

# Alfabetización transmedia a través de *e-learning* en el ámbito educativo

Luis Manuel Fernández Martínez  
Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA)  
Marta Medina Núñez  
Universidad San Pablo CEU

## ABSTRACT

En este contexto de transformación digital, la educación superior está siendo testigo de una urgente transformación de la actividad docente y estudiantil. Las clases presenciales se están adaptando a la modalidad virtual y, con ello, las universidades se enfrentan a un doble reto: desarrollar metodologías que garanticen el proceso de enseñanza-aprendizaje y asegurar la adquisición de competencias necesarias por parte del alumnado.

De forma paralela, el entorno mediático se caracteriza cada vez más por procesos de hipermediación protagonizados por las narrativas transmedia. En un sentido amplio, pensar el transmedia como forma de acercarse a los temas curriculares implica buscar caminos para lograr que dichas prácticas ingresen a la universidad y permitan acceder a aprendizajes más conmovedores y profundos. Por ello, se hace pertinente estudiar cómo pueden influir las capacidades propias del transmedia en este incipiente sistema universitario asentado sobre las bases del *e-learning*.

Como respuesta a este contexto de transformación académica, en este trabajo se presenta un exhaustivo análisis de herramientas *online* bajo un enfoque transmediático como guía para el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que acentúa el rol activo del alumno.

**Keywords:** *e-learning*, transmedia, innovación docente, educación *online*, educación superior

## 1. INTRODUCCION Y MARCO TEÓRICO

Durante las últimas décadas, en el ámbito universitario se han llevado a cabo nuevas prácticas que hacen necesario reconcebir la enseñanza a la luz de los procesos que emergen de los escenarios con alta disposición tecnológica (Maggio, 2012). De estos, destaca el trabajo con diferentes lenguajes y variados estilos de aprendizaje, la posibilidad de ofrecer a los alumnos trayectorias pedagógicas más personalizadas e ingresar a los temas desde diversas perspectivas y formatos.

En esta línea, es importante señalar el empleo de la narrativa transmedia. Este concepto fue acuñado por Jenkins (2003), quien lo define como “un proceso donde elementos integrantes de una ficción aparecen dispersos a través de múltiples canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada”. Posteriormente, este autor identifica siete principios fundamentales propios de estas narrativas (2009)<sup>1</sup>. Aunque originalmente el transmedia solo se concebía en el contexto mediático, su aplicación actual en el ámbito de la docencia es cada vez más recurrente.

Hace algunos años, incluso antes de la crisis sanitaria originada por la COVID-19, ya era frecuente el planteamiento de enfoques que buscaban vincular los medios y las tecnologías a la educación, tales como: el uso de las TIC, el análisis crítico de medios y la educación virtual mediante la implementación de plataformas (*Learning Management System*) con el objeto de poner en funcionamiento cursos *online* multicanal y multimedia (*e-learning*, *b-learning* y multimodal). Sin embargo, como bien apuntan Inés Dussel (2005) y Joan Ferrés (2008), se trata de un uso de mecanismos complejos que, frecuentemente y de forma errónea, reproducen currículos y prácticas pedagógicas tradicionales.

---

<sup>1</sup> Los siete principios fundamentales de las narrativas transmedia son: expansión/profundidad; continuidad/multiplicidad; inmersión/extraibilidad; construcción de mundos; serialidad; subjetividad; realización.

La transformación de los planes de estudio, metodologías y organización docente en los diferentes ámbitos de la educación superior exige ante este nuevo escenario un modelo constructivista que plantee actividades y herramientas *online* para la adquisición de las competencias necesarias en la formación del alumnado que promuevan, además, el desarrollo de estrategias cognitivas, fundamentales para fomentar su autonomía en el aprendizaje en el aula (Boza y Conde, 2015).

Conforme a las reflexiones de Ricoy y Fernández (2013), resulta esencial entender que el uso de las TIC en la educación superior ha de ir acompañado de cambios en la concepción pedagógica de los docentes. Como respuesta ante esta necesidad de cambio, es oportuno plantear la adaptación de las narrativas transmedia (*transmedia storytelling*) al contexto universitario.

