

«Hiperion»: una experiencia transmedia para la apropiación educativa en la Universidad de Antioquia*

"Hiperion": a transmedia experience for educational appropriation in a Colombian University

"Hiperion": uma experiênciã transmídia para apropriação educacional em uma Universidade Colombiana

Maribel Salazar Estrada¹

✉ maribel.salazare@udea.edu.co

Josué Álvarez Hernández¹

✉ josue.alvarez@udea.edu.co

Mauricio Sepúlveda Arango¹

✉ mauricio.sepulvedaa@udea.edu.co

¹ Universidad de Antioquia, Colombia.

Resumen

Las investigaciones del Instituto de Educación Física y Deporte de la Universidad de Antioquia sobre apropiación de las TIC, estrategias didácticas, mediaciones pedagógicas y tecnológicas dieron lugar a la experiencia transmedia «Hiperion», un proyecto financiado por la universidad. El objetivo de este trabajo fue implementar una estrategia de sensibilización mediante narrativas transmedia para fomentar la apropiación de las modalidades educativas combinadas del instituto. Se trata de estudio cualitativo de tipo exploratorio que constó de cinco fases: revisión de la literatura, diseño

* Esta investigación fue financiada por la convocatoria ConTIC Investigo 2023 de la Vicerrectoría de Docencia de la Universidad de Antioquia

de la estrategia narrativa, implementación, análisis e informe final. A partir del universo de «Hiperion», un ser de otro mundo, se construyó un relato central en el que los personajes representaban a profesores y estudiantes en diferentes roles: un docente en un rol tradicional, una profesora que está explorando las TIC y un maestro entusiasta con el uso de las tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje, acompañados por tres estudiantes. Se llevaron a cabo nueve talleres en distintos cursos de los programas de Licenciatura en Educación Física y Entrenamiento Deportivo. Los participantes se dividieron en grupos heterogéneos y recibieron aleatoriamente tres tarjetas con la caracterización de un docente, un estudiante y una modalidad educativa. Con las tarjetas, cada grupo debía crear una historia y un contenido (meme, cómic, audio, ilustración, etc.) que reflejara su comprensión de las modalidades educativas, partiendo de sus propias vivencias con la incorporación de las TIC en los procesos educativos. Se evidenció que las narrativas transmedia permiten que los sujetos se identifiquen con las historias, lo que incentiva la vinculación de sus propias experiencias y fortalece sus competencias digitales para la creación de contenidos en diferentes formatos (visuales, sonoros, textuales y audiovisuales), al tiempo que se desarrollan habilidades blandas como el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo en equipo.

Palabras clave: alfabetización digital, apropiación de las TIC, competencias digitales, estrategias didácticas, modalidades educativas combinadas, narrativas transmedia.

Abstract

The activities of the Instituto de Educación Física y Deporte (Institute of Physical Education and Sports) of the Universidad de Antioquia on the appropriation of ICT, didactic strategies, pedagogical and technological mediation have led to the transmedia experience "Hiperion", a project financed by the university itself. This work was aimed at implementing an awareness-raising strategy using transmedia narratives to promote the adoption of the Institute's combined educational modalities. The exploratory qualitative study consisted of five phases: desk review, narrative strategy design, application, analysis, and final report. Based on the imaginary universe of "Hiperion", a being from

another world, a central story was constructed in which the characters represented teachers and students in different roles: a teacher in a traditional role, a teacher exploring ICT, and a teacher enthusiastic about the use of technology in the teaching-learning process, accompanied by three students. Nine workshops were conducted in different courses of the Bachelor of Physical Education and Sport Training. The participants were divided into heterogeneous groups and randomly received three cards with the characterization of a teacher, a student and an educational modality. Using the cards, each group had to create a story and content (meme, comic, audio, illustration, etc.) that reflected their understanding of pedagogical modalities based on their own experience of integrating ICT in educational processes. It was found that transmedia narratives allow the subjects to identify with the stories, which promotes the linking of their own experiences and strengthens their digital skills for creating content in different formats (visual, audio, text and audiovisual), while developing soft skills such as critical thinking, creativity and teamwork.

Keywords: digital literacy, ICT appropriation, digital competence, didactic strategies, blended learning modalities, transmedia narratives.

