus necesidades de aprendizaje. Posteriormente, en el segundo paso denominado *Narrar*, el contenido propuesto como material de estudio es expresado a través de historias. El tercer paso, *Elaborar*, aborda la acción concreta, productiva y creativa, que el aprendiz realiza para transformar el conocimiento. En el paso final, *Preguntar*, se procede con la evaluación del ciclo de aprendizaje. Detallemos los componentes de esta metodología a continuación.

1.1.1. Primer componente del método INAEP: Investigar

La parte inicial de este método implica investigar cabalmente la población a la que se dirige el proceso de enseñanza, de igual manera que en la segmentación de un proceso de mercadeo. Es necesario fijar, entre otros, los siguientes parámetros:

- *Culturales*: Establecer elementos culturales de los alumnos, su contexto y características.
- *Sociales*: Determinar el grupo familiar de un alumno tipo y, de esta manera, establecer una interacción con padres y familiares cercanos que ayuden en la formación del estudiante.
- *Personales*: Contemplar el estilo de vida de los estudiantes, sus *hobbies*, su música, sus ídolos, las redes sociales que usan y cómo las usan. Estos elementos son indispensables para establecer una comunicación fluida entre docente y aprendiz.
- *Psicológicos*: Fijar aspectos de los alumnos tales como la motivación, la percepción, qué les gusta aprender, en qué creen y cómo son sus actitudes frente a la educación.
- *Segmentación demográfica*: Establecer elementos como edad, generación (*e.g.*, Y, Z), origen, género, etnia, nivel de estudio, entre otros.

En concordancia con lo anterior, para la aplicación del presente ejercicio de observación investigativa se trabajó con un grupo *scout* integrado por niños y niñas de 10 a 14 años, quienes asistieron de manera regular a las sesiones de trabajo planteadas en la ciudad de Bogotá, Colombia.

1.1.2. Segundo componente del método INAEP: Narrar

Para efectos de esta investigación, el centro del conocimiento se transmite a través de una historia que sea fácil de comprender para la audiencia de niños y niñas, y que use todos los elementos que están al alcance de la creación narrativa: personajes, ambientación, diálogos, entre otros. En este caso, tal como se detallará en la sección 1.2., el medio de difusión de la historia es un cómic en forma de novela gráfica, que narra la vida de un personaje muy importante en la historia colombiana: Jorge Eliecer Gaitán.

En esta dirección, concordamos con la siguiente postura:

La mejor forma de enseñar los conceptos temporales y los contenidos históricos en edades tempranas es a través de las narraciones como cuentos, tradiciones, relatos, leyendas, tanto de tiempos cercanos como lejanos. La imaginación para comprender estos relatos es una poderosa herramienta de aprendizaje. (Gómez, Sánchez-Manzanera *et al.*, 2018, p.17)

En este método propuesto de INAEP, el índice de contenidos es el medidor de la longitud de la historia. Por ejemplo, no se puede contar todo el proceso histórico de la conquista desde la llegada de Colón hasta la Guerra de Independencia en un solo capítulo o sesión de estudio; por consiguiente, se hace necesario modular los temas en pequeños *micro-temas* o, si se quiere, *escenas* que permitan desarrollar un proceso específico de trabajo con el alumno.

De esta manera, el narrador, en calidad de receptor y también de prosumidor, es un potente medio de enseñanza y aprendizaje, ya que la narración fomenta el pensamiento y la motivación, y construye significados múltiples que nos invitan a reconocer el mundo para construir sentido. Así lo expresan Gómez, Sánchez-Manzanera *et al.* (2018): “Son los relatos los que nos permiten descubrir por nosotros mismos, porque los sentimos como si los hubiéramos vivido” (p. 31).

1.1.3. Tercer componente del método INAEP: Elaborar

Si se parte de la noción más básica de *elaborar*, entendemos que se basa en transformar algo a partir de un trabajo adecuado. Trasladado a la educación, se entiende como el proceso que los alumnos desarrollan para transformar la información obtenida. En la teoría del aprendizaje significativo se plantea que “el sujeto establece una relación sustantiva entre los conceptos que posee y la nueva información. Por tal razón, ... sugiere ubicar los conocimientos que trae consigo el individuo en torno al contenido” (Capilla, 2016, p. 52). Dicha relación es evidente cuando se elabora y produce un material concreto a partir de nuestro conocimiento anterior y el nuevo conocimiento adquirido. Por ejemplo, los niños *scouts* que conocían los cómics recibieron con mucha aceptación el material educativo y, a su vez, como producto solicitado, elaboraron un cómic sobre un aspecto que los impactó a propósito

del tema aprendido. En este caso, la suma entre un hacer inédito y una idea previa establecida permite la creación de nuevos productos, que se desprenden de su imaginación y creatividad.

Desde la teoría del aprendizaje significativo, Galagovsky (2004) plantea que “el conocimiento es una intrincada red de conceptos y relaciones entre conceptos que están dentro de la cabeza de un sujeto. La información está afuera de la cabeza de los sujetos” (p. 350). En concordancia con esta premisa, se considera que la fase *Elaborar* del método INAEP es el reflejo del conocimiento adquirido por el estudiante en esa “intrincada red” de correlaciones y expresado en productos de aprendizaje.

Esta elaboración productiva del conocimiento será, por supuesto, multiforme. En su tesis doctoral, la investigadora Nohemí Lugo (2016) plantea que “la producción abarca los diferentes textos y códigos de significación disponibles en un contexto transmediático: textos monomediáticos, multimediales, hipermediales, interactivos y transmediáticos; códigos: sonoro, gráfico, auditivo, audiovisual, computacional y lúdico”. (p. 11)

1.1.4. Cuarto elemento del método INAEP: Preguntar

Ningún método pedagógico puede desprenderse de la evaluación del conocimiento: esto es lo que nos refleja la apropiación de nuevos saberes. El método INAEP permite adaptar cualquier tipo de evaluación al proceso de aprendizaje, ya que, posterior a cada *capítulo*, se debe siempre plantear un esquema de valoración mediante un reto o pregunta que incite al estudiante a elaborar desde su rol de prosumidor.

Para efectos de este trabajo de análisis, se solicitó a los niños realizar diferentes actividades y productos que abarcaron desde un cómic o un video hasta un cuento; todos estos, producto de las sesiones de trabajo inspiradas en el cómic *El Bogotazo: reinicio de una ciudad* (EDUCATICA, 2018), y en la interacción de los niños con elementos de realidad aumentada *QR* y narración del docente facilitador.

