

De la pantalla al aula:

las narrativas transmedia y la multimodalidad en el campo educativo

From the screen to the classroom: transmedia narratives and multimodality in the educational field

Maribel Salazar Estrada

Magíster en Comunicación énfasis educación y TIC. Especialista en Gerencia de la Comunicación con Sistemas de Información y Comunicadora Gráfica Publicitaria. Profesora investigadora con experiencia en comunicación-educación, integración de TIC a la enseñanza y el aprendizaje, narrativas emergentes y recursos educativos digitales. maribel.salazare@udea.edu.co
ORCID 0000-0002-4201-3497

Sara Giraldo Marín

Estudiante de la Licenciatura en Educación Física y Deporte. Con intereses académicos en estrategias didácticas e integración de TIC para la enseñanza y el aprendizaje. ORCID 0009-0008-4849-3365

Mauricio Sepúlveda Arango

Estudiante de la licenciatura en Educación Física y Deporte. Con intereses académicos en administración y gestión del deporte y el turismo. Uso de TIC para la enseñanza-aprendizaje, cultura ciudadana, educación experiencial, política pública, territorio y paz. mauricio.sepulvedaa@udea.edu.co
ORCID 0009-0001-5685-7236

Josué Álvarez Hernández

Magíster en Gerencia del Talento Humano. Especialista en Talento Humano y Licenciado en Educación Física. Profesor investigador con experiencia en administración deportiva, integración de TIC a los ejes misionales y estrategias didácticas. josue.alvarez@udea.edu.co
ORCID 0000-0002-0241-9302

Palabras clave

Narrativas transmedia
• Educomunicación •
Multimodalidades • TIC.

Keywords

Transmedia Storytelling
• educommunication •
Multimodalities • ICT.

Resumen

El artículo presenta una sistematización de experiencias que busca integrar las narrativas transmedia en el campo educativo, con especial énfasis en la divulgación y la apropiación de conceptos acerca de las multimodalidades por parte de la comunidad académica del Instituto Universitario de Educación Física y Deporte (IUEFD) de la Universidad de Antioquia.

El enfoque de la sistematización se fundamenta en la revisión de las investigaciones previas realizadas en el Instituto sobre la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y las percepciones de los profesores y estudiantes acerca de las modalidades combinadas de enseñanza determinadas por la Universidad. Asimismo, se realiza una revisión de la literatura sobre las modalidades educativas combinadas y el uso de narrativas transmedia como herramienta pedagógica.

Abstract

The article presents a systematization of experiences that seeks to integrate transmedia narratives in the educational field, with special emphasis on the dissemination and appropriation of concepts about multimodalities by the academic community of the Instituto Universitario de Educación Física y Deporte (IUEFD) of the Universidad de Antioquia. The systematization approach is based on the review of previous research conducted at the IUEFD on the integration of Information and Communication Technologies (ICT) and the perceptions of teachers and students about the combined teaching modalities determined by the University. Likewise, a literature review is carried out on combined educational modalities and the use of transmedia narratives as a pedagogical tool.



Introducción

a era digital, la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y el acceso a la información han transformado la forma de comunicar, interactuar, enseñar y aprender. Gilardi y Reid (2011) expresan que “los estudiantes que son poco activos en clase tienden a ser activos en el ciberespacio, cosa que lleva a la necesidad de integrar dicho medio en las aulas” (p. 81). En este contexto, las narrativas transmedia, también conocidas por algunos autores en su abreviación NT, son un tipo de relato que se expande a través de diferentes soportes, tanto analógicos como plataformas digitales, motivando la participación de los usuarios, y han surgido como una poderosa herramienta para la educación, permitiendo a los estudiantes sumergirse en historias y participar activamente en su propio proceso de aprendizaje.

Las narrativas transmedia se refieren a una historia que se narra a través de múltiples medios, digitales y analógicos, como libros, cómics, movisodios, películas, videojuegos, sitios web y redes sociales, entre muchos otros. Como lo expresa Scolari (2013):

Las NT son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). Las NT no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil (p. 24).

Estas historias se construyen de manera que cada plataforma complementa y enriquece la narrativa general. De esta forma, los estudiantes pueden explorar diferentes aspectos de la historia, profundizar en los personajes y los escenarios, y contribuir activamente a través de sus propias creaciones y colaboraciones.

Una de las ventajas clave de las narrativas transmedia en la educación es su capacidad para involucrar a los estudiantes de manera activa y significativa, como lo expresa Giovagnoli (2011): “El poder de la narración transmedia es permitirnos, como miembros de la audiencia, experimentar nuestras propias historias dentro de un mundo ficticio” (p. 88). En lugar de ser solo receptores de información, los estudiantes se convierten en participantes activos en la creación y expansión de la historia. Pueden tomar decisiones, resolver problemas y explorar diferentes ramificaciones de la trama, lo que fomenta el pensamiento crítico y la toma de decisiones informadas y conscientes.

Las narrativas transmedia pueden adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y habilidades, lo que las convierte en una herramienta inclusiva y accesible para los estudiantes. Al combinar diferentes medios y formatos, se brinda a los estudiantes la oportunidad de expresarse y aprender de acuerdo con sus preferencias individuales. En este sentido Ferrarelli (2023) expresa que:

Aprovechar didácticamente los conocimientos previos extra-áulicos es una estrategia que, siempre que se conecte con objetivos pedagógicos, dota de sentido genuino a las propuestas y las conecta con el contexto relevante y vivo de la vida cotidiana de los estudiantes (p. 35).

Algunos estudiantes pueden preferir la lectura de textos, mientras que otros pueden sentirse más atraídos por la creación de contenido multimedia o la participación en comunidades en línea. Las narrativas transmedia pueden abarcar todas estas preferencias, permitiendo que cada estudiante se involucre de la manera que prefiera.

La integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el campo educativo ha transformado el proceso de enseñanza y aprendizaje. Las TIC ofrecen una amplia gama de herramientas y recursos

digitales que enriquecen el entorno educativo al proporcionar acceso a información actualizada, interactividad y posibilidades de colaboración. Los profesores pueden utilizar aplicaciones, plataformas en línea y dispositivos tecnológicos para crear experiencias de aprendizaje más dinámicas y participativas, y como lo sugieren Hovious et al. (2021) refiriéndose al rol del educador en tanto a la transmedia: “Con el fin de crear oportunidades para que los estudiantes imaginen, diseñen, planifiquen y compongan textos multimodales de ficción y no ficción para la pantalla en lugar del papel”.

