

Pedagogical Training Strategy from Transmedia Approaches for First Year Teachers of the UAI

Estrategia de Formación Pedagógica desde Enfoques Transmedia para Docentes de Primer año de la UAI

» Corina Agüera

CAETI – Universidad Abierta Interamericana – Facultad de Tecnología Informática, Ciudad de Buenos Aires, Argentina.

Bárbara Convertini

CAETI – Universidad Abierta Interamericana – Facultad de Tecnología Informática, Ciudad de Buenos Aires, Argentina.

Valeria López

CAETI – Universidad Abierta Interamericana – Facultad de Tecnología Informática, Ciudad de Buenos Aires, Argentina.

Marcela Samela

CAETI – Universidad Abierta Interamericana – Facultad de Tecnología Informática, Ciudad de Buenos Aires, Argentina.

Andrés Talarico

CAETI – Universidad Abierta Interamericana – Facultad de Tecnología Informática, Ciudad de Buenos Aires, Argentina.

Recibido: Septiembre 2024./ Aceptado: Noviembre 2024 / Publicado: Diciembre 2024.

Cómo citar Agüera C, Convertini B, López V, Samela M, Talarico A. Estrategia de Formación Pedagógica desde Enfoques Transmedia para Docentes de Primer año de la UAI. Revista Abierta de Informática Aplicada [Internet]. [cited 2025 Jan. 26];8(1):71-90. <https://doi.org/10.59471/raia2024208>

Abstract

This intervention project aims to improve the academic performance and participation of first-year students at the Universidad Abierta Interamericana (UAI) through the implementation of transmedia pedagogical approaches, integrating digital technologies into teaching strategies. According to data from the 2022 Annual Report on Argentine University Statistics, a low retention and participation rate is observed in the early years of university studies, highlighting the need to update educational practices to engage students in their learning process.

The proposed project suggests the design of a training program for teachers, based on transmedia pedagogical approaches, that enables the integration of digital tools, online platforms, and emerging technologies to create more interactive and dynamic educational experiences. This approach responds to the new learning and content consumption patterns of students, who are immersed in a digital environment characterized by social media, video games, and other technologies.

It is expected that the implementation of these innovative strategies will foster greater motivation, participation, and academic performance among students. Additionally, the project aims to strengthen teachers' digital competencies, allowing them to adapt their methods to the needs of the current generation, thus improving the quality of education in the university context.

KEYWORDS: academic performance, digital competencies, , higher education, innovative teacher training, transmedia approaches in education, UAI, Universidad Abierta Interamericana.

Resumen

El presente proyecto de intervención tiene como objetivo mejorar el rendimiento académico y la participación de los estudiantes de primer año de la Universidad Abierta Interamericana (UAI) mediante la implementación de enfoques pedagógicos transmedia, integrando tecnologías digitales en las estrategias didácticas. A partir de los datos del Anuario 2022 de las Estadísticas Universitarias Argentinas, se observa una baja tasa de retención y participación en los primeros años de carrera, lo que implica la necesidad de actualizar las prácticas educativas para involucrar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

El proyecto que se presenta propone el diseño de un programa formativo para docentes, basado en enfoques pedagógicos transmedia, que permita la integración de herramientas digitales, plataformas en línea y tecnologías emergentes para crear experiencias educativas más interactivas y dinámicas. Este enfoque responde a las nuevas formas de aprendizaje y consumo de contenido de los estudiantes, quienes están inmersos en un entorno digital caracterizado por redes sociales, videojuegos, y otras tecnologías.

Se espera que la implementación de estas estrategias innovadoras fomente una mayor motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes. Además, el proyecto busca fortalecer las competencias digitales de los docentes, permitiéndoles adaptar sus métodos a las necesidades de la generación actual, mejorando la calidad educativa en el ámbito universitario.

PALABRAS CLAVE: competencias digitales, enfoques transmedia en educación, enseñanza superior, formación docente innovadora, rendimiento académico, UAI, Universidad Abierta Interamericana

Introducción

“La tecnología puede convertir la educación en un juego para los estudiantes, en lugar de un trabajo. Y cuando eso sucede, el aprendizaje se vuelve intrínsecamente motivador.”

Salman Khan¹⁾

¹⁾ Salman Khan. La escuela del mundo. Una revolución educativa.

En los últimos años, especialmente los posteriores a la pandemia, resulta sumamente interesante focalizar la mirada en torno al vínculo entre el recorrido pedagógico de las/os estudiantes ingresantes en el nivel universitario y el tipo de propuestas didácticas que los docentes ofrecen para convocarlas/os a desarrollar experiencias educativas significativas.