En esta ocasión, la evaluación de los productos desarrollados por los niños fue de orden cualitativo, a través de rúbricas que permitían emitir conceptos sobre la apropiación del conocimiento. Así, se observa que el producto desarrollado por los niños puede ser valorado desde diferentes ópticas y elementos, correspondiendo a una evaluación de tipo cualitativo. Según Moreno (2004), esta valoración cualitativa debe ser “vista como una dimensión con variados ángulos e implicaciones pedagógicas, sociales, políticas, éticas, etc., para todos los que intervienen en ella” (p. 96).

1.2. Material didáctico El Bogotazo: reinicio de una ciudad, una forma de trabajar la memoria histórica en los niños

En definitiva, la única manera de demostrar la aplicabilidad de la metodología INAEP es a partir del desarrollo de un producto aplicable al contexto educativo. Para responder a esta necesidad, nació la idea de una cartilla en formato de cómic *transmedia* que permita a alumnos de básica secundaria conocer aspectos históricos de Colombia. El objeto de estudio específico que se escogió para este propósito es el episodio de la historia colombiana conocido como *El Bogotazo*, ocurrido el 9 de Abril de 1948.

La importancia de este suceso histórico radica en el asesinato del abogado liberal Jorge Eliécer Gaitán, quien para le época fue conocido como un revolucionario por su forma de pensar y plantear un nuevo país. En la década de los 40, Colombia era una nación rural, de analfabetas y con profundas desigualdades sociales. Este contexto, sumado a la muerte violenta de Gaitán, marcó el inicio de una época de violencia política entre los partidos liberales y conservadores, lo cual marcó el inicio de un conflicto que se decanta hasta hoy.

De modo que la cartilla *El Bogotazo: reinicio de una ciudad*, editada en el año 2018 por la corporación EDUCATICA, aborda la historia de Jorge Eliécer Gaitán en 12 unidades de contenido. En ellas se tramita, no sólo la historia del personaje, sino también el contexto de Colombia a través de los relatos de sucesos previos al estallido social de *El Bogotazo*, así como de narraciones posteriores sobre las consecuencias de dicho suceso histórico. Así pues, esta serie de narraciones se presentó mediante el formato de viñetas de cómic. En la Figura 2 puede verse su portada:

Figura 2. Portada de la cartilla *El Bogotazo: Reinicio de una ciudad*²



Fuente: EDUCATICA, 2018.

El cómic es un vehículo idóneo para presentar el relato histórico debido a la concreción del contenido en una sola viñeta. Así mismo, la novela gráfica es aceptada por niños y adolescentes de la generación Y/Z que, en suma, es una generación totalmente virtual: son los nativos digitales o *post-millennials*, personas muy creativas que nacen en el siglo XXI. Para esta generación, “las nuevas tecnologías ofrecen un amplio abanico de posibilidades para resolver necesidades mediante Internet. Los conceptos de compartir, colaborar, reutilizar y reciclar están obteniendo un significado especial en Internet, favoreciendo el empoderamiento de los ciudadanos” (Beltrán & Micalleto, 2019, p. 84).

Por otro lado, desde los análisis semióticos existen niveles de significación que otorgan una comprensión más amplia al cómic o a la novela gráfica. En esencia, con el cómic se plantea un nuevo nivel de riqueza en la transmisión del contenido, base del conocimiento en el aprendizaje. A esta profundidad en la transmisión del contenido se refieren Cuñarro y Finol (2013) así:

El lenguaje de los cómics está formado por códigos lingüísticos, icónicos, cromáticos y gráficos. Mientras que el código lingüístico se interpreta como en cualquier otra narración, en el código icónico el cómic ha establecido una serie de convenciones propias, que le sirven para establecer significaciones profundas a través de una simple imagen. (p.268)

Así pues, la aplicación del material didáctico desarrollado en función del método INAEP se encuadra en el área específica de las ciencias sociales y la historia, y está sustentada en el Decreto 1038 del 2015, *Por el cual se reglamenta la Cátedra de la Paz* (Presidencia de la República, Colombia, 2015), que plantea el rescate de la memoria histórica y el desarrollo de la cultura de paz a partir del conocimiento y vivencia de los valores ciudadanos, los derechos humanos y la prevención de la violencia mediante la resolución de los conflictos. En concordancia con este Decreto, la cartilla *El Bogotazo: reinicio de una ciudad* (EDUCATICA, 2018) abarca temas como la resolución pacífica de conflictos, la participación política, la memoria histórica, los dilemas morales, entre otros. Estos temas son explorados a través de diferentes recursos a los cuales remite la cartilla por medio del uso de códigos QR y redes sociales.

2 García Rojas, M. (2018). *El Bogotazo: reinicio de una ciudad* [Facsímil, Repositorio personal]. Academia https://www.academia.edu/79319041/facs%C3%ADmil_c%C3%B3mic_EL_Bogotazo_reinicio_de_una_ciudad

La memoria histórica en Colombia es un eje que permite el rescate de los recuerdos del conflicto armado en más de 50 años de violencia, recuerdos que hoy son cimiento del proyecto de una nueva nación:

La memoria histórica puede ser entendida como un espacio de análisis y reflexión donde convergen distintos relatos, narrativas y vivencias que conforman un entramado que da cuenta de los sucesos históricos que pautan la identidad y la realidad de un territorio en particular. (Díaz *et al.*, 2021, p. 25)

De esta forma, *El Bogotazo: reinicio de una ciudad* (EDUCATICA, 2018) se planteó como una herramienta de enseñanza y sensibilización hacia los niños y niñas de 10 a 14 años colombianos, utilizando las NTE y el método INAEP como vehículo para transmitir el conocimiento de una manera más efectiva y pedagógica.

1.3 Educación no formal para niños y adolescentes: el caso de los Scouts de Colombia

Sarramona (1992) caracteriza la educación no-formal como “aquel conjunto de acciones sistematizadas que acontecen fuera del estricto marco escolar, aunque algunas de ellas puedan estar vinculadas con él” (como se citó en García González & Belmonte, 2020, p. 44). En este sentido, los *Scouts* son considerados una organización juvenil de carácter no formal que propone un desarrollo del niño con el propósito de contribuir al desarrollo integral y a la educación permanente de los jóvenes mediante un enfoque social y de servicio a la comunidad (Oficina Scout Interamericana [OSI], 1995).

De este modo, en la primera fase de esta investigación, se procedió a trabajar con un grupo fijo de nueve niños y niñas pertenecientes a la Asociación Scouts de Colombia, en su rama de *tropa*. Este movimiento tiene una sólida planeación pedagógica, fraguada en conceptos claves que se desarrollan transversalmente en todas sus ramas y de forma paulatina, de acuerdo al crecimiento del niño. Así se describe su talante educativo, cuando se plantea que el movimiento Scout es “un movimiento de educación no formal, que complementa la formación de la familia y la escuela, cuyo propósito es contribuir al desarrollo integral y a la educación permanente de los jóvenes” (OSI, 1995, p.5).