La aplicación del transmedia en el ámbito docente supone una evolución de la figura del alumno, ya que este es el encargado de desarrollar capacidades relacionadas con el rastreo y tratamiento de la información y, al mismo tiempo, se convierte en creador y multiplicador de los contenidos.

Una de las principales ventajas de la aplicación del transmedia en las clases es la participación y la creación de comunidades, que ponen en práctica el aprendizaje colaborativo tanto en el proceso de enseñanza como en el modelo de trabajo en equipo a través de plataformas *online*. Este tipo de planificaciones didácticas posicionan al alumno en un rol más activo en términos de construcción de conocimiento y autonomía en la elección del tipo de trabajo que llevará a cabo, exigiendo el involucramiento creativo y la toma de decisiones a partir de opiniones formadas.

Teniendo en cuenta el escenario descrito, esta propuesta didáctica busca replantear el modelo educativo universitario desde una doble vertiente. Por una parte, mediante las metodologías *online* y el uso de las TIC para enseñar contenidos académicos; por otra, reconociendo el valor de la narrativa transmedia a partir de la cual las generaciones más jóvenes adquieren su condición de prosumidores. Los objetivos principales son los siguientes:

- Analizar el modelo de enseñanza-aprendizaje basado en el *e-learning* con un enfoque constructivista que acentúe el rol activo del discente.
- Investigar el uso y la aplicación de metodologías *online* de innovación docente adecuadas al nuevo modelo educativo con las que ofrecer a los alumnos trayectorias pedagógicas más personalizadas e ingresar a los temas desde diversas perspectivas y formatos.
- Recomendar herramientas *online* que permitan al alumno adquirir las competencias necesarias para el ejercicio de su labor profesional.
- Explorar los modos en que las actividades de creación transmedia de los jóvenes en entornos extraescolares pueden ser aprovechadas pedagógicamente desde el medio educativo.

## 2. METODOLOGÍA

Es necesario destacar que la investigación planteada en este trabajo es un estudio exploratorio, pues se fundamenta en la observación de la realidad en el ámbito educativo. Para llevarlo a cabo se han diseñado siete fichas de análisis que recogen 60 herramientas recurrentes en el modelo educativo *online*. Cada ficha se corresponde con un principio fundamental del transmedia (Jenkins, 2009) adaptado al ámbito educativo. Estos principios se agrupan en 7 bloques:

1. Expansión (*spreadability*) vs. Profundidad (*driballity*).
2. Continuidad (*continuity*) vs. Multiplicidad (*multiplicity*).
3. Inmersión (*immersion*) vs. Extraibilidad (*extractability*).
4. Construcción de mundos (*worldbuilding*).
5. Serialidad (*seriality*).
6. Subjetividad (*subjectivity*).
7. Realización (*performance*).

En cada uno de los bloques se han distribuido las diferentes herramientas según su mayor aplicabilidad a cada principio transmedia. Para facilitar la labor docente, se ha hecho, además, un análisis más concreto de cada herramienta basado en las siguientes categorías / subcategorías.

## 2.1 Herramientas

- **Uso principal:** comunicación, muros de contenido, pizarras virtuales, gestión de aulas virtuales, planificación y gestión de tareas, creación de presentaciones, creación de actividades, creación de otros recursos.
- **Acceso:** gratuito, gratuito con registro, gratuito con opción *premium* o solo *premium*.
- **Modalidad temporal:** la herramienta exige que los alumnos estén conectados al mismo tiempo (sincrónica) o no (asincrónica).

## 2.2. Usuario

- **Iniciativa de la participación:** la decisión del uso de la herramienta parte del profesor o del alumno.
- **Tipología de actores:** direccionalidad con la que se emplea la herramienta (ya sea del profesor al alumno, del alumno al profesor o del alumno al alumno).
- **Interacción transmedia:** se determinan tres tipos de interacción transmedia según la clasificación de Molpeceres y Rodríguez (2014): interacción pasiva, activa y creadora. En este trabajo se aplica al ámbito docente, de modo que en la interacción pasiva, el usuario (profesor o alumno) trabaja con la herramienta sin recibir ningún tipo de *feedback*; en la interacción activa, recibe *feedback*; y en la interacción creadora, se torna creador (prosumidor).