A partir del análisis de las características de las/os estudiantes universitarios de nuestro país, el Anuario 2022 de las Estadísticas Universitarias Argentinas, nos ofrece información valiosa que enmarca nuestra propuesta de intervención. Allí podemos observar que el 32% de las/os nuevas/os inscriptas/os en carreras de grado y pregrado tiene menos de 20 años (inclusive con 17 a 19 años). Asimismo, acerca de las/os nuevas/os inscriptas/os a carreras de grado y pregrado en 2021, los indicadores de retención en el primer año demuestran que el 55,9% continúan sus estudios en el 2022. Otros datos interesantes que explicita este estudio demuestran que el 24,5% de las/os nuevas/os inscriptas/os de grado opta por otra oferta académica uno o dos años después de su ingreso a una determinada carrera y el 26,6% de las/os egresadas/os de grado lo hace en tiempo teórico esperado para una determinada carrera.

En función de los datos mencionados en el párrafo anterior y teniendo en cuenta el contexto socio- histórico en el cual se desarrolla esta propuesta de intervención, resulta muy relevante retomar los estudios de la UNESCO, que manifiestan:

Antes del Covid-19, ya sabíamos que los sistemas educativos padecían y exacerbaban una alienación empática, cognitiva, social y cultural severa de las generaciones más jóvenes. No se trata solo de remodelar el contenido del curso, así como las formas en que enseñamos, aprendemos y evaluamos (...) Debemos involucrar a los jóvenes para que asuman el papel de agentes de cambio, fortaleciendo su capacidad de pensamiento independiente y de acción colectiva colaborativa para que puedan tomar las riendas de sus vidas y enfrentarse con competencia una variedad de situaciones y desafíos (Operti, 2021, p. 12).

Este escenario advierte que la pandemia vino a visibilizar un problema que ya existía con anterioridad, pero el contexto potenció exponencialmente: el anacronismo entre la formación de los docentes del siglo XX y los estudiantes del siglo XXI.

El contexto universitario no fue la excepción y por esta razón reconocemos esta situación en la Universidad Abierta Interamericana. El nivel de participación y de rendimiento académico en general de las/os estudiantes de primer año nos hace pensar en la posible existencia de una vinculación entre este emergente y la propuesta didáctica con la cual son interpeladas/os.

Maggio (2018), situada en este tiempo histórico y contexto cultural, señala la necesidad actual de reinventar las clases, de reinventarnos como docentes, pero también de reinventar las organizaciones en las que trabajamos y las materias que damos. Para la pedagoga, esto no solo es necesario sino urgente, pues de no hacerlo pueden perder sentido nuestras instituciones, además de crearse condiciones para el fracaso y la expulsión de los estudiantes del sistema formal de educación superior.

En general, tal como sostienen Cobo y Pardo Kuklinsky (2020), en la post-pandemia persisten las dificultades de los docentes y de las universidades en cuanto a la integración didáctica y apropiación de las herramientas digitales en las propuestas de enseñanza. En este sentido, los autores plantean que en las Universidades persisten huellas de modelos de enseñanza tradicional y

expositiva, donde el docente posee dominio central de información que transmite a los estudiantes. A su vez, detectan que los profesores incorporan tecnologías digitales, pero mayormente lo hacen sin una reflexión o intencionalidad pedagógica que las introduzca en sus prácticas didácticas.

Otro aspecto que guía esta propuesta de intervención es la consideración, tal como plantea Scolari (2014), que los estudiantes hoy aprenden de manera ubicua, respondiendo a diversos contextos atravesados por tecnologías, redes sociales, videojuegos, inteligencia artificial, entre otras herramientas, que determinan sus experiencias educativas, sociales, culturales y profesionales. En este escenario, este proyecto sostiene la hipótesis de que la ausencia de propuestas pedagógicas innovadoras, creativas y acordes al mundo que vivimos, puede disminuir la motivación de los estudiantes de primer año a la hora de integrarse, participar y desempeñarse exitosamente en sus estudios universitarios.

De este modo, esta propuesta de intervención pretende acercar a las/os docentes a las prácticas comunicativas de las/os jóvenes, reconociendo que una dificultad actual de la educación es la pérdida de sintonía con la realidad de las/os estudiantes (Scolari, 2014). Para poder convocarlas/os con propuestas poderosas y desafiantes, es preciso multiplicar nuestros modos de expresión y de comunicación, atendiéndolas/os y escuchándolas/os para invitarlas/os a construir crítica y significativamente el conocimiento. Resulta fundamental entonces, formar docentes que puedan tener en cuenta: los nuevos idiomas y saberes que las/os estudiantes traen consigo; las competencias, habilidades e inteligencias que utilizan en lo cotidiano y que mucho aportan a sus procesos de aprendizaje; y el reconocimiento de la identidad de esta generación, desplegada en una comunidad global y local simultáneamente, como productores de artefactos y recursos y consumidores de propuestas culturales multimodales que configuran su subjetividad.