El método *scout* es un todo integrado en el que se combinan diversos elementos, tales como la adhesión a un código de conducta, el aprendizaje por la acción, el sistema de equipos, la vida en naturaleza, la educación a través del servicio, la presencia estimulante del adulto y muchos otros (OSI, 1995). Sus conceptos fundacionales, aplicados a todas las ramas, son:

- Corporalidad: desarrollo de la relación entre la persona y su cuerpo, su vitalidad, cuidado y desarrollo.
- Creatividad: desarrollo de la capacidad de pensamiento e innovación.
- Carácter: desarrollo de la disposición permanente de la voluntad del hombre para organizar sus fuerzas e impulsos acordes a un principio ético.
- Afectividad: manejo de las experiencias afectivas integradas adecuadamente al comportamiento y su desarrollo.
- Sociabilidad: basada en el concepto de libertad, construir un encuentro armónico con los otros, para asumir una actitud responsable hacia los demás. Esta habilidad se cimienta en el precepto fundacional de Baden-Powell, cuando propone que un scout debe estar *siempre listo* para ayudar a los otros.
- Espiritualidad: toma de conciencia de sí mismo, comprendiendo la relación del hombre con su entorno, con su fe y su interrogante desde la existencia, mediante la reflexión y la tolerancia.

A la luz de lo anterior, se encuentra una concordancia entre los conceptos fundacionales *scouts* y los objetivos disciplinares de la cartilla *El Bogotazo: reinicio de una ciudad* (EDUCATICA, 2018); fundamentalmente, en lo relativo a la construcción de una mirada como ciudadano y constructor de paz, desde la sociabilidad y la creatividad. De esta manera, se adaptaron las fases básicas de la cartilla con las actividades particulares de los *scouts*, con lo cual se propuso una planeación conjunta de las sesiones de trabajo.

2. Objetivos

La pregunta base de esta investigación puede formularse de la siguiente manera: ¿cómo evaluar y entender el aprendizaje significativo en comunidades de niños y niñas bogotanos, de 12 a 14 años, utilizando el método INAEP mediante el material didáctico *El Bogotazo: reinicio de una ciudad* (EDUCATICA, 2018)? La respuesta a este interrogante se rastrea en la acción visible de competencias que los niños desarrollaron a partir del cómic, competencias cuyos cambios y adquisición se explican por medio de la observación y la triangulación. Dicho sea de paso, estas competencias no son solo digitales, sino que se expanden hacia la creación de procesos *offline*, como dibujar un cómic, argumentar, reflexionar en torno a una pregunta y fabricar un video.

En función de esta pregunta inicial se formulan los objetivos a continuación:

— **Objetivo general**

Determinar la evaluación del aprendizaje histórico en comunidades de niños y niñas bogotanos de 12 a 14 años, mediante la implementación del método INAEP y el uso de la cartilla educativa *El Bogotazo: reinicio de una ciudad* (EDUCATICA, 2018).

— **Objetivos específicos**

(1) Establecer los resultados de aprendizaje en los niños en quienes se aplicó el material *El Bogotazo: reinicio de una ciudad* (EDUCATICA, 2018), con relación al generado en las dimensiones de lenguaje y de apropiación de tecnología.

(2) Determinar el aumento en las competencias narrativas en quienes se aplicó el material *El Bogotazo: reinicio de una ciudad* (EDUCATICA, 2018), enmarcado en el método INAEP.

(3) Garantizar el trabajo del alumno en calidad de prosumidor y generador de contenido, con los materiales enmarcados en el método INAEP y según su grado de apropiación del conocimiento en procesos de interacción y de colaboración.

3. Metodología

El presente proyecto investigativo está fundamentado en un paradigma cualitativo y, en su primera fase, es de tipo exploratorio en la medida en que se vaya ahondando en las percepciones de los *scouts* sobre el material didáctico propuesto. Tal como lo mencionan Hernández Sampieri *et al.* (2010), “los estudios exploratorios sirven para preparar el terreno y por lo común anteceden a los estudios con alcances descriptivos” (p. 78).

Para desarrollar este proceso de exploración, se preparó con antelación una tabla que contiene las categorías de análisis de acuerdo con los lineamientos del método INAEP y su relación con las competencias a ser observadas en los niños y niñas *scout*. Véase, en la Figura 3, un fragmento de dicha tabla:

Figura 3. Fragmento del “Cuadro de categorías de análisis, relacionados con competencias (Método INAEP)”³

INAEP	Competencias
Investigar	Busca. Desarrolla estrategias y/o acciones para encontrar información, elementos, conceptos etc.
Investigar	Recupera información, conecta conocimientos previos, establece conexión entre una idea o concepto, con otro
Investigar	busca, obtiene, procesa y comunica información de tal manera que desarrolla habilidades en el tratamiento de la información, llegando a transformarla en conocimiento.
INAEP	Competencias
Narrar	Comparte sus impresiones sobre los textos literarios y las relaciona con situaciones que se dan en los contextos donde vive.
Narrar	Demuestra interés en el material a través de acciones como la atención visual sostenida, seguimiento de la lectura y seguimiento del material.
Narrar	Usa adecuadamente el Mobile Learning, incorporando el dispositivo móvil y potenciando el aprendizaje
Narrar	Apropia. La apropiación tiene lugar en un contexto socio-histórico particular en el cual el individuo además de tener acceso a las TIC, cuenta con habilidades para utilizarlas, de manera que, cobran tal relevancia en sus actividades cotidianas, que son integradas a las prácticas sociales.
Narrar	Participa con sus compañeros en la definición de roles y responsabilidades en el desarrollo de proyectos en tecnología.
INAEP	Competencias
Elaborar	Analiza. Implica destacar los elementos básicos de una unidad de información y contempla sub habilidades tales como comparar, destacar, distinguir y resaltar.
Elaborar	Aplica. El sujeto es capaz de utilizar los conceptos e ideas en situaciones reales y específicas.
Elaborar	Expresa sus opiniones e impresiones a través de dibujos, caricaturas, canciones, y los comparte con sus compañeros.
Elaborar	Expresa sus ideas con claridad, teniendo en cuenta el orden de las palabras en los textos orales que produce.
Elaborar	Construye textos cortos para relatar, comunicar ideas o sugerencias y hacer peticiones al interior del contexto en el que interactúa.
Elaborar	Reconstruye las acciones y los espacios donde se desarrolla la narración y atribuye nuevos perfiles a los personajes.
Elaborar	Crea personajes para sus historias y describe cómo son, dónde viven, qué problemas deben enfrentar y cómo los solucionan.
Elaborar	Escribe diversos tipos de texto (como cartas, afiches, pancartas, plegables, cuentos, entre otros) para expresar sus opiniones frente a una problemática de su entorno local.
Elaborar	Expresa en sus escritos y enunciaciones la experiencia literaria que ha consolidado a partir de los textos con los que se relaciona.
Elaborar	Utiliza diferentes técnicas y estrategias tecnológicas para producir su nuevo conocimiento (ya sean audiovisuales, digitales o multimedia.)