## 2.3. Método pedagógico

- **Aprendizaje basado en proyectos:** el alumno es responsable de planificar, organizar y diseñar su trabajo. El docente presenta un proyecto motivador, conectado con la realidad de sus discentes, y los acompaña como guía a lo largo de todo el proceso.
- **Aprendizaje basado en el pensamiento:** el alumno trabaja los temas del currículo a través de la reflexión, el razonamiento y la toma de decisiones. Se busca la comprensión profunda de los contenidos.
- **Aprendizaje basado en competencias:** centrado en el desarrollo de habilidades genéricas y específicas a fin de formar alumnos cualificados en el ámbito profesional.
- **Aprendizaje experiencial:** el alumno aprende haciendo para observar y reflexionar sobre la experiencia vivida. Finalmente, extrae conclusiones en forma de marco conceptual.
- **Método del caso:** Esta metodología propone el estudio de una situación específica con el objetivo de conectar la teoría con la práctica (un problema real).
- **Expositivo/lección magistral:** el docente presenta verbalmente los contenidos del currículo, con o sin apoyo audiovisual.
- **Flipped classroom:** el alumno prepara el contenido teórico en casa para después compartir conocimientos en el aula. El docente consolida el aprendizaje de sus discentes.
- **Trabajo cooperativo:** los alumnos trabajan contenidos académicos por equipos. Esta metodología busca que aprendan a dos niveles: individual y grupal.
- **Gamificación:** debido a su carácter lúdico, los alumnos interiorizan los contenidos didácticos de manera fácil y amena, generando experiencias positivas en el discente.
- **Design Thinking:** los alumnos buscan soluciones originales para diferentes problemas. Esta metodología se inspira en la labor de los diseñadores.
- **Visual Thinking:** los alumnos trabajan contenidos didácticos de forma gráfica, facilitando así la asimilación de conceptos complejos.

## 3. RESULTADOS

A continuación se presenta un mapa con la distribución general de las herramientas (véase figura I) y la presentación de las siete fichas con el análisis respectivo de cada una (fichas incluidas en anexo). Para facilitar su comprensión se incluye una leyenda de símbolos (véase figura II)

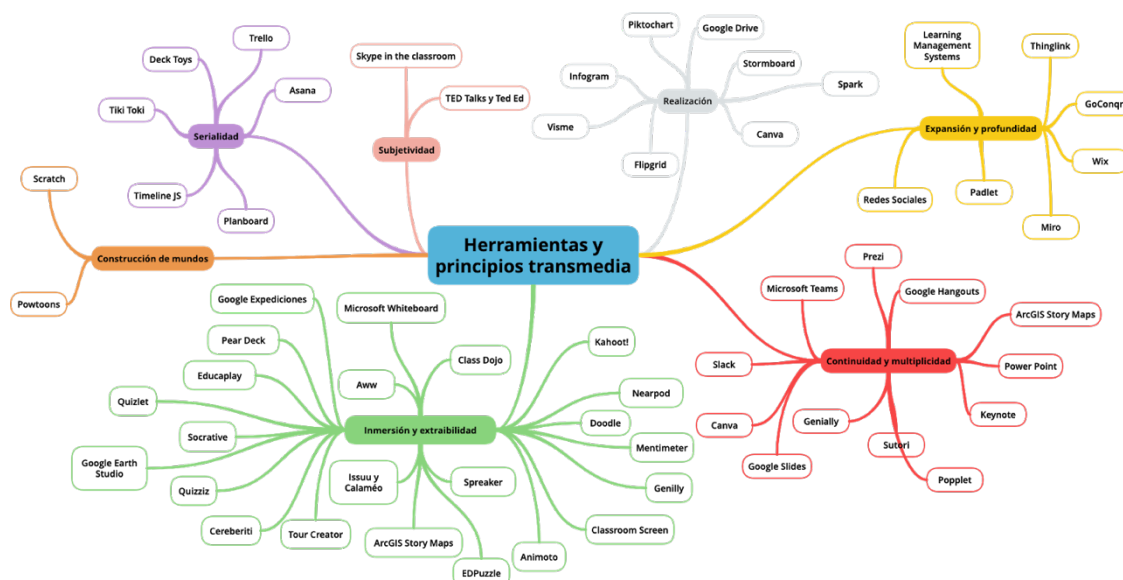


Figura 1. Distribución general de herramientas según los 7 principios transmedia. Fuente: elaboración propia.