En este contexto, las narrativas transmedia han surgido como una herramienta pedagógica para enseñar y aprender de manera diferente. Involucran a los estudiantes en una experiencia multisensorial, donde se combinan diferentes medios y formatos, como videos, blogs, redes sociales, juegos interactivos y más. Al contar historias a través de múltiples canales, se genera un mayor impacto emocional y una mayor conexión con los conceptos que se desea transmitir. Como lo manifiesta Lugo (2022):

Lo transmedia puede estructurarse a partir del juego. He descubierto que este es el modelo que más permite que profesores, estudiantes y gestores se sientan capaces de diseñar crossmedia, transmedia o producciones multimodales porque todos hemos jugado desde niños e integramos las estéticas y dinámicas de juego de manera intuitiva con base en nuestra experiencia (p.29).

La integración de las TIC en el campo educativo ha abierto nuevas posibilidades para enseñar y aprender. Las narrativas transmedia se han convertido en una herramienta pedagógica poderosa, ya que permiten transmitir conceptos de manera atractiva, accesible y participativa. Al aprovecharlas, los docentes pueden involucrar a los estudiantes en un proceso de aprendizaje más interactivo, creativo y colaborativo.

Fundamentación teórica

En la era de la digitalización de los medios, se ha producido un fenómeno de gran envergadura que va más allá de los avances tecnológicos: se trata de la convergencia de los medios, un proceso que implica una fusión de elementos culturales, sociales, estéticos, comunicacionales, económicos y políticos. Esta convergencia no solo está impulsada por la tecnología, sino que también está moldeada por la forma en que las personas se relacionan y consumen los medios en la actualidad. Es un fenómeno complejo que está transformando la manera en que se percibe, se interactúa, se enseña y se aprende.

La convergencia de los medios se caracteriza por la combinación de diferentes lenguajes, prácticas y formas de comunicación en un entorno

altamente complejo. La digitalización ha permitido que distintos medios y soportes se fusionen, creando nuevas experiencias y posibilidades para los usuarios. La convergencia se manifiesta en la interacción de múltiples plataformas, como la televisión, el cine, la música, los videojuegos, los dispositivos móviles e Internet, entre otros. Estas plataformas convergen en una pantalla, donde los usuarios tienen acceso a una variedad de contenidos y servicios en un solo lugar para diferentes actividades tanto sociales como educativas.

Como lo expresa Henry Jenkins (2008, p. 14):

(...) Con convergencia me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento. Convergencia es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose.

Además de la fusión de medios, la convergencia también implica una fusión cultural. Las narrativas, los estilos de comunicación y los modos de consumo se entrelazan en este nuevo panorama mediático. Los usuarios están inmersos en un boom mediático, donde la tecnología ha permeado todos los aspectos de sus vidas. Se han creado comunidades virtuales en torno a intereses comunes, generando una participación activa y una interacción constante entre los usuarios. La convergencia ha propiciado las diferentes formas de expresión y creación, así como una mayor democratización en la producción y distribución de contenido.

Sin embargo, este fenómeno también plantea desafíos. La convergencia de los medios exige que los individuos estén familiarizados con las nuevas tecnologías y tengan habilidades digitales para aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece. Scolari (2018) plantea que “hay una gran distancia entre las prácticas tecnológicas y mediáticas de los jóvenes de hoy y el sistema escolar” (p. 20). Existe una brecha digital que limita el acceso equitativo a estas formas de comunicación y entretenimiento en el sistema educativo. Además, la sobreabundancia de información y la fragmentación de los medios pueden dificultar la interpretación crítica y selectiva por parte de los usuarios.

La convergencia de los medios ha encontrado un espacio significativo en el campo educativo, transformando la forma en que se enseña y se aprende. La integración de diferentes medios y tecnologías en el entorno educativo ha abierto nuevas oportunidades para mejorar la experiencia de

los estudiantes y promover un aprendizaje más activo y significativo.

Así mismo, la convergencia plantea algunas transformaciones dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, como lo expresa Scolari (2016, p. 19):

Las nuevas prácticas que emergen de la convergencia/colisión entre la industria de los medios y las culturas colaborativas (Jenkins, 2006) presentan numerosos desafíos a los educadores y comunicadores. El alfabetismo mediático ya no puede limitarse al análisis crítico de los contenidos de la televisión o a la producción de piezas escolares de comunicación inspiradas en el modelo del *broadcasting* o la prensa. El consumidor tradicional de medios ahora es un sujeto activo que, además de desarrollar competencias interpretativas cada vez más sofisticadas para comprender los nuevos formatos narrativos, de manera creciente crea nuevos contenidos, los recombina y comparte en las redes digitales. Es en este contexto donde el concepto de alfabetismo transmedia (*transmedia literacy*) puede enriquecer la concepción tradicional de alfabetismo mediático.

A través de la convergencia de los medios, los profesores pueden utilizar una combinación de recursos digitales, como videos, juegos interactivos, plataformas en línea y redes sociales, para enriquecer los contenidos curriculares y abordar diferentes estilos de aprendizaje. Además, se fomenta una participación más activa de los estudiantes, permitiéndoles explorar y crear su propio contenido, colaborar con sus compañeros y acceder a una amplia gama de información y perspectivas. Al aprovechar las posibilidades que ofrece la convergencia de los medios, el campo educativo se ha transformado en un entorno dinámico y en constante cambio.

En consecuencia, la Universidad de Antioquia en consonancia con la Directiva Ministerial No. 04 de 2020 que autorizaba a las instituciones educativas a realizar actividades académicas apoyadas en las TIC, acoge el concepto de modalidades educativas combinadas y propone a las unidades académicas la implementación de siete tipos de cursos promoviendo la integración de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en los procesos de enseñanza y aprendizaje y permitiendo la combinación de estrategias presenciales y virtuales.

Los tipos de cursos que la Universidad de Antioquia ha dispuesto para la adopción por parte de las unidades Académicas son:

*Cursos presenciales: desarrollan sus contenidos con actividades académicas planeadas por el profesor para el aprendizaje con presencia física de los estudiantes en los espacios universitarios.

*Cursos semipresenciales: son aquellos que desarrollan sus contenidos con actividades académicas planeadas por el profesor para el aprendizaje en donde el 50 % corresponde al trabajo autónomo de los estudiantes y el otro 50 % a las sesiones presenciales, de acuerdo con la programación del consejo de facultad.

*Cursos que desarrollan sus contenidos con actividades académicas asistidas parcialmente con TIC: actividades sincrónicas y asincrónicas planeadas por el profesor, mediadas por TIC, y también con encuentros presenciales en espacios no universitarios e informales, cumpliendo los protocolos de bioseguridad, para salidas de campo, laboratorios, talleres, entre otras actividades.