Fuente: García Rojas, 2022a.

La primera fase de la investigación, de carácter etnográfico, consiste en la observación a los participantes del estudio por medio del uso de unas fichas previamente diseñadas. Posteriormente, se avanza con la sistematización de los datos en el programa *ATLAS.ti 9* (ATLAS.ti Scientific Software Development GmbH [SSDGmbH], 2020), a través de un árbol de códigos desarrollados desde un análisis deductivo correspondiente a las categorías preestablecidas, las cuales corresponden a los cuatro elementos del método INAEP: *Investigar, Narrar, Elaborar y Preguntar*. Finalmente, se culmina con el examen de la información por medio de diagramas de Sankey, que ponen en evidencia las coocurrencias de códigos.

3.1. Investigación cualitativa con la tropa Scout

El grupo de niños y niñas se reunió en el Parque Nacional de Colombia, en la ciudad de Bogotá, un sábado cada quince días, entre marzo y mayo de 2022. Los asistentes a estas reuniones son residentes de la ciudad de Bogotá, aunque entre ellos se presentó una mixtura de niveles escolares, económicos y educativos. Esto se debe a que el grupo *scout* del cual hacen parte está abierto a todo menor de edad interesado en integrarlo.

El grupo *scout* con el que se trabajó es el 31 Wairas, ubicado en la localidad de Teusaquillo en Bogotá. Actualmente, el grupo está constituido por 4 ramas distribuidas tal como se muestra en la Tabla 1:

3 García Rojas, M. (2022a). Cuadro de categorías de análisis, relacionados con competencias (método INAEP) [Repositorio personal]. Academia. https://www.academia.edu/80192150/CUADRO_DE_CATEGORIAS_DE_ANALISIS_METODO_INAEP

Tabla 1. Distribución de miembros del grupo *scout* 31 Wairas, según rama, edad y número

Rama	Edades	Miembros actuales
Manada	6 a 9 años	4 niños y 5 niñas
Tropa	10 a 14 años	4 niños y 5 niñas
Comunidad	15 a 18 años	3 hombres 1 mujer
Clan	18 a 22 años	4 hombres y 4 mujeres

Fuente: elaboración propia.

La labor se enfocó, entonces, en la rama denominada *tropa*, de niños entre 10 y 14 años de edad, ya que a este rango de edad se dirige el contenido audiovisual de la cartilla.

En cada reunión, de una duración promedio de una hora, se desarrolló una unidad de *El Bogotazo: reinicio de una ciudad* (EDUCATICA, 2018). Se iniciaba con el saludo y posterior contextualización de la unidad a trabajar. En estos espacios iniciales, se realizaba una pequeña indagación de los aspectos demográficos de los participantes y de su uso de redes sociales. Después, se abordaba la unidad a trabajar en la sesión, partiendo de los conocimientos previos que los niños tuvieran sobre el tema y de las dudas sobre el uso y conocimiento del material didáctico.

Es importante señalar que la puesta en marcha de las sesiones implicó varios retos que obligaron a adaptar las actividades planteadas inicialmente en la cartilla de trabajo. Uno de esos retos fue la conducción de las actividades en exteriores sin un entorno con conexión a internet, lo cual impidió que los niños se conectaran virtualmente de manera eficiente, mucho menos que publicaran sus trabajos en las redes sociales propuestas. Esto se debe a que, en general, los niños tienen celulares pero no tienen planes de datos ni conectividad, lo que pone en evidencia la brecha de conectividad en países en desarrollo. De hecho, los niños expresaban que “[sus] papás no pueden pagar los planes de conectividad” (participante anónimo, comunicación personal, 26 de marzo de 2022). Otro elemento que sorprendió a la investigadora fue que la red *Facebook* no es usada por niños de esta edad, hasta el punto en que los niños consideran que esta red es “la red de los papás” y que, por lo tanto, no es cercana a su uso diario de redes sociales (participante anónimo, comunicación personal, 14 mayo de 2022). Por otro lado, en cada sesión se contó con el apoyo de un docente observador externo que tomó nota atenta de su observación, guiándose con la ficha desarrollada para este fin.

Otro aspecto en el trabajo colectivo fue la lectura y socialización del cómic, que posee una carga importante de contenido y que, por ello, habilita una valoración inicial de los niños en relación con el tratamiento que hacen de él. Esta parte del proceso se desarrolló de manera verbal, mediante preguntas específicas sobre el contenido.

Por otro lado, como parte del proceso de contacto con los contenidos de *El Bogotazo: reinicio de una ciudad* (EDUCATICA, 2018), los niños observaron videos enlazados en los códigos *QR* impresos sobre la cartilla misma, con lo cual se efectuaba el componente transmediático del material. Para visualizar lo anterior, véase la Figura 4:

Figura 4. Ejemplo de transmediación mediante código QR en una página de *El Bogotazo: reinicio de una ciudad*



Fuente: EDUCATICA, 2018.

Sobre este punto en particular, se presentaron problemas de tipo técnico: los niños no tenían conexión a datos o no conocían cómo funciona el código QR. Estos impases fueron solucionados rápidamente por la docente investigadora y por los *scouts* acompañantes. Así mismo, en esta parte de la labor es de interés particular para el observador la posibilidad de determinar la búsqueda y consumo de información por parte de los estudiantes, dado que este es un insumo importante para la fase posterior de la investigación, que se centra en la elaboración o respuesta de la unidad de la jornada de trabajo respectiva.

En la Figura 4 observamos cómo el código QR proporciona más información sobre la unidad trabajada, en este caso, sobre la biografía de Jorge Eliécer Gaitán. De este modo, actúa como un vínculo hipermedial al contenido expandido que, además, conforma una nueva convergencia de pantallas. Así, la cartilla *El Bogotazo: reinicio de una ciudad* (EDUCATICA, 2018) consume el concepto base de las NTE, esto es, la diversificación del lenguaje:

[Las N.T.E] viabilizan nuevas formas de comunicación y diversificación en el lenguaje. Además, permiten al docente asumir un rol orientador en la búsqueda intencionada de saberes desde la fabricación de narrativas que se conviertan en puente conductor para que el aprendiz se apropie y produzca nuevos relatos basados en la idea original, con el fin de ampliar el universo narrativo. (Cardona & Ospina, 2020, p. 45)

Por último, en la sesión de elaboración, los niños respondían a *retos* o *preguntas* que los llevaron a generar acciones de construcción, ya sea mediante la ubicación en un mapa de un punto estratégico o la generación de una viñeta del cómic, como se muestra en la Figura 5:

Figura 5. Ejemplo de producto realizado por participante en el estudio



Fuente: García Rojas, 2022b.