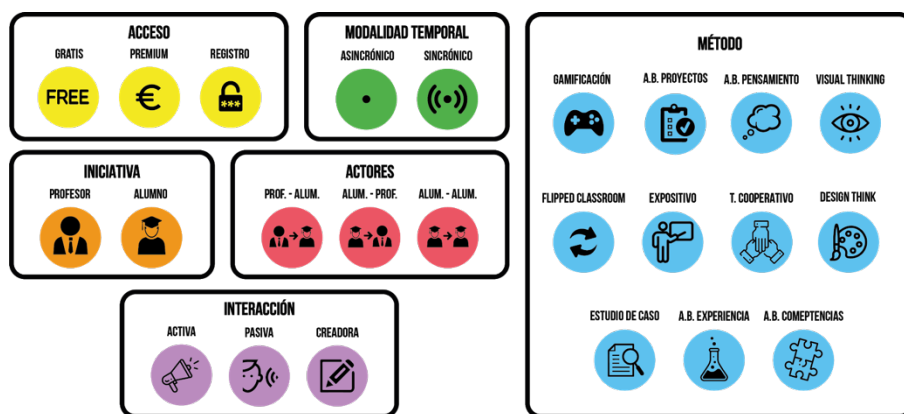


Figura 2. Leyenda de símbolos. Fuente: elaboración propia.

1. Expansión (*spreadability*) vs. Profundidad (*driballity*). Expansión: el contenido de la materia puede ser difundido de forma activa por el alumnado (ej.: un *retweet*) / Profundidad: la posibilidad de ahondar en el material didáctico a diferentes niveles (ej.: navegación dentro de una web).

2. Continuidad (*continuity*) vs. Multiplicidad (*multiplicity*). Continuidad: la coherencia presente en la materia a través de su desarrollo en los diferentes contenidos (ej.: el uso de presentaciones como base del material didáctico) / Multiplicidad: la posibilidad de acceder al contenido docente a través de varios enfoques (ej.: transversalidad o sinergias).

3. Inmersión (*immersion*) vs. Extraibilidad (*extractability*). Inmersión: la motivación del alumnado para implicarse en los diferentes contenidos de la asignatura (ej.: concurso entre alumnos) / Extraibilidad: la adaptación de los contenidos didácticos al mundo real (ej.: juego de rol).

4. Construcción de mundos (*worldbuilding*): la creación de un contexto (real o ficticio) en torno a los contenidos de la materia. (ej.: videojuego para explicar la Edad Media).

5. Serialidad (*seriality*): fragmentación de los contenidos de la asignatura para que se impartan de forma progresiva (ej.: línea temporal).

6. Subjetividad (*subjectivity*): presentación del contenido de la materia bajo otros puntos de vista alternativos al docente (ej.: clase magistral de un invitado profesional no académico).

7. Realización (*performance*): El alumno tiene la iniciativa de participar activamente en el desarrollo de contenidos extra a los del currículo de la materia. (ej.: el alumno crea un foro de debate).