*Cursos que desarrollan sus contenidos con actividades académicas asistidas totalmente con TIC: actividades sincrónicas y asincrónicas planeadas por el profesor, y desarrolladas por el estudiante en espacios no universitarios mediados por las TIC. Estos corresponden a la metodología Enseñar desde Casa.

*Cursos virtuales (con tutoría): son aquellos cuya estructura curricular se basa en los principios de la educación virtual. Sus contenidos y actividades han sido contruidos para generar interacción entre estudiantes y profesores y se complementan con encuentros sincrónicos y asincrónicos. En esta categoría pueden existir cursos autogestionables que no tienen acompañamiento de un profesor.

*Cursos a distancia: desarrollan sus contenidos con actividades académicas planeadas por el profesor a través de diversos medios analógicos y digitales, como cartas, programas radiales y televisivos, repositorios e impresos. Las sesiones de encuentro entre profesores y estudiantes no superan el 30%, y se acuerdan en espacios virtuales o presenciales, cumpliendo los protocolos de bioseguridad. Aunque un curso virtual pertenece a la modalidad a distancia, un curso completamente a distancia incluye las alternativas radiales e impresas.

*Cursos intensivos: son aquellos que desarrollan sus contenidos con actividades académicas planeadas por el profesor de manera concentrada a través de encuentros asistidos por las TIC y/o presenciales, cumpliendo los protocolos de bioseguridad. Este curso puede ser presencial, semipresencial o virtual (Cruz, 2021).

La Universidad de Antioquia ha reconocido la importancia de integrar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en sus procesos educativos. En respuesta a las demandas de la sociedad actual, se han desarrollado cursos que utilizan las TIC para enriquecer el aprendizaje de los estudiantes. Estas herramientas tecnológicas permiten una mayor interacción y colaboración entre docentes y estudiantes, fomentando la participación y otro tipo de metodologías de enseñanza, como las modalidades antes mencionadas y los llamados cursos espejo que promueven la construcción de conocimientos no solo con integrantes de la misma comunidad educativa, sino entre profesores y estudiantes de dos o más universidades nacionales o extranjeras a través de la utilización de plataformas digitales.

Resultados / discusión

Desde el año 2016, el Instituto Universitario de Educación Física y Deporte (IUEFD) decidió hacer una apuesta por la integración de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje, abordando la docencia, la investigación y la exten-

sión. Para esto, se trabajaron tres líneas de acción: virtualización de cursos, alfabetización digital e investigación. A través de diferentes estrategias, se pretendía que los docentes y estudiantes se familiarizaran con la aplicación de dichas TIC, además de apropiarse de los conceptos. Antes de la pandemia de covid 19, se desarrollaron capacitaciones, asesorías e intervenciones en los diferentes espacios académicos, logrando así apropiarse los conceptos básicos.

Con el fin de indagar cómo se había implementado la virtualidad en el IUEFD desde el año 2000 hasta el 2020, se realizó una sistematización de experiencias de procesos educativos mediados por TIC en el Instituto de Educación Física y Deporte, la Facultad de Ciencias Agrarias y la Escuela de Nutrición y Dietética de la sede Robledo de la Universidad de Antioquia. Esto permitió conocer qué tipos de cursos se habían implementado en el IUEFD en ese periodo, donde predominaban los cursos de apoyo a la presencialidad publicados en plataformas LMS, tipo repositorio, y algunas actividades evaluativas. Sin embargo, los docentes y estudiantes tenían la percepción de que estos cursos formaban parte de la modalidad virtual.

Respecto a la multimodalidad, se establecieron tres escenarios en relación con la percepción de los docentes sobre la integración de las TIC a los procesos de enseñanza-aprendizaje. Un grupo de docentes valora la presencialidad como el camino para dicho proceso, desconociendo la virtualidad como una alternativa; en otro grupo se hallan los docentes que consideran que las TIC se pueden integrar a dichos procesos por medio del apoyo a la presencialidad, dándole importancia a la integración de herramientas TIC, pero en espacios presenciales. Y por último los docentes que valoran la virtualidad, desarrollando sus espacios virtuales desde la intencionalidad pedagógica.

En tal sentido, para “algunos docentes, la metodología de curso virtual aún está por fuera de sus proyecciones. Sin embargo, se motivan cada día en incorporar recursos digitales en sus clases, bajo la estrategia de apoyo a la presencialidad” (Mesa et al., 2022). Esto indica que los docentes se han esforzado por implementar la multimodalidad en el IUEFD.

Durante la pandemia, se incrementaron los espacios apoyados por TIC. Las plataformas educativas se convirtieron en las protagonistas, pasando



Durante la pandemia, se incrementaron los espacios apoyados por TIC. Las plataformas educativas se convirtieron en las protagonistas, pasando de tener 15 cursos en Classroom a más de 117.

de tener 15 cursos en Classroom a más de 117. Algunos con la estructura de aula semilla y otros más enfocados en compartir contenidos y como medio de comunicación. En términos de conceptos, los docentes, estudiantes y administrativos denominaban virtualidad a todo lo que estuviera mediado por las TIC sin hacer ninguna distinción entre las modalidades combinadas.

El IUEFD se acogió a lo adoptado por la Universidad, a su vez dispuesto en la directiva ministerial 04 de 2020, donde se apropia el concepto de modalidades educativas combinadas y se proponen los cursos a trabajar como: cursos presenciales, cursos semipresenciales, cursos que desarrollan sus contenidos con actividades académicas asistidas parcialmente con TIC, cursos que desarrollan sus contenidos con actividades académicas asistidas totalmente con TIC, cursos a distancia y cursos virtuales. Para gran parte de la población del IUEFD, todavía existe confusión en los términos, por lo cual llaman virtualidad a todos los cursos mediados por TIC.

Al regresar de la pandemia, se retrocedió en la apropiación de los conceptos y la implementación de las TIC. Se presentó una gran inconformidad por parte de profesores y estudiantes respecto a los cursos mediados por TIC. En los diferentes espacios de discusión, se evidenció el bajo conocimiento sobre la multimodalidad, y a pesar de que se trató de alfabetizar en la diferenciación de los conceptos, no había apertura para la comprensión de estos.

A inicios del año 2023, al seguir presente dicha confusión de conceptos y cada vez más presentes las modalidades educativas combinadas, se emprende una investigación denominada *Percepciones de los estudiantes del IUEFD frente a las modalidades combinadas en el semestre 2022-1*, cuyo objetivo es entender la inconformidad que tenían los estudiantes en los cursos mediados por las TIC.

