

Competencias docentes implicadas en el diseño de Entornos Literarios Inmersivos: conjugando proyectos STEAM y cultura maker

Teaching Competences Involved in the Design of Immersive Literary Environments: Combining STEAM Projects and Maker Culture

Del Moral Pérez, M. E., Neira Piñero, M. R., Castañeda Fernández, J., & López-Bouzas, N. (2023). Teaching Competences Involved in the Design of Immersive Literary Environments: Combining STEAM Projects and Maker Culture. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(1). <https://doi.org/10.5944/ried.26.1.33839>

Esta investigación se deriva de un proyecto de innovación implementado en el Grado de Maestro en Educación Infantil de la Universidad de Oviedo (España), que combina la metodología STEAM y la cultura maker, a través del diseño de Entornos Literarios Inmersivos (ELI) con Realidad Aumentada (RA).

Participantes

Concretamente, los participantes (N=162) diseñaron entornos físicos, enriquecidos con RA, recreando el universo ficcional de obras de literatura infantil, complementados con una guía didáctica.



Objetivos-Instrumentos

Los objetivos de este estudio son: evaluar las competencias didácticas, digital, socio-colaborativa y creativa de los participantes, plasmadas en los ELI y determinar la relación entre la competencia digital y las otras competencias implicadas. Se emplea el instrumento validado COMPASS-AR, integrado por 30 indicadores ($\alpha=0,977$)

Resultados

Los resultados muestran un nivel alto en las competencias didáctica, socio-colaborativa y creativa, y si bien el dominio de las herramientas tecnológicas es alto, la competencia digital alcanza un nivel medio-alto debido a la limitada integración de recursos de elaboración propia. Existe una alta correlación entre todas las competencias implicadas en el diseño del ELI, especialmente entre la digital y la creativa.



Creatividad y tecnologías

Esta estrecha relación entre competencias subraya el carácter integrador de la propuesta para su desarrollo conjunto, y evidencia la necesidad de estimular la creatividad de los futuros maestros y el dominio de tecnologías emergentes para elaborar recursos originales adaptados al contexto educativo.

Conclusión

En conclusión, estos proyectos son de sumo interés para la formación didáctico-tecnológica del profesorado, al hacer converger metodologías innovadoras como la STEAM y la cultura maker.