Para cerrar cada sesión de trabajo, se desarrolló un ejercicio de conclusiones con los niños donde, a través de una mesa redonda, se escucharon sus opiniones finales del trabajo⁴.

4. Resultados

El análisis de resultados se realizó por medio del software de investigación cualitativa *ATLAS.ti 9* (SSDGmbH, 2020). Para este examen preliminar, se contó con 91 documentos, 112 códigos y 9 grupos de códigos. Para el examen de la información recaudada en las cuatro sesiones, se desarrolló un árbol de códigos que contempla 4 categorías principales: *Investigar*, *Narrar*, *Elaborar* y *Preguntar*. Cada una de estas categorías tiene, a su vez, de 5 a 10 códigos asociados, siendo la categoría *Elaborar* la que más agrupa códigos, con 19 asociaciones. En total, se tienen 37 códigos asociados a las 4 categorías iniciales.

Recordemos que las categorías de análisis son aquellos marcos generales de observación bajo los cuales analizamos la información; en la sección primera de este artículo, observábamos la relación de esas categorías con las competencias propias del INAEP. Esta relación permite generar una serie de *códigos* bajo los cuales etiquetamos la información en el programa *ATLAS.ti 9* (SSDGmbH, 2020). Ahora bien, esta etiqueta o código se repetirá en diferentes elementos observables, como en documentos, transcripciones, fotografías o videos. Y, de esta manera, es posible que el programa rastree las “coocurrencias” o repeticiones, lo que nos dará un cuadro de análisis entre los códigos etiquetados y el número de veces que se repiten.

Esta información es presentada por el programa *ATLAS.ti 9* (SSDGmbH, 2020), a través de un diagrama de Sankey que corresponde a un diagrama de flujo en el que el ancho de cada “rama” o línea es proporcional al número de veces que se repite en el código asignado.

Por otro lado, las categorías emergentes son aquellas que resultan del análisis posterior del material, que surgen en la etiquetación y codificación posterior de las categorías iniciales a la luz de nuevo material añadido. En este caso, las categorías emergentes se agruparon bajo las etiquetas *Material*, *Aprendizaje*, *Entorno*, *Docente* y *Niños*. De este modo, derivados de estas categorías emergentes, el número de códigos adicionales aumentó a 75.

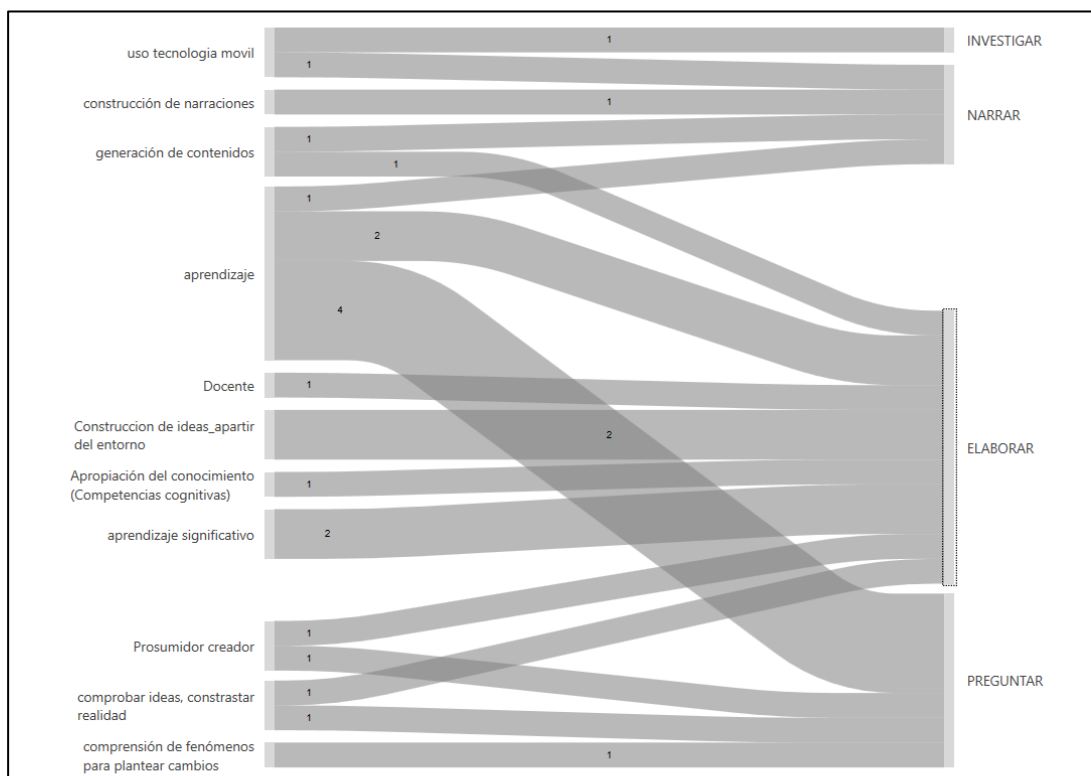
⁴ Para consultar fotografías de los encuentros, véase: García Rojas, M. (2022b). *Fotografías Encuentros Scout / Aplicación Método INAEP*. [Repositorio personal]. *Academia*. https://www.academia.edu/81022727/FOTOGRAFIAS_ENCUENTROS_SCOUT

4.1. Coocurrencias de códigos, desde las categorías principales hacia códigos con mayor enraizamiento

Se observa en la Figura 6 un primer gráfico de Sankey, resultado del análisis de coocurrencias. En él, se muestra que la categoría con mayor densidad de códigos es *Elaborar*, con una relación importante con el código *aprendizaje*. Esto se evidencia en relación con el hacer, como un proceso que involucra la aplicación de conocimientos previos, el aumento en competencias narrativas, la evidencia del conocimiento apropiado en un contexto social e histórico y la novedad del conocimiento, enmarcado en el interés de los niños por la historia del Bogotazo. Lo anterior se encuentra en concordancia con Ausubel *et al.* (2009), quienes destacan “el interés del sujeto por aprender un nuevo saber” (como se citó en Capilla, 2016, p. 53), en la medida en que un aprendizaje novedoso se caracteriza por lograrse a partir de los intereses, la motivación y las necesidades del individuo (Capilla, 2016).

En la Figura 6, que es un diagrama de Sankey, podemos observar del lado izquierdo los códigos asociados a las competencias y en el lado derecho las categorías generales de observación. Los números interiores corresponden a la frecuencia de coocurrencias de códigos entre unos y otros.