Al analizar la información recolectada en la investigación en desarrollo, la cual fue recogida a través de un formulario de Google, se conoció que más de la media de la muestra participante en el formulario, NO conoce los tipos de multimodalidad. Quienes respondieron que Sí, mencionan cuáles son los tipos que conocen. Es imperativo indicar que estas respuestas son tomadas de manera literal del formulario, el cual tenía la opción de respuesta abierta. A continuación, en la figura 1 nube de tags, se exponen algunas de las respuestas obtenidas más repetitivas o significativas.



Figura 1. Nube de tags percepciones de los estudiantes acerca de las modalidades educativas (Fuente: Autores)

En la figura 1 Nube de tags, se evidencia de manera clara la importancia que debe tomar la alfabetización en aras de las modalidades educativas combinadas, ya que para los estudiantes se reduce a tipos como presencial, virtual e híbrida o mixta, pese a que en su quehacer académico han y continúan vivenciando los demás tipos de multimodalidades. Además, se observan palabras como *zoom*, *meet*, *teams*, términos que hacen referencia a plataformas que, si bien suelen apoyar los procesos de las modalidades educativas combinadas, hacen parte de lo que hoy conocemos como herramientas.

Como segundo método de recolección de información para la investigación, se optó por cinco grupos focales, los cuales estuvieron conformados por estudiantes del pregrado de Licenciatura en Educación Física y Entrenamiento Deportivo. En estos, se evidencia en su mayoría opiniones bastante divididas sobre la experiencia con la multimodalidad durante el semestre 2022-1 y un desconocimiento evidente sobre qué tipos de cursos existen dentro de la Universidad. Se mencionan algunos términos, expuestos en la anterior nube de tags, donde la confusión de conceptos entre herramientas tecnológicas y modalidades educativas combinadas, sigue predominando en el discurso académico de los estudiantes.

En la investigación antes nombrada, también se recolectó información a través de un cuaderno, donde los estudiantes podían expresarse libremente mediante narraciones, dibujos, poemas o simplemente opiniones sobre lo que fue la multimodalidad durante el semestre 2022-1. Se encontraron palabras importantes como: *multimediosidad*, *caótica*, *monótona*, *un experimento*, entre otras. Estos son los adjetivos protagonistas; sin embargo, también se encuentran palabras que resaltan la multimodalidad como *enriquecedora* y *nutritiva*. Allí igualmente se evidencian críticas sobre la metodología y organización del semestre académico desde la mira administrativa bajo estas modalidades educativas combinadas.

Es por eso que la información recolectada en la investigación ratifica y legitima el desarrollo de esta, pues deja en evidencia la falta de apropiación y, por ende, la falta de aprovechamiento de las TIC y la multimodalidad en lo que a la unidad académica se refiere, teniendo presente que allí se ofertan y llevan a cabo cursos en modalidades como: virtual, intensivos, espejo, asistidos parcialmente con TIC, semipresenciales y presenciales.

De esta forma, las narrativas transmedia también pueden aprovechar el potencial de las tecnologías emergentes para fomentar la colaboración entre los estudiantes. Pueden trabajar juntos para resolver acertijos, crear contenido adicional para la historia o discutir diferentes interpretaciones y perspectivas. Estas experiencias colaborativas fortalecen las habilidades sociales y de trabajo en equipo de los estudiantes, al tiempo que fomentan un sentido de comunidad y pertenencia en el aula. De hecho, Montoya y Vásquez (2018), argumentan que: Las tecnologías para la información y la comunicación y los recursos expresivos al alcance de la mano, sumados a la alta disponibilidad de saberes con vocación interdisciplinaria, configuran un contexto propicio para pensar en la transmediación de experiencias como un asunto no solamente posible, sino además deseable (p. 203).

Bajo la anterior premisa entendemos el potencial de las narrativas transmedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que pueden beneficiarse de la aplicación de teorías y enfoques pedagógicos reconocidos. Al aplicar las narrativas transmedia, los estudiantes tienen la oportunidad de explorar diferentes aspectos de la historia, interactuar con los personajes y participar en actividades creativas. Esto fomenta la construcción activa del conocimiento y el pensamiento crítico. Pueden presentar a los estudiantes situaciones problemáticas dentro de la historia en la que deben utilizar su conocimiento y habilidades para encontrar soluciones. En armonía con lo anterior, Ferrarelli (2021), en su reflexión sobre *Una habitación propia* de Virginia Woolf, establece lo siguiente:

Del mismo modo que Woolf pensó la naturaleza de un cuarto propio como un espacio tiempo que asegura las condiciones mínimas para la creatividad y la libertad intelectual, sostenemos que, con el diseño didáctico adecuado, el trabajo colaborativo en redes y otros entornos digitales abiertos favorece la construcción de espacios para pensar, crear y reflexionar, aun cuando el uso de plataformas suponga una amenaza para la autonomía y la imaginación (pp. 35-36).

De igual forma, las narrativas transmedia brindan oportunidades para la colaboración, donde los estudiantes pueden trabajar juntos para resolver



De igual forma, las narrativas transmedia brindan oportunidades para la colaboración, donde los estudiantes pueden trabajar juntos para resolver acertijos, crear contenido adicional o discutir diferentes interpretaciones.

acertijos, crear contenido adicional o discutir diferentes interpretaciones. Esto fomenta el intercambio de ideas, la construcción colectiva del conocimiento y el desarrollo de habilidades sociales. Asimismo, ayudan a establecer conexiones entre los contenidos educativos y las experiencias personales de los estudiantes. Al sumergirse en una historia envolvente, los estudiantes pueden relacionar los conceptos y temas con situaciones reales, lo que facilita la comprensión y la retención del conocimiento; es tanto que Gottschall (2012, citado en Lane, 2023), revela el potencial de las historias al decir que “nosotros [los humanos] somos, como especie, adictos a la historia. Incluso cuando el cuerpo se duerme, la mente permanece despierta toda la noche, contándose historias” (p. 28).

Los enfoques basados en juegos promueven la participación activa y el compromiso de los estudiantes a través de la gamificación del proceso de aprendizaje. Las narrativas transmedia pueden incorporar elementos de juego, como desafíos, recompensas y niveles, para motivar a los estudiantes y mantener su interés. Esto puede aumentar la motivación intrínseca y la dedicación de los estudiantes al proceso de aprendizaje. En este sentido, como lo manifiesta Lugo (2022, p.28):

Lo transmedia no debe estar forzosamente ligado a la tecnología —por extraño que parezca—. Lo esencial de la lógica transmedia debe girar alrededor de estructurar la participación, de múltiples modos de expresión —que bien pueden fomentarse con juegos de mesa, dibujos o producciones literarias escritas a mano—, así como de elementos narrativos y lúdicos que involucren a los participantes.