Esta es la situación que abordaremos, a través de la propuesta de una estrategia educativa que aporte nuevas modalidades, lenguajes y formatos que convoquen a los estudiantes y colaboren en su rendimiento académico.

La propuesta del proyecto se realizará observando a jóvenes universitarios y a docentes de primer año en la Universidad Abierta Interamericana (UAI).

Esta institución posee la característica de ser de gestión privada y de ofrecer diferentes programas académicos (como salud, educación, comunicación, tecnología, entre otros). Además, cuenta con sedes en puntos estratégicos, donde se concentra el mayor número de estudiantes provenientes de Buenos Aires, el interior del país y estudiantes extranjeros.

La Universidad se encuentra organizada en 5 áreas: Académica, Gestión y Evaluación, Extensión, Investigación y Administrativa. Estas áreas están conformadas por unidades operativas (secretarías y departamentos) y el Área Académica se compone por 10 Facultades.

Por lo general, la UAI recibe un promedio de 30.000 alumnos por año, solo 15.000 fueron ingresantes en 2024. Especialmente, a los estudiantes de primer año, se les ofrece un acompañamiento constante, en principio en el área administrativa, por parte del equipo de asesores (ayudan en la planificación de cursos, elección de materias y orientación sobre el currículum), para luego, derivarlos al departamento de acompañamiento académico, donde el equipo de mentores y tutores brindan apoyo psicológico y emocional para ayudar a los estudiantes a manejar el estrés

y otros problemas personales. Además, estos profesionales realizan evaluaciones diagnósticas para identificar las fortalezas y debilidades académicas de los estudiantes y, si fuera necesario, les ofrecen apoyo adicional. Existen cursos de ingreso para introducir a los estudiantes en las materias fundamentales de la carrera, que les permitan superar sus dificultades y alcanzar su mayor potencial. A su vez, se les otorga acceso a recursos digitales de aprendizaje (como la biblioteca online y la plataforma educativa). La atención a los alumnos ingresantes, de manera integral y personalizada, se proclama de manera explícita en la Universidad, a fin de asegurar que se sientan bienvenidos y preparados para enfrentar los desafíos académicos y personales que implica la vida universitaria.

El proyecto de intervención que aquí nos convoca, ofrece la oportunidad de diseñar una estrategia formativa para docentes desde enfoques de enseñanza y aprendizaje con transmedia. Este programa contribuirá a la motivación y compromiso de los estudiantes en su desempeño académico y a la preparación y el fortalecimiento de los docentes en estas nuevas estrategias didácticas.

Planteamiento del Problema de intervención

Teniendo en cuenta el planteo de nuestra propuesta de intervención acerca del diseño e implementación de una estrategia innovadora de formación pedagógica para docentes desde enfoques transmedia, observamos que esta necesidad se encuentra vinculada a la siguiente problemática: ¿Qué estrategias didácticas motivan la participación y mejoran el rendimiento de los estudiantes en las clases?

De esta pregunta general, pueden desprenderse otras cuestiones interesantes para el análisis:

- ¿Cuáles son las causas, en la actualidad, de la disminución en el rendimiento académico de los estudiantes de primer año de la UAI?
- ¿Qué tipo de consumos culturales y comunicacionales de los jóvenes deben considerar los docentes en sus propuestas pedagógicas?
- ¿Qué estilos de enseñanza predominan en las clases donde participan los estudiantes de primer año?
- ¿Qué habilidades digitales manejan en mayor o menor grado los profesores a la hora de diseñar propuestas de aprendizaje de sus estudiantes?
- ¿Qué tipos de prácticas didácticas con transmedia pueden proponerse en jóvenes de primer año para mejorar la integración y participación en su recorrido universitario?

En función de la realidad empírica del contexto institucional y de las características sociodemográficas y etarias de los estudiantes de primer año de la universidad estudiada, podemos inferir que el problema principal puede vincularse a dos variables:

1. Por un lado, las propuestas didácticas obsoletas/tradicionales de los docentes que no incluyen enfoques transmedia.

2. Por otro lado, la poca motivación y falta de desarrollo de habilidades y capacidades comunicacionales de los estudiantes en sus primeros pasos en la universidad.

Ambas variables pueden ser interpretadas como dimensiones del problema principal planteado más arriba, ya que impactan considerablemente en el rendimiento académico de los estudiantes.