Figura 6. Coocurrencias entre categorías principales y códigos con más enraizamiento



Fuente: SSDGmbH, 2020.

Otra de las relaciones importantes halladas es la de la categoría *elaborar* con los códigos de *apropiación del conocimiento* y *aprendizaje significativo*; este último, además, corresponde a la base teórica del método INAEP, expresada claramente por Galagovsky (2004) cuando señala:

Un concepto inclusor no es una especie de tira matamoscas a la que se adhiere la información, sino que desempeña una función interactiva en el proceso de aprendizaje significativo, facilitando el paso de la información relevante por las barreras perceptuales y sirviendo de base de unión de la nueva información percibida y el conocimiento previamente adquirido. (p. 233)

Se puede colegir, entonces, que *elaborar* es transformar la información para generar nuevo conocimiento, expresado por el método INAEP en la producción de elementos nuevos tales como dibujos, cómics o cuentos, entre otras posibles presentaciones. El “concepto inclusor” es un indicador de que existe una vinculación entre *nueva* información y los conceptos *ya existentes* en la estructura cognitiva; pero no se trata de una vinculación en vano, sino de una que genera resultados creativos y concretos por parte de los niños.

La siguiente relación importante consiste en la asociación del código *aprendizaje* con la categoría *preguntar*; en este caso, se observan competencias relacionadas con la aplicación del pensamiento crítico, la apropiación del conocimiento, la comprensión de fenómenos, la comprobación de ideas y la reflexión crítica. Un ejemplo es

esta intervención de un niño en la segunda sesión de trabajo, en relación a la Masacre de las Bananeras de 1928, ocurrida en el norte de Colombia. Este pasaje histórico está evidenciado en la unidad 2 del cómic *El Bogotazo: reinicio de una ciudad* (EDUCATICA, 2018):

La pelea fue por una fábrica de frutas, o sea de exportación de frutas, que también se aprovechó de esa fábrica y, pues, pasó lo que pasó. Empezó la Masacre de las Bananeras porque esa fábrica era muy importante. . . , pero sé que pasó algo que hizo que todos los soldados fueran a las bananeras y prácticamente masacraran a toda la gente. (Participante anónimo, comunicación personal, 9 Abril 2022)

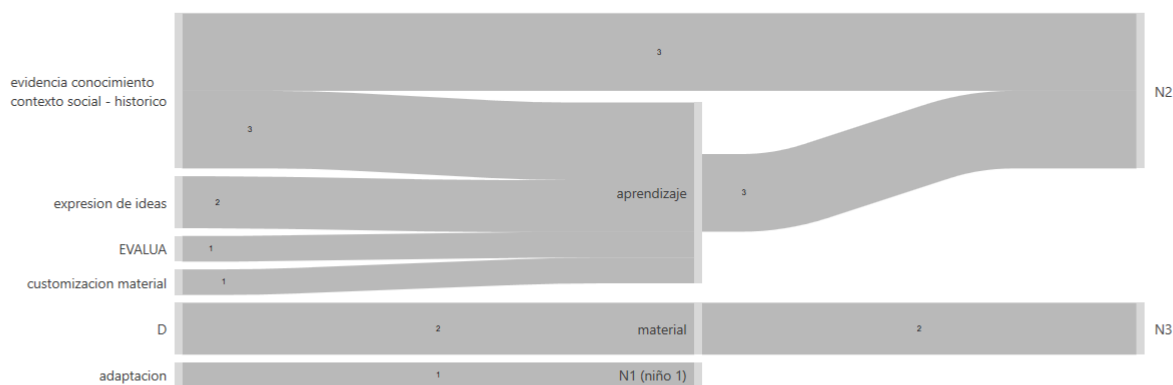
Por otra parte, la categoría *narrar* es evidente en el desarrollo de las competencias de construcción de narraciones y generación de contenidos. En este sentido, se destaca el uso de tecnología móvil, sobre todo en la observación de los códigos QR como un vehículo para potenciar la visualización de la narración. En este aspecto, se cumple con la multiplicidad de pantallas, elemento fundamental de las *Narrativas Transmedia*, pasando del cómic impreso a su expansión a partir de nuevos elementos, como el uso del código QR para entrar en contacto con contenidos digitales.

Ahora bien, se encontró que la categoría que menos impacto tiene es *investigar*, la cual, para efectos de este trabajo, se rastrea en el desarrollo de habilidades para la búsqueda de información a través de dispositivos móviles. Lo anterior se evidencia en cómo los niños complementan datos para responder a los retos y mejorar sus productos.

4.2. Coocurrencias de códigos, desde las categorías emergentes hacia códigos con mayor enraizamiento

La Figura 7 muestra, a través de un diagrama de Sankey, el resultado de las coocurrencias entre *categorías emergentes* y los códigos que con ellas tuvieron mayor enraizamiento:

Figura 7. Coocurrencias entre categorías emergentes y códigos con más enraizamiento



Fuente: SSDGmbH, 2020.

En la Figura 7, podemos observar al lado izquierdo las *categorías emergentes* y al lado derecho la relación con niños *scouts*. Las convenciones *N1*, *N2* y *N3* corresponden a los niños participantes que más coocurrencias tuvieron dentro del análisis, mientras que *D* corresponde al docente. La categoría *niños* presenta más coocurrencias con el *conocimiento del contexto social e histórico*, lo cual es evidencia del impacto que tiene en los niños el uso del cómic como un vehículo para presentar la información, a saber: la memoria histórica de *El Bogotazo*, ocurrido en 1948 y catalizador de una ruptura en la vida social del país. Curiosamente, es el *N2* (una niña) quien más participa y genera opiniones sobre este proceso social a través de las cuatro sesiones de trabajo y quien asocia de manera más evidente el código *aprendizaje* con competencias como *expresión de ideas* y *customización del material*. Le sigue *N3* (otra niña), que presenta una relación directa con el material, lo cual se expresa en su interés por el desarrollo del cómic y la construcción de la historia en él representada.

Otra relación directa identificable es la del material y el docente (*D*), en la cual se evidencia cómo el profesor logra *customizar* o adaptar el material a las necesidades concretas del ejercicio. En este caso, dichas necesidades se reflejaron en las condiciones exteriores del entorno y en la ausencia de acceso a Internet, de modo que los estudiantes debieron desarrollar la elaboración del contenido mediante otros medios diferentes a los digitales. Así mismo, se puede constatar una relación directa entre *D* y *N3*, relación expresada en la interacción constante por medio de preguntas directas e interacciones específicas.