Al combinar las narrativas transmedia con estrategias pedagógicas, los profesores pueden crear experiencias educativas interactivas, significativas y estimulantes. Al integrar estas teorías en la planificación y diseño de actividades transmedia, se pueden maximizar los beneficios educativos y el impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes, su capacidad para abordar conceptos complejos de manera más accesible y atractiva, estimulando su interés y participación.

Al integrar elementos visuales, auditivos e interactivos, estas narrativas facilitan un aprendizaje más significativo. Además, promueven la creatividad y la expresión, permitiendo a los estudiantes explorar diferentes medios y formatos para contar sus propias historias o, dicho en palabras de Saavedra-Bautista et al (2017), “la producción de narrativas en el campo educativo puede contribuir en el desarrollo de competencias escriturales y estimulación de la creatividad de los estudiantes, así como mejorar procesos de construcción de conocimiento” (p. 14).

De igual forma, las narrativas transmedia también fomentan la colaboración y el trabajo interdisciplinario. Los estudiantes tienen la oportunidad de participar activamente en la creación y el desarrollo de estas narrativas, lo que les brinda una experiencia de aprendizaje colaborativa. A través de la colaboración, pueden compartir conocimientos y habilidades, fortaleciendo su capacidad para resolver problemas de manera conjunta. Esta colaboración y trabajo en equipo no solo mejora la comprensión de los contenidos, sino que también fomenta habilidades sociales y de comunicación claves en entornos educativos. En este sentido, ofrecen un enfoque poderoso y enriquecedor para el aprendizaje, al combinar la accesibilidad, la creatividad y la colaboración.

Metodología

Como aspecto metodológico, es pertinente mencionar que el estudio pertenece a la investigación cualitativa que busca comprender y explorar la complejidad y riqueza de los fenómenos sociales desde una perspectiva holística. Como lo expresa Sampieri (2018), “el enfoque cualitativo... con frecuencia se basa en métodos de recolección de datos sin medición numérica, como las descripciones y las observaciones” (p. 10). En este sentido, se fundamenta en la sistematización de experiencias un proceso sistemático de recopilación de información, análisis de datos, identificación de patrones y conclusiones, todo ello con el objetivo de aprender de las experiencias pasadas y mejorar la planificación y ejecución de futuras intervenciones.

La sistematización de experiencias se define como:

[...] aquella interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción, descubre o explicita la lógica del proceso vivido en ellas: los diversos factores que intervinieron, cómo se relacionaron entre sí y por qué lo hicieron de ese modo. La Sistematización de Experiencias produce conocimientos y aprendizajes significativos que posibilitan apropiarse de los sentidos de las experiencias, comprenderlas teóricamente y orientarlas hacia el futuro con una perspectiva transformadora (Jara, 2020, p. 4).

El proceso de la presente sistematización se fundamenta en la revisión de investigaciones previas realizadas en el Instituto Universitario de Educación y Deporte sobre la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y las percepciones de los estudiantes acerca de las modalidades combinadas de enseñanza, manteniendo y robusteciendo una continuidad que, parafraseando a Jara (2020), lleve a la trascendencia de las vivencias a partir de las reconstrucciones de las mismas para la producción de conocimientos y aprendizajes significativos (p. 4).

Para llevar a cabo la presente sistematización se realizó una revisión detallada de la literatura académica existente, en donde se emplean bases de datos especializadas en educación y comunicación, repositorios digitales y bibliotecas. Cabe decir que el acceso a muchas de estas fuentes de información se logró a través del Sistema de Bibliotecas de la Universidad de Antioquia.

Lo anterior se hizo con el propósito de recopilar y analizar artículos científicos, tesis, informes y otros documentos relevantes que abordan las modalidades educativas combinadas y la utilización de narrativas transmedia en entornos educativos como herramienta pedagógica. Véase la tabla 1 Bases de datos y material recopilado.

Tabla 1. Bases de datos y material recopilado (Fuente: Autores)

Base de datos	País	Tipo de material	Año	Revisado	Elegido
Google Scholar – https://scholar.google.com/	Estados Unidos	Libro Artículos de investigación	2011 2013 2017 2019	6	5
DOAJ – https://www-doaj-org.udea.lookproxy.com/	Reino Unido	Artículos de investigación	2014 2017 2018 2019 2022	6	1
Dialnet – https://dialnet-unirioja-es.udea.lookproxy.com/	España	Artículos de investigación	2018 2023	3	2
Scielo – http://www.scielo.org/co/	Brasil	Artículos de investigación	2017	1	1
ScienceDirect – https://www-sciencedirect-com.udea.lookproxy.com/	Países Bajos	Artículos de investigación	2015 2023	2	1
Eric – https://eric-ed-gov.udea.lookproxy.com/	Estados Unidos	Artículos de investigación	2016 2018 2021 2022	5	3
Redined – https://redined.educacion.gob.es/	España	Artículos de investigación Trabajo final	2014 2017	2	0
Redalyc – www-redalyc-org.udea.lookproxy.com/	México	Artículos de investigación	2015	1	1

En la presente investigación se consideró darles importancia a las fuentes de información recientes, relevantes y confiables en relación con el tema que se está estudiando. No es un secreto que hoy en día

la información se produce y difunde a gran velocidad; especialmente, los temas que se abordan en este artículo son neurálgicos y, por tanto, susceptibles a evolucionar aceleradamente en cuanto a su estudio y comprensión.

Se priorizó que el material documental por revisar y elegir fuera publicado a partir del año 2017, pues esta ventana de tiempo refleja los avances más recientes y las tendencias actuales en el campo de conocimiento. Además, al utilizar fuentes recientes, se evita el riesgo de reproducir información obsoleta, errónea o desactualizada que pueda afectar la calidad y la validez de la investigación.

La matriz de recolección de información documental es un instrumento que permite sistematizar los diferentes recursos que nutren la presente investigación en cuanto a su contenido teórico y que esperamos sirva como una base de datos de referencia para la realización de acciones similares en la dependencia.

La información recopilada queda enmarcada en una estructura en la que se pueden diferenciar tres grandes categorías: una “base”, que corresponde a todos los archivos documentales que se tomaron como referencia para la estructuración de la investigación; y, para ampliar visión conceptual, dos categorías: “modalidades educativas” y “narrativa transmedia”.