Resumo

A pesquisa do Instituto de Educación Física y Deporte (Instituto de Educação Física e Esporte) da Universidad de Antioquia sobre apropriação de TICs, estratégias de ensino, mediação pedagógica e tecnológica deu origem à experiência transmídia "Hiperion", um projeto financiado pela própria universidade. O objetivo desse trabalho foi implementar uma estratégia de conscientização por meio de narrativas transmídia para promover a apropriação das modalidades educacionais combinadas do instituto. Trata-se de um estudo qualitativo exploratório composto por cinco fases: revisão da literatura, elaboração da estratégia narrativa, implementação, análise e elaboração do relatório final. Com base no universo fictício de "Hiperion", um ser de outro mundo, foi construída uma história central em que os personagens representavam professores e alunos em diferentes papéis: um professor em um papel tradicional, uma professora que

está explorando as TICs e um professor entusiasmado com o uso da tecnologia no processo de ensino-aprendizagem, acompanhado por três alunos. Foram realizados nove workshops em diferentes cursos de Bacharelado em Educação Física e Treinamento Esportivo. Os participantes foram divididos em grupos heterogêneos e receberam aleatoriamente três cartões que representavam um professor, um aluno e uma modalidade educacional. Com os cartões, cada grupo teve que criar uma história e um conteúdo (meme, história em quadrinhos, áudio, ilustração etc.) que refletisse sua compreensão das modalidades educacionais, com base em suas próprias experiências de incorporação das TICs nos processos educacionais. As narrativas transmídia permitem que os sujeitos se identifiquem com as histórias, o que os incentiva a vincular suas próprias experiências e fortalece suas competências digitais para criar conteúdo em diferentes formatos (visual, áudio, textual e audiovisual), além de desenvolver habilidades sociais, como pensamento crítico, criatividade e trabalho em equipe.

Palavras-chave: alfabetização digital, apropriação das TICs, competências digitais, estratégias didáticas, modalidades educacionais combinadas, narrativas transmídia.

Referencias

1. Amador Baquiro, J. C. (2018). Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela. *Magis*, 10(21), 77-94.
<https://doi.org/10.11144/Javeriana.m10-21.eint>
2. Ambrosino, M. A. (2017). Docencia y narrativas transmedia en la educación superior. *Trayectorias Universitarias*, 3(4), 12-19.
<https://revistas.unlp.edu.ar/TrayectoriasUniversitarias/article/view/3867>
3. Cruz Lopera, J. (2021, 3 de septiembre). Multimodalidad, propuesta que busca el retorno paulatino para el semestre 2021-2. *UdeANoticias*.
https://portal.udea.edu.co/wps/portal/udea/web/inicio/udea-noticias/udea-noticia/!ut/p/zo/fY4xT8QwDIX_Cgw3Rg6lFBirGo5CnMSAUJsFuU2uZojiXOKe-Pm03IBYWCy_p-5GQxoYCKeaUIhjugX3Zvm_eFxW92otX7Wtd3otnmp7-6r3e3rm4YnMJPn4YJWeb_dT2ASylFRPDBoAxZXIEXhogYaPPGU8UAjFuiyO1

- suramericano. *Polo del Conocimiento*, 8(3), 523-539.
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5317>
13. Montoya-Bermúdez, D. F., y Vásquez-Arias, M. (2018). Modelos para el diseño de experiencias transmedia en entornos educativos. Exploraciones en torno a *The Walking Dead, La Odisea y Tom Sawyer*. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 9(1), 197-216. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.1.12>
14. Munaro, A. C., y Vieira, A. M. D. P. (2016). Use of Transmedia Storytelling for Teaching Teenagers. *Creative Education*, 7(07), 1007-1017.
<http://dx.doi.org/10.4236/ce.2016.77105>
15. Riveros Solórzano, H. J. (2023). Investigación creación en comunicación-educación: la imaginación como potencia transformadora y comunicativa. *Revista Boletín Redipe*, 12(10), 30-43. <https://doi.org/10.36260/rbr.v12i10.2025>
16. Rosales Statkus, S. E., y Roig-Vila, R. (2017). El relato digital (digital storytelling) como elemento narrativo en el ámbito educativo. *Notandum*, (44-45), 163-174.
<http://dx.doi.org/10.4025/notandum.44.14>
17. Saavedra-Bautista, C. E., Cuervo-Gómez, W. O., y Mejía-Ortega, I. D. (2017). Producción de contenidos transmedia, una estrategia innovadora. *Revista Científica*, 28(1), 6-16. <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.RC.2017.28.a1>
18. Salazar Estrada, M., Giraldo Marín, S., Sepúlveda Arango, M., y Álvarez Hernández, J. (2023). De la pantalla al aula: las narrativas transmedia y la multimodalidad en el campo educativo. *Folios*, (50), 110-132.
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/folios/article/view/355438>
19. Santiago-Trujillo, Y. D., y Garvich-Ormeño, R. M. (2024). Competencias digitales e integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Docentes 2.0*, 17(1), 50-65. <https://doi.org/10.37843/rted.v17i1.405>
20. Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
21. Scolari, C. A. (2017). El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. En J. A. Millán (Coord.), *La lectura en España*.

Informe 2017 (pp. 175-186). Federación de Gremios de Editores de España.

<https://www.fge.es/lalectura/2017/default.html>

22. Scolari, C. A., Lugo Rodríguez, N., y Masanet, M. J. (2019). Educación transmedia: de los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. *Revista Latina de Comunicación Social*, (74), 116-32. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1324>