La comunicación entre participantes se contempla en la riqueza de las preguntas y en la interrelación de los niños y niñas con el docente facilitador de la actividad. Prueba de ello son los momentos de interés personal por facetas de la narración, hecho que se pone de relieve con comentarios en relación al contenido y los hechos históricos. En conexión con la Masacre de las Bananeras, comenta un participante: “nunca pensé que una fruta generaría una guerra” (participante anónimo, comunicación personal, 9 de abril de 2022).

5. Discusión

El punto más importante de la metodología INAEP corresponde a la etapa de *elaborar*, ya que bajo esta categoría se recoge la mayor cantidad de asociaciones de códigos e interacciones con otras categorías de trabajo. Esta investigación constata, por lo tanto, que el elaborar, en cuanto es una actividad asociada al concepto de *prosumidor*, no necesariamente se agota en los medios digitales. En el caso de los niños observados, su trabajo fue rico y creativo en elementos físicos como cómics, cuentos y mapas. Esto sugiere que el prosumidor no tiene que ser completamente digital: se puede evidenciar su aporte a las narrativas y a la generación de conocimientos en otros entornos ajenos a Internet y las redes sociales.

La autora Lastra (2016) concuerda, cuando insiste en que el prosumidor no es homogéneo, sino que es un individuo único con una edad y un contexto de influencia recíproca. Esa característica permite comprender que cada persona genere un producto particular, en diferentes contextos que no necesariamente se mueven en el mundo digital.

Así las cosas, la novela gráfica, el cómic y la memoria histórica constituyen un escenario propicio, retomando los ejemplos de muchas series televisivas y transmediales, como *Juego de Tronos* o la serie española *El ministerio del tiempo*, que giraron en torno a elementos históricos como eje narrativo. Al comentar esta última serie, apunta Lastra (2016): “Como se puede ver, . . . recurren a elementos que provocan una evocación al pasado para producir una vinculación emocional con el prosumidor y, así, que éste entre a participar de una manera más activa con el contenido” (p. 14).

Así mismo, la adaptación del método y del material a diferentes entornos enriquece enormemente el proceso metodológico. Este es un hecho real en la aplicación del material a las necesidades *scouts*, enfatizando la reflexión de sociedad y ciudadanía en concordancia con los pilares de la educación no formal, lo cual de por sí se deriva del proceso social de la memoria histórica. El material desarrollado bajo del método INAEP se constituye entonces en un marco de desarrollo para que los futuros docentes apliquen nuevas propuestas de ejercicios y reflexiones sobre su entorno, contexto y capacidad, propuestas que pueden ser aplicadas a otro tipo de educación como, en este caso, a la no formal.

Entonces, el método INAEP está en concordancia con varios autores que abordan las nuevas tecnologías de enseñanza y aprendizaje, comunicación y expansión de otros métodos educativos que enfatizan el desarrollo de los conceptos de ciudadanía y sociedad. Esto “exige a las instancias educativas planteamientos que superen su mera incorporación a las aulas como facilitadores del aprendizaje. La educación mediática o *educomunicación* ha sido y continúa siendo parte integrante de la educación básica del ciudadano del siglo XXI” (Gutiérrez-Martín & Picazo-Sánchez, 2020, p. 48).

En relación a la brecha tecnológica en los países emergentes, en este caso se pone en evidencia la ausencia del servicio de acceso gratuito a Internet en el espacio público, hecho que limitó el desarrollo de este ejercicio. Sin embargo, se debe entender que el concepto de *brecha digital* es multidimensional por los ejes que contempla, a saber: acceso, uso y apropiación de TICs **por individuos** (Gómez, Alvarado *et al.*, 2018). De cualquier forma, los niños y niñas observados no son ajenos al uso y apropiación de TICs, ya que las personas que tienen acceso a ellas desarrollan otras habilidades que les permiten utilizar múltiples herramientas relacionadas con las tecnologías, que fomentan el ocio y que hacen parte de sus actividades cotidianas (Gómez, Alvarado *et al.*, 2018).

Así pues, es plausible considerar que, si bien existe una brecha digital en su dimensión de conectividad gratuita, ésta puede ser solventada en otros aspectos trabajados por los niños, específicamente, en el uso del celular y de los códigos QR como elementos de ampliación de los relatos.

6. Conclusiones

Como un primer ejercicio de observación, se identifica que muchas de las competencias planteadas dentro de cada sesión se lograron visibilizar en la práctica: por ejemplo, el uso de la tecnología móvil, la interacción y colaboración, la búsqueda de la información, la construcción de narraciones y la generación de contenidos. Estos códigos lograron mayor índice de enraizamiento, lo cual indica la relevancia e importancia de una categoría y su asociación con las citas de documentos anexados. Este resultado apalanca la idea de que bajo el método INAEP se desarrolla un aprendizaje significativo que se expande con la confluencia de nuevos medios diferentes a las pantallas, y que refuerza la capacidad de elaborar bien sea en un medio digital o fuera de él.

En definitiva, el material *El Bogotazo: reinicio de una ciudad* (EDUCATICA, 2018) puede ser adaptado a contextos de educación no formal, pues permite, en su dimensión de vehículo del contenido, analizar, criticar, expresar ideas, construir narraciones, generar experiencias y plasmarlas en elementos concretos que responden

a la creatividad de los participantes. Esto abre la puerta a propuestas de adaptación a contextos fuera de las aulas de clase, con un increíble potencial de adaptación.

En lo relativo a la primera fase planteada por el método INAEP, que corresponde a *investigar*, conocer la audiencia a la cual se dirige el material didáctico y desarrollar una propuesta cercana a sus intereses y habilidades potencia mucho más la transmisión de información. Esto se comprueba en la observación, lectura e interacción de los niños con el material entregado en las cuatro sesiones de trabajo. La adición de otros recursos, como la expansión del relato a través de códigos *QR* y videos, es un elemento valioso que aporta a la experiencia de aprendizaje y refuerza las competencias previstas.

Al respecto, permitir a los niños y niñas asistentes la elaboración de múltiples recursos —cómic, cuentos o videos, entre otros— es uno de los elementos más valiosos del método INAEP, ya que les permitió expresar sus reflexiones y experiencias a través de nuevos relatos, asumiendo una postura crítica y respetuosa frente a sucesos históricos de gran importancia en Colombia. Seguramente, otras metodologías arrojarían resultados similares, pero la presente investigación sugiere que mediante la narración, que es el eje principal del método INAEP, el conocimiento tiene un verdadero asidero en la mente de los niños y niñas que crearon personajes y que, con ello, interiorizaron la historia de manera más profunda. Así es como lo sugieren Gómez, Sánchez-Manzanera *et al.* (2018), cuando afirman que la narración le otorga significado y experiencia a nuestro conocimiento y es un medio para la educación en diferentes contextos, sobre todo en el escolar.