En el contexto de la revisión documental o revisión bibliográfica, las categorías son grupos o clasificaciones que se utilizan para organizar y agrupar los documentos, estudios o fuentes de información encontrados durante el proceso de investigación. Estas categorías permiten sistematizar y analizar la información de manera ordenada y coherente. La organización de los documentos en categorías específicas permitió comparar y contrastar los resultados de diferentes fuentes de información encontradas, identificar vacíos en la literatura y generar conclusiones más sólidas y fundamentadas. Las categorías también permiten presentar la información de manera clara y estructurar la revisión documental.

Este instrumento tiene un esqueleto conformado por unas etiquetas que se aplica para el análisis de cada material y que facilita a los investigadores la recopilación y comprensión de la información al puntualizar y especificar los datos más significativos.

Cada categoría mencionada previamente posee la siguiente estructura (véase la tabla 2): Un código (Cod), simplifica la identificación del material con una letra (A-Base, B-Modalidades educativas, C-Narrativa transmedia) y un número; el título del recurso analizado; el tipo, permite

saber qué clase de material se está revisando; link, para tener acceso directo al recurso; los autores del documento; las palabras claves que estén asociadas a la investigación; la descripción general del material; y las observaciones, que es donde se extraen los elementos más relevantes del documento. El material revisado se llena hasta la etiqueta “palabras clave”, y el material elegido lleva todas las etiquetas completadas. Véase la tabla 2 Material documental en la matriz de recolección de información.

Durante el desarrollo de la matriz, se hizo evidente la necesidad de buscar información en el idioma inglés, en tanto se encontró de manera reiterada diversos documentos y artículos que señalaban autores como Henry Jenkins, reconocido por sus estudios en comunicación y cultura popular y reconocido por acuñar el término “transmedia storytelling” o en español “narrativa transmedia”. Asimismo, la integración de material en lengua extranjera ha permitido que se desarrollen y diversifiquen los conocimientos en tanto se hilvanan otros contenidos afines como lo es por ejemplo “diseño transmedia”.

También se hizo uso de Inteligencia Artificial (IA) para rastrear información, en particular se hizo uso de “Chat de Bing” de Microsoft, herramienta de búsqueda con integración de IA. En ella se hicieron múltiples consultas sobre artículos de investigación que involucraran las narrativas transmedia en la educación, ejercicio que arrojó resultados mixtos, pues si bien la IA brindaba material con su respectiva fuente, también el grueso de esos recursos era inaccesible por pertenecer a bases de datos o revistas de suscripción.

Conclusiones

La integración de narrativas transmedia en el campo educativo representa un enfoque transformador para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas narrativas, al fusionar diferentes plataformas y medios, logran captar el interés y la atención de los estudiantes, generando una experiencia de aprendizaje inmersiva y significativa.

Al permitir una participación activa y creativa, los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje, lo que fomenta una mayor cercanía con los contenidos. La personalización del contenido y la adaptación a las preferencias individuales de los estudiantes permiten un aprendizaje más significativo y relevante, lo que puede aumentar la motivación y el compromiso con el proceso educativo.

Tabla 2. Material documental en la matriz de recolección de información (Fuente: Autores)

Cod	Título	Tipo	Año	Autor(es)	Palabras clave	Descripción	Observaciones
A1	Procesos de Enseñanza mediados por TIC en la Licenciatura de Educación Física de la Universidad de Antioquia.	Documento inédito	2021	IUEFD	Enseñanza-	Investigación	Referencia teórica
A2	Percepciones de los estudiantes del IUEFD frente a las modalidades combinadas en el semestre 2022-1.	Documento inédito	2021	IUEFD	Percepciones	Investigación	Referencia teórica
A3	Modalidades educativas.	Blog	2023	Ude@	Modalidades	RED modalidades	Referencia teórica
A4	Investigación transmedia. Cultura participativa en la creación del conocimiento académico. Profesional de la información.	Artículo de investigación	2019	Picó, M. J., Sáez, E., & Galán, E.	Investigación	Investigación	Referencia teórica
A5	Narrativas transmedia.	Libro	2013	Scolari, C. A	Narrativas transmedia	Libro del análisis de las NT en la contemporaneidad	Referencia teórica
A6	Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes	Artículo de investigación	2019	Scolari, C. A., Lugo Rodríguez, N., & Masanet, M. J.	Educación Transmedia	Investigación educación transmedia	Referencia teórica
A7	Procesos de enseñanza mediados por TIC en la Licenciatura en Educación Física de la Universidad de Antioquia.	Artículo de investigación	2021	Torres, C. M. M., et al.	Investigación, TIC	Investigación TIC	Referencia teórica

Cod	Título	Tipo	Año	Autor(es)	Palabras clave	Descripción	Observaciones
A8	La nueva relación entre tecnología, conocimiento y formación tiende a integrar las modalidades educativas.	Capítulo de libro	2013	Toro, N. A.	Relación entre conocimiento y tecnología	Revisi	Referencia teórica
A9	Metodología de la investigación.	Libro	2018	Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P.	Metodología de investigación	Texto de investigación	Referencia teórica
A10	Convergence culture.	Artículo de investigación	2008	Jenkins, H.	Convergencia, Narrativas transmedia	Texto cultura de la convergencia	Referencia teórica
A11	De las narrativas transmedia al diseño de aprendizaje transmedia.	Libro	2022	Rodríguez, N. L.	Convergencia, Narrativas transmedia	Competencias Transmedia	Referencia teórica
A12	Alfabetismo transmedia: estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación.	Artículo de investigación	2016	Scolari, C. A	Alfabetismo transmedia	Investigación	Referencia teórica
A13	Introducción: del alfabetismo mediático al alfabetismo transmedia.	Artículo de investigación	2018	Scolari, C. A	Alfabetismo transmedia	Competencias Transmedia	Referencia teórica
B1	DIRECTIVA MINISTERIAL N° 04	Legal	2020	MinEducación (MEN)	Norma; Modalidades educativas; Uso de TIC	Uso de tecnologías en el desarrollo de programas académicos Presenciales.	(v) hacer uso de herramientas como e-Learning, portales de conocimiento...
B2	DECRETO 1075 DE 2015	Legal	2015	Gobierno Nacional de Colombia	Norma; Modalidades educativas; Uso de TIC	Decreto Único Reglamentario del Sector Educación	ARTÍCULO 2.3.3.5.8.5.7. De la educación virtual y Tecnologías de la Información ...