Todas estas cuestiones serán las que intentaremos abordar a través de la propuesta de intervención que realicemos a la institución y que será detallada a continuación.

Proyecto de Intervención: Programa de formación pedagógica para docentes desde enfoques transmedia

Esta propuesta plantea el diseño de un programa compuesto inicialmente por dos instancias: **TransmediaClick** y **TransmediaRed**.

Características de TransmediaClick

Taller 1: Transmedia en educación

- **Objetivo:** Comprender qué es la narrativa transmedia y su relevancia en la educación.
- **Duración:** 3 encuentros
- **Contenidos:** Definición y características de la narrativa transmedia. Consumos culturales y comunicacionales de los jóvenes. Ejemplos de aplicaciones exitosas en contextos educativos. Beneficios de la narrativa transmedia para el aprendizaje.
- **Actividades:** Tarjetas de presentación. Lluvia de ideas sobre experiencias previas con narrativa transmedia. Análisis de Casos de aplicaciones exitosas de transmedia. Panel de Expertos con expertos en educación y transmedia. Producción de una narrativa transmedia utilizando una infografía digital. Evaluación y Retroalimentación.

Taller 2: Herramientas y Tecnologías Transmedia

- **Objetivo:** Explorar herramientas y plataformas para la creación de contenido transmedia.
- **Duración:** 3 encuentros
- **Contenidos:** Plataformas digitales para storytelling transmedia. Uso de redes sociales, videos interactivos, blogs y otros medios. Ejemplos prácticos y demostraciones de herramientas.
- **Actividades:** Disparador: “DI-DI” diseñando diálogos -tarjetas con categorías: liderazgo, comunicación, equipos, situación. Exploración de plataformas. Dinámica: ¿Cómo sería el storytelling de tu propia práctica? Creación de video interactivo con preguntas integradas. Armado de un decálogo con los 10 principios de narrativa transmedia.

Taller 3: Diseño de Experiencias Transmedia en el aula universitaria

- **Objetivo:** Aprender a diseñar actividades y proyectos transmedia para el aula.
- **Duración:** 3 encuentros
- **Contenidos:** Estrategias para integrar elementos transmedia en las planificaciones de clase. Diseño de materiales didácticos interactivos con transmedia. Evaluación de impacto y retroalimentación en proyectos transmedia educativos. Dinámicas de trabajo en equipo para la creación de contenido transmedia.
- **Actividades:** Exploración de estrategias: videos interactivos, creación de narrativa multiplataforma, gamificación. Vivencias compartidas con dinámicas: brainstorming,

asignación de roles, creación de prototipo. Armado de planificaciones-aporte colectivo y coevaluación en grupos.

Características de TransmediaRed

Apertura de espacio colaborativo para docentes en red social Discord o similar. Incentivará el diálogo, el intercambio de materiales, tutoriales, sugerencias y propuestas pedagógicas entre pares a modo de comunidad de práctica y propiciar la creación de contenidos educativos transmedia.

Destinatarios de la propuesta

En su implementación inicial, se destinará a docentes de primer año de la Universidad, de dos facultades representativas a nivel institucional sobre prácticas educativas innovadoras: Ciencias de la Comunicación y Tecnología Informática.

Las carreras que dictan las mencionadas facultades y que formarán parte de este programa son:

- Facultad de Ciencias de la Comunicación: Licenciatura en Diseño Gráfico, Licenciatura en Periodismo, Licenciatura en Producción y Realización Audiovisual, Licenciatura en Publicidad, Licenciatura en Relaciones Públicas.
- Facultad de Tecnología Informática: Ingeniería en Sistemas Informáticos, Licenciatura en Gestión de Tecnología Informática, Licenciatura en Matemática, Profesorado Universitario en Matemática, Licenciatura en Producción de Simuladores y Videojuegos.

Cronograma de actividades

Se desarrollará durante un ciclo lectivo y, luego de su ejecución, se realizará una evaluación y ajuste de la experiencia, y se abrirá la convocatoria a profesores de otras facultades de la Universidad, con el fin de evaluar el impacto de los enfoques transmedia en el rendimiento y la motivación de los estudiantes.

Fase	Actividades Principales	Duración
Diagnóstico y Planeación	Entrevistas con docentes participantes del proyecto. Diseño del plan de formación. Calendarización de la propuesta.	1 mes
Formación y Capacitación	- Desarrollo del proyecto piloto: talleres TransmediaClick.	3 meses
Implementación en aulas e intercambio	Trabajo colaborativo entre docentes: TransmediaRed. Observación de aplicación en las aulas. Seguimiento y asesoría por parte del equipo de gestión del proyecto.	4