La última fase del método INAEP, *preguntar*, presenta varias concordancias con el código *aprender*, a la hora de aplicarse en competencias como comprobar ideas, contrastar la realidad, comprender fenómenos para plantear cambios, aplicar pensamiento crítico y evidenciar el conocimiento de su contexto social e histórico.

A partir de este estudio, resulta sumamente recomendable que la enseñanza de una materia como la historia se proponga, en niños y niñas, a través de la narrativa y, especialmente, de la utilización del cómic y de la novela gráfica como medios para garantizar un aprendizaje significativo acerca de su condición de ciudadanía, su sociedad y su país.

Referencias

- Amador, J. (2014). Transmediaciones, nativos digitales y educación. *Comunic@ Red*, 1 (1), 193-216.
- ATLAS.ti Scientific Software Development GmbH (2020). *ATLAS.ti* (9.0.15) [Software]. <https://atlasti.com/>
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento* (G. Sánchez, Trans.). Paidós. (Trabajo original publicado en 2000)
- Beltrán, A. M. & Micalletto, J. P. (2019). La llegada de un nuevo escenario y el nacimiento de un paradigma comunicativo. En L. M. Romero-Rodríguez & D. Rivera-Rogel (Coords.), *La comunicación en el escenario digital: Actualidad, retos y prospectiva* (pp. 65-91), Pearson.
- Capilla, R. (2016). Habilidades cognitivas y aprendizaje significativo de la adición y sustracción de fracciones comunes. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 7(2), 49-62. <https://doi.org/10.18861/cied.2016.7.2.2610>
- Cardona, A. C. & Ospina, D. H. (2020). Las Narrativas Transmedia (NT) como estrategia didáctica que fomente el pensamiento crítico. En J. E. Páez (Comp.), *Pensamiento educativo: cognición, prácticas pedagógicas e interacciones*. (pp. 41-63). Universidad Católica de Pereira. <https://doi.org/10.31908/eucp.12.c87>
- Díaz, W., Hernández, J. A. & Díaz J. A. (2021). Pedagogías de la memoria: una propuesta para la pervivencia de las narrativas y los relatos de las víctimas del conflicto armado en Colombia. En S. L. Benítez & Y. Mora (Comps.), *Reflexiones y experiencias en torno a la pedagogía de la memoria histórica del conflicto armado colombiano* (pp. 23-44). Centro Nacional de Memoria Histórica.
- Cuñarro, L. & Finol, J. E. (2013). Semiótica del cómic: códigos y convenciones. *Revista Signa*, 22, 267-290.
- Decreto 1038 de 2015 [Presidencia de la República, Colombia]. Por el cual se reglamenta la Cátedra de la Paz. 25 de mayo de 2015. D. O. No. 49522.
- EDUCATICA (2018). *El Bogotazo: reinicio de una ciudad* (M. García, Coord.) [Cartilla educativa transmedia]. EDUCATICA.
- Gajardo-Carvajal, Y., & Mondaca-Rojas, C. (2020). Oralidad andina y educación intercultural en zona de frontera, norte de Chile. *Interciencia*, 45(10), 488-492.
- Galagovsky, L. R. (2004). Del aprendizaje significativo al aprendizaje sustentable. Parte 1: El modelo teórico. *Enseñanza de las ciencias*, 22(2), 229-240.
- García Rojas, M. (2018). *El Bogotazo: reinicio de una ciudad* [Facsímil, Repositorio personal]. *Academia* https://www.academia.edu/79319041/facs%3ADmil_c%3CB3mic_EL_Bogotazo_reinicio_de_una_ciudad
- García Rojas, M. [marudiezg]. (12 de julio de 2021). *Explicación Método INAEP* [Archivo de Video]. *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=daAs1AFK4L0>
- García Rojas, M. (2022a). *Cuadro de categorías de análisis, relacionados con competencias (método INAEP)* [Repositorio personal]. *Academia*. https://www.academia.edu/80192150/CUADRO_DE_CATEGORIAS_DE_ANALISIS_METODO_INAEP
- García Rojas, M. (2022b). *Fotografías Encuentros Scout / Aplicación Método INAEP*. [Repositorio personal]. *Academia*. https://www.academia.edu/81022727/FOTOGRAFIAS_ENCUENTROS_SCOUT
- García González, M. & Belmonte, M. L. (2020). Educación no formal en los grupos scouts. *Revista Educativa Hekademos*, 28, 43-54.
- Gómez, D. A., Alvarado, R. A., Martínez, M. & Díaz de León, C. (2018). La brecha digital: una revisión conceptual y aportaciones metodológicas para su estudio en México. *Entreciencias: Diálogos en la Sociedad del Conocimiento*, 6(16), 49-64. <https://doi.org/10.22201/enesl.20078064e.2018.16.62611>
- Gómez, C., Sánchez-Manzanera, M. C. & Miralles, P. (2018). Pensamiento narrativo y aprendizaje de las nociones temporales en educación infantil. Una investigación evaluativa utilizando el modelo CIPP. *Revista de Investigación en Educación*, 16(1), 16-33.
- Gutiérrez-Martín, A. & Picazo-Sánchez, L. (2020). Viralidad, prosumidores y educación mediática: El caso de George Floyd. En I. Aguaded & A. Vizcaíno-Verdú (Eds.), *Redes sociales y ciudadanía: hacia un mundo ciberconectado y empoderado* (págs. 47-54). Comunicar Ediciones.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (P. Hermida, Trans.) Paidós. (Trabajo original publicado en 2006)
- Lastra, A. (2016). El poder del prosumidor. Identificación de sus necesidades y repercusión en la producción audiovisual transmedia. *Ícono*, 14(1), 71-94. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.902>
- Lugo, N. (2016). *Diseño de narrativas transmedia para la transalfabetización*. [Tesis doctoral] Universitat Pompeu Fabra. <http://hdl.handle.net/10803/396131>
- Moreno, T. (2004). Evaluación cualitativa del aprendizaje: enfoques y tendencias. <*Revista de la Educación Superior, ANUIES*, 33(3), 93-110.
- Oficina Scout Interamericana (1995). *Objetivos educativos del movimiento Scout*. El Altillio.

- Rodríguez, A.-I. & García-Ruíz, R. (2019). La desmasificación de los medios de comunicación y la nanosegmentación del consumo en la televisión del millennial. En L. M. Romero-Rodríguez & D. Rivera-Rogel (Coords.), *La comunicación en el escenario digital: Actualidad, retos y prospectiva* (pp. 599-643). Pearson.
- Santiago, R. (13 de febrero de 2015). ¿Modelo? ¿Enfoque? ¿Método? ¿Metodología? ¿Técnica? ¿Estrategia? ¿Recurso? ¿Cuándo debemos emplear cada uno de estos términos? [Entrada de blog] *The flipped classroom*. <https://www.theflippedclassroom.es>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Planeta.