



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



INTERCREATIVIDAD EN POTENCA.

DISEÑO DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE POTENCIADORES DE PARTICIPACIONES CREATIVAS

Doctor Diego Aníbal Restrepo Quevedo

Director de tesis: Doctor Óscar Eugenio Tamayo Alzate

Línea de investigación: Gestión y transmisión del conocimiento

Resumen

Esta tesis hace una aproximación comprensiva al concepto de intercreatividad desde una perspectiva fenomenográfica, la cual es modelizada en función de la potenciación del diseño de ambientes virtuales de aprendizaje.

Su abordaje inicia desde el reconocimiento de un paralelismo frente a las formas de enseñar y aprender en presencia física, con los desarrollados o implementados en las últimas décadas para la presencia virtual. Por lo anterior, surge el interés por comprender las relaciones entre la interactividad y la creatividad en comunidades de práctica virtuales; en las cuales sus miembros, fruto de sus distintas motivaciones, conocimientos y experiencias en un campo, diseñan formas ideales para gestionar y trasmitirse sus aprendizajes.

Para la realización del estudio se definieron tres momentos de transformación sociocognitiva (MTS): el *dimanare*, el *promovere* y el *actionis*¹; los cuales agrupan las seis dimensiones del

¹ Se utilizarán para referirse a los MTS en el presente informe expresiones en latín, toda vez que sus equivalencias en castellano aluden a campos conceptuales que las abordan con un sentido diferente o reducido al que será planteado en el presente estudio.



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



estudio así: en el primer momento, comunidades de práctica, perfiles motivacionales y multimodalidad, en el segundo; diseño, y finalmente en el tercero, interactividad y creatividad.

Para la recolección de datos se establecieron dos grupos de estudio diferentes. El primero realizado por convocatoria pública a través de una Organización Distrital en la ciudad de Bogotá. El segundo realizado por medio de convocatoria privada, en un ámbito académico, para la conformación de un grupo de prácticas de profundización en un área de estudio. Los datos se recogieron en cada uno de los MTS por intermediación de distintas estrategias de recolección de datos como fueron entrevistas, situaciones y episodios audiovisuales en presencia física, situaciones y comunicaciones multimodales por intermediación tecnológica, y finalmente, encuestas.

Se creó un protocolo de codificación para los datos recolectados basado en teorías o estudios previamente realizados que permitiera identificar en las situaciones, acciones relacionadas con las dimensiones del estudio. Posteriormente, fruto de los códigos obtenidos se realizó un análisis cualitativo, que buscó identificar las formas como los aprendizajes eran interpretados por los participantes y cómo éstos se experimentaban, es decir, cómo se transmitían o eran llevados a la práctica entre ellos.

Se pudo determinar en el análisis que los datos recogidos para el segundo grupo mencionado no contaban con el potencial intercreativo esperado. Lo anterior, debido a que se observó que los participantes transformaron el trabajo del grupo en una extensión del aula de clase, trasladando tanto el espacio físico y virtual; como las costumbres, amistades y estilos para comunicarse y aprender.



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



En el primer grupo el potencial intercreativo fue alto, ya que los participantes conformaron una comunidad de prácticas comunes con un enfoque interdisciplinar y heterogéneo en su experiencia y conocimiento del campo. En éstos, aparecieron situaciones propias de la acción conjunta en las que pudieron identificarse formulaciones de problemas, generaciones de soluciones y estrategias para gestionarlas, es decir, un enfoque diseñístico que produjo el fenómeno intercreativo.

Del análisis correlacional de las dimensiones del estudio se puede concluir que la intercreatividad es una estrategia para la construcción de conocimiento, la cual se define a través de la interacción continua de los miembros al interior de una comunidad. Éstos realizan sus participaciones novedosas mediando sus intereses y motivaciones en función de los proyectos y problemas del campo, que son formulados y gestionados escaladamente propiciando el logro de una empresa, generalmente conjunta. Se demostró a través de evidencia empírica que la relación entre la interactividad y la creatividad como dimensiones del estudio tiene un coeficiente de correlación 0.85, lo que permite comprender que el potencial intercreativo en una comunidad de práctica es elevado. Lo anterior significa que el aprovechamiento de la intercreatividad, propicia la definición y desarrollo de soluciones a problemas formulados en ámbitos semióticos específicos.