#### 4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La clasificación propuesta en este trabajo está basada en un aprovechamiento de las herramientas según su funcionalidad principal. Tras el estudio exploratorio se destaca lo siguiente:

1. Para conseguir una experiencia integral transmedia es necesaria la combinación de los principios fundamentales y, con ello, el empleo de varias herramientas.
2. Este trabajo combinado exige que cada herramienta sea cuidadosamente seleccionada para obtener unos resultados óptimos a través de su aplicación en el aula.
3. Cada asignatura tiene sus propias necesidades. En función de estas, debe basarse la planificación del enfoque transmedia.
4. Este estudio exploratorio parte de las herramientas como eje principal de la planificación docente. No obstante, es posible trabajar con el enfoque transmedia desde otras perspectivas: seleccionando en primer lugar la metodología o la modalidad temporal, dando prioridad a la iniciativa de la participación o tipología de usuarios involucrados, entre otros.
5. La ventaja de las herramientas *online* es el aprovechamiento de recursos. El docente puede optar por diseñar su propio material, pero también tiene la posibilidad de incorporar otros recursos previamente creados.
6. La interacción transmedia se ha analizado siempre bajo la perspectiva del alumno y está vinculada directamente a la iniciativa de participación. Por ejemplo, con la herramienta *Power Point*, si la iniciativa nace del profesor, la interacción del alumno es pasiva; en el caso de que parta del alumno, su interacción será creadora. Por lo tanto, las diferentes posibilidades de interacción dependerán del tipo de agentes implicados en dicha iniciativa (docente/alumno).

La adaptación de la educación superior requiere de una sólida transformación hacia el modelo *e-learning*. Este trabajo recoge dicha necesidad bajo una propuesta de enfoque constructivista en el que se intensifica el rol activo del alumno. En este contexto de transformación académica, el docente debe saber identificar las posibles rutas de enseñanza-aprendizaje y aplicar las herramientas, medios, plataformas y soportes adecuados para la formación del alumnado.

Tal y como se ha señalado, la aplicación de la narrativa transmedia en la metodología docente abre nuevos horizontes en el proceso de enseñanza-aprendizaje y facilita la adquisición de nuevas competencias curriculares orientadas al mundo profesional. Este enfoque debe entenderse como un complemento innovador para mejorar y adaptar la metodología docente, especialmente en este contexto de transformación académica.

Es interesante subrayar que esta propuesta también es aplicable a diferentes modalidades de enseñanza: a pesar de que se concibe desde la no presencialidad (modelo exclusivo *online*), su puesta en práctica sería viable tanto en un modelo exclusivo presencial como en uno híbrido. En cualquier caso, es recomendable que las metodologías pedagógicas estén orientadas hacia la exploración de recursos docentes ubicados en diversos formatos, lenguajes y medios en un escenario multiplataforma.

## REFERENCIAS

- [1] Boza, A. y Conde, S. (2015). Web 2.0 en educación superior: formación, actitud, uso, impacto, dificultades y herramientas. *Digital Education Review*, (28), pp. 45-58. Consultado el 20 de julio de 2020 de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5495967>
- [2] Dussel, I. (2005). Impactos de los cambios en el contexto social y organizacional del oficio docente. En *Seminario internacional La renovación del oficio del docente: vocación, trabajo y profesión en el siglo XXI*. IIPE - UNESCO, Buenos Aires. Consultado el 20 de julio de 2020: <http://www.unter.org.ar/imagenes/10063.pdf>
- [3] Ferrarelli, M. (2015). La textualidad des-bordada: transmedia y educación en la cultura digital. *Lenguas vivas*, (11), pp. 8-18. Consultado el 6 de julio de 2020: <https://vdocuments.mx/la-textualidad-desbordada-transmedia-y-educacion-ferrarelli.html>
- [4] Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. *MIT Technology Review*. Consultado el 3 de julio de 2020: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>
- [5] Jenkins, H. (2009). Fans, bloqueros y videojuegos: La cultura de la colaboración . Barcelona: Paidós.
- [6] Molpeceres, S. y Rodríguez, M. I. (2014). La inserción del discurso del receptor en la narrativa transmedia: el ejemplo de las series de televisión de.
- [7] Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.
- [8] Ricoy, M.C. y Fernández, J. (2013). Contribuciones y controversias que genera el uso de las TIC en la Educación Superior. Un estudio de caso. *Revista de Educación*, (360), pp. 509-532. Consultado el 9 de julio de 2020 de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4099288>

## ANEXOS

Tabla 1. Ficha de análisis (principio expansión/profundidad).