Cod	Título	Tipo	Año	Autor(es)	Palabras clave	Descripción	Observaciones
B3	La interacción en el blearning como posibilitadora de ambientes de aprendizaje constructivistas: perspectiva de estudiantes.	Artículo de investigación	2015	Torres, C. I.	Blended learning; TIC	Interacción y <i>b-learning</i>	-
B7	Uso de escenarios de aprendizaje en entornos E-Learning y B-Learning como alternativa de estudio en la educación a distancia.	Artículo de investigación	2017	Dioses, J. C. S., Peralta, J. A. J., & Tenesaca, J. R. B.	B-Learning; E-Learning; TIC	Escenario virtual de aprendizaje	-
C1	Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano	Artículo de investigación	2019	Hermann-Acosta, A., & Pérez-Garcías, A.	Narrativa transmedia; Narrativas digitales	El objetivo que guía este artículo se centra en identificar los hallazgos investigativos y aportes que han brindado las...	1 Las narrativas digitales, al emplear el uso de las... 2 Las narrativas digitales, han permitido la consolidación...
C2	Producción de contenidos transmedia, una estrategia innovadora.	Artículo de investigación	2017	Saavedra-Bautista, C. E., Cuervo-Gómez, W. O., & Mejía-Ortega, I. D.	Contenidos transmedia; Innovación	Este artículo se orienta hacia la construcción de una base teórica de las narrativas transmedia, su aplicación en contextos...	1 Las narrativas digitales, al emplear el uso de las... 2 Las narrativas digitales, han permitido la consolidación ...
C3	El transmedia en la educación superior. Una investigación cualitativa.	Artículo de investigación	2023	Correa, G. G., Ibáñez, D. B., & Ruiz, J. H.	Transmedia; Educación superior	Se espera que esta investigación contribuya a la comprensión de la naturaleza...	1 Entre los hallazgos, se constata un avance genérico en la presencia de las narrativas...
C4	Narrativas transmedia con jóvenes universitarios. Una etnografía digital en la sociedad hiperconectada	Artículo de investigación	2017	Gutiérrez, J. M., Fernández, E., & de la Iglesia, L.	Narrativa transmedia; Educación superior	Este trabajo analiza el diseño, la creación y la difusión de contenido transmedia, basándose en la producción de ...	1 diseños educativos desde una perspectiva transmedia como el que hemos estudiado nos permiten ayudar...
C5	Transmedia storytelling: Imagery, shapes and techniques	Libro	2011	Giovagnoli, M.	Narrativa transmedia; Diseño transmedia; Alfabetización	Este texto presenta dos modelos para el diseño de experiencias transmediales aplicables desde el contexto de la...	1 Las tecnologías para la información y la comunicación y los... 2 Se sugiere la lectura de las conclusiones planteadas...

Cod	Título	Tipo	Año	Autor(es)	Palabras clave	Descripción	Observaciones
C6	Modelos para el diseño de experiencias transmedia en entornos educativos. Exploraciones en torno a The Walking Dead, La Odisea y Tom Sawyer.	Artículo de investigación	2018	Montoya-Bermudez, D. F., & Vásquez-Arias, M.	Narrativa transmedia; diseño transmedia; alfabetización	Este texto presenta dos modelos para el diseño de experiencias transmediales aplicables desde el contexto...	1 Las tecnologías para la información y la comunicación y los recursos expresivos... 2 Se sugiere la lectura de las conclusiones...
C7	Activity and learning contexts in educational transmedia.	Artículo de investigación	2018	Molas Castells, N., & Rodríguez Illera, J. L.	Narrativa transmedia	La transmedialidad tiene algunas consecuencias educativas que la diferencian de otros enfoques, incluso...	1 Sin duda, los medios digitales han contribuido a debilitar la separación entre formas de conocimiento...
C8	The Compelling Nature of Transmedia Storytelling: Empowering Twenty First-Century Readers and Writers Through Multimodality	Artículo de investigación	2021	Hovious, A., Shinas, V. H., & Harper, I.	Narrativa transmedia; TIC	Las innovaciones en los medios digitales han creado nuevas oportunidades para atraer a los lectores jóvenes.	1 Dos conclusiones importantes surgieron del estudio de lectores de octavo grado que... 2 Con el fin de crear oportunidades para...
C9	Towards a theory of organizational storytelling for public relations: An engagement perspective	Artículo de investigación	2023	Lane, A.	Narrativa transmedia; Diseño transmedia; Comunicación organizacional	Este documento adopta una perspectiva de compromiso con la narración de historias en general para identificarlo...	1 (Sobre las historias) Según Gottschall (2012), "Nosotros,..." 2 (sobre los personajes) Su presencia ... (...)
C10	Narrativas transmedia en educación: reimaginar el cuarto propio expandido.	Artículo de investigación	2023	Ferrarelli, M.	Narrativa transmedia; Educación	La hipótesis que guía el presente trabajo busca proponer a las narrativas transmedia como un enfoque en educación...	1 Enfocar la mirada tanto en el ... 2 Aprovechar didácticamente los conocimientos... (...)
C11	Transmedia teaching framework: from group projects to curriculum development	Artículo de investigación	2016	Reid, J., & Gilardi, F.	Transmedia; Educación superior	Este documento describe un marco innovador de aprendizaje basado en proyectos basado teóricamente en las...	1 Nos dimos cuenta de que los estudiantes que eran pasivos en el aula a menudo estaban activos en el ciberespacio...

Además, las narrativas transmedia ofrecen un terreno fértil para el desarrollo de habilidades críticas y de alfabetización digital en los estudiantes. Al interactuar con múltiples fuentes de información y medios de comunicación, los estudiantes aprenden a evaluar, analizar y sintetizar contenidos, lo que es fundamental en un entorno digital saturado de información. La promoción de la alfabetización mediática y digital es esencial en el mundo actual, donde la capacidad de navegar y discernir la veracidad de la información es crucial para tomar decisiones informadas y responsables.

Si bien aún se requiere más investigación y desarrollo de mejores prácticas para maximizar el potencial de las narrativas transmedia en la educación, es innegable que esta herramienta ofrece ventajas significativas en el contexto educativo. En última instancia, al aprovechar la naturaleza interactiva y participativa de estas narrativas, los profesores pueden enriquecer la enseñanza y empoderar a los estudiantes en su camino hacia un aprendizaje más significativo y adaptable en el actual ecosistema de medios.

Los datos recolectados en la investigación *Percepciones de los estudiantes del IUEFD frente a las modalidades combinadas en el semestre 2022-1* dan un panorama general de la apropiación de conceptos que tiene la comunidad del Instituto sobre multimodalidades y en general sobre alfabetización digital, con datos obtenidos donde se muestra que el 71% de los estudiantes que diligenciaron el formulario NO conocen los tipos de multimodalidades.

Referencias

Libros

Giovagnoli, Max. (2011). *Transmedia storytelling: Imagery, shapes and techniques*. Lulu. com.