EXPANSIÓN Y PROFUNDIDAD							
HERRAMIENTAS				USUARIO			M. PEDAGÓGICO
Uso principal	Herramienta	Acceso	M. temporal	Iniciativa	Actores	Interacción	Método
Learning Management Systems	Blackboard, Moodle, Chamilo, Sakai...						
Redes Sociales	Instagram, Facebook, LinkedIn...						
Muros de contenido	Padlet						
	Miro						
Creación de otros recursos	Thinglink						
	Wix						
	GoConqr						

Fuente: elaboración propia.

Tabla 2. Ficha de análisis (principio continuidad/multiplicidad)

CONTINUIDAD Y MULTIPLICIDAD							
HERRAMIENTAS				USUARIO			M. PEDAGÓGICO
Uso principal	Herramienta	Acceso	M. Temporal	Iniciativa	Actores	Interacción	Método
Comunicación	Google Hangouts						
	Microsoft Teams						
	Slack						
Creación de presentaciones	PowerPoint						
	Keynote						
	Google Slides						
	Prezi						
	Genially						
	Canva						
Creación de otros recursos	Popplet						
	ArcGIS Story Map						
	Sutori						

Fuente: elaboración propia.

Tabla 3. Ficha de análisis (principio inmersión/extraibilidad)

INMERSIÓN Y EXTRAIBILIDAD							
HERRAMIENTAS				USUARIO			M. PEDAGÓGICO
Uso principal	Herramienta	Acceso	M. Temporal	Iniciativa	Actores	Interacción	Método
Pizarras virtuales	Aww	FREE					
	Microsoft Whiteboard	FREE					
Gestión de aulas virtuales	ClassDojo						
	Classroom Screen	FREE					
Planificación y gestión de tareas	Doodle	€					
Creación de presentaciones	Animoto	€					
	Mentimeter	€					
	Nearpod	€					
Creación de otros recursos	Pear Deck	€					
	Genially	€					
	Kahoot!						
	Educaplay	€					
	Socrative	€					
	Cerebriti	€					
	Quizlet						
	Quizizz						
	EDPuzzle	€					
Creación de otros recursos	Spreaker	€					
	Tour Creator						
	Google Earth Studio						
	Issuu y Calaméo	€					
	Google Expediciones						

Fuente: elaboración propia.



Tabla 4. Ficha de análisis (principio construcción de mundos)

CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS							
HERRAMIENTAS				USUARIO			M. PEDAGÓGICO
Uso principal	Herramienta	Acceso	M. Temporal	Iniciativa	Actores	Interacción	Método
Creación de presentaciones	Powtoons						
Creación de otros recursos	Scratch						

Fuente: elaboración propia.

Tabla 5. Ficha de análisis (principio serialidad)

SERIALIDAD							
HERRAMIENTAS				USUARIO			M. PEDAGÓGICO
Uso principal	Herramienta	Acceso	M. Temporal	Iniciativa	Actores	Interacción	Método
Planificación y gestión de tareas	Trello						
	Asana						
	Planboard						
Creación de actividades	Deck Toys						
Creación de otros recursos	Tiki Toki						
	Timeline JS						

Fuente: elaboración propia.

Tabla 6. Ficha de análisis (principio subjetividad)

SUBJETIVIDAD							
HERRAMIENTAS				USUARIO			M. PEDAGÓGICO
Uso principal	Herramienta	Acceso	M. Temporal	Iniciativa	Actores	Interacción	Método
Comunicación	Skype in the classroom						
Búsqueda de recursos	TED Talks y TED Ed						

Fuente: elaboración propia.

Tabla 7. Ficha de análisis (principio realización)

REALIZACIÓN							
HERRAMIENTAS				USUARIO			M. PEDAGÓGICO
Uso principal	Herramienta	Acceso	M. Temporal	Iniciativa	Actores	Interacción	Método
Comunicación	Google Drive						
Muros de contenido	Stormboard						
Creación de otros recursos	Spark						
	Canva						
	Piktochart						
	Infogram						
	Visme						
	Flipgrid						

Fuente: elaboración propia.