Scolari, Carlos. (2013). *Narrativas transmedia*. Barcelona: Deusto.

Documentos legales

Colombia, Directiva Ministerial N° 4 del 20 de marzo de 2020. Uso de tecnologías en el desarrollo de programas académicos presenciales, Ministerio de Educación Nacional. https://www.mineducacion.gov.co/1780/articulos-394296_recurso_1.pdf

Artículos de Revistas

Ferrarelli, Mariana. (2023). Narrativas transmedia en educación: reimaginar el cuarto propio expandido. *Revista académica IILETRAd*, (6), 33-38.

Gutiérrez, José; Fernández, Eduardo y De la Iglesia, Laura. (2017). Narrativas transmedia con jóvenes universitarios: una etnografía digital en la sociedad hiperconectada. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura*, (57), 0081-95.

Hernández, Roberto; Fernández, Carlos y Baptista, Pilar. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4, pp. 310-386). México: McGraw-Hill Interamericana.

Jara, Óscar. (2020). *Orientaciones teórico-prácticas para la sistematización de experiencias*.

Jenkins, Henry. (2008). *Convergence culture. Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (No. Sirsi) i9788449321535).

Los encuestados que respondieron que Sí conocen los tipos de multimodalidad (55/187), mencionaron algunas como: presencial y virtual; virtual, presencial y mixta; virtual, presencial, híbrida; cursos mediados por las tics; mitad virtual mitad presencial; 75-25%. Respecto al manejo de las TIC, solo 43 personas consideran que tienen un manejo *avanzado*, mientras que más de la media de los encuestados consideran que tienen un nivel *medio*.

Se evidencia una clara inconformidad con la manera en que se han estado llevando a cabo los cursos con modalidades educativas combinadas en el IUEFD. Sin embargo, es importante reconocer el desconocimiento que se tiene sobre a lo que alfabetización digital y multimodalidad concierne, siendo lo anterior un posible factor que afecte de manera directa los cursos mediados por TIC.

Si bien se pensaba que después de la pandemia de covid19 los aprendizajes serían significativos, en lo que concierne a la integración de TIC a los procesos de enseñanza-aprendizaje, dado la utilización de herramientas tecnológicas que tuvieron que ser empleadas para diferentes actividades académicas. En la práctica no se refleja dicha premisa, gran parte de los docentes se ubicaron en el grupo de los que perciben la presencialidad como el camino para seguir en nuestro campo de conocimiento. Sin embargo, también se encuentra un grupo pequeño de docentes que han continuado dicho camino y han avanzado en la implementación de aulas semilla virtuales, asis-

Lane, Anne. (2023). Towards a theory of organizational storytelling for public relations: An engagement perspective. *Public Relations Review*, 49(1), 102297.

Mesa, Claudia; Álvarez, Josué; Santa, Edwin; Sepúlveda, Mauricio; Ramírez, José; Barrera, Julián; Ospina, Nathalie; Rincón, Mateo; Gaviria, Sebastián y Pérez, Ricardo. (2021). Procesos de enseñanza mediados por TIC en la Licenciatura en Educación Física de la Universidad de Antioquia. *VIREF Revista De Educación Física*, 10(4), 112–125. Recuperado a partir de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/346648>

Montoya, Diego y Vásquez, Mauricio. (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.

Reid, James y Gilardi, Filippo. (2016). Transmedia teaching framework: from group projects to curriculum development. Innovative language teaching and learning at univewrsity: enhancing participation and collaboration, 79-84.

Rodríguez, Nohemí. (2022). *De las narrativas transmedia al diseño de aprendizaje transmedia*. Universidad Iberoamericana León.

Scolari, Carlos. (2016). Alfabetismo transmedia: estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. Transmedia literacy: informal learning strategies and media skills in the new ecology of communication. *Telos: Revista de pensamiento sobre Comunicación, Tecnología y Sociedad*. 2016;(193): 13-23.

Scolari, Carlos. (2018). Introducción: del alfabetismo mediático al alfabetismo transmedia. *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*, 1, 14-23.

Escritos no publicados

Álvarez, Josué; Múnera, Ángela; Arias, Esteban; Giraldo, Sara. (2023). Percepciones de los estudiantes del IUEFD frente a las modalidades combinadas en el semestre 2022-1.

tidas parcialmente por TIC, incluyendo ejercicios de cursos espejo. Respecto al concepto, sigue existiendo dificultad para diferenciar los tipos de multimodalidad adaptados por la UdeA.

La metodología de sistematización de experiencias y la revisión de literatura con la implementación de la matriz, se arraigaron como herramientas valiosas para realizar este primer momento de la investigación. A través de estas fuentes de información se pudo rastrear, revisar y analizar distintos recursos documentales centrados en los conceptos “narrativa transmedia” y “modalidades educativas”, así como identificar y describir experiencias concretas que aplican dichos conceptos en contextos educativos.

Sistematizar las experiencias, facilita recuperar el sentido y el aprendizaje de las prácticas educativas que utilizan la narrativa transmedia, evidenciando las perspectivas de los actores involucrados. Así, se pudo conocer el contexto y el desarrollo de estas experiencias, así como las estrategias pedagógicas y en algunos casos incluso los recursos tecnológicos que se emplearon.

La revisión documental, por su parte, facilitó el acceso a fuentes y referencias teóricas que sustentan el marco conceptual y metodológico de la investigación. A través de una matriz, se organizó y sintetizó la información relevante de cada documento, lo que permitió establecer relaciones, comparaciones y contrastes entre ellos, así como identificar vacíos y oportunidades de investigación. Esta combinación permitió obtener una visión integral y crítica de los objetos de estudio y sus implicaciones educativas, así como establecer una base de conocimiento contemporáneo y relevante.

Finalmente, las narrativas transmedia y la integración de TIC conllevan asumir algunos retos y limitaciones para su implementación en el ámbito educativo, tales como la falta de formación docente, la escasez de recursos y herramientas adecuadas, la resistencia al cambio y la dificultad para evaluar los aprendizajes generados a través de esta estrategia. Aun así, los resultados obtenidos permiten afirmar que las narrativas transmedia ofrecen un potencial pedagógico para favorecer el aprendizaje significativo, la participación activa, la creatividad y la colaboración entre los estudiantes, así como para desarrollar competencias transversales y digitales, son estrategias pedagógicas que pueden enriquecer la educación mediada por TIC, siempre que se diseñen con coherencia y se evalúen sus resultados.📍

Internet

Cruz, Johansson. (2021). *Multimodalidad, propuesta que busca el retorno paulatino para el semestre 2021-2*. Portal Universidad de Antioquia. <https://acortar.link/wGE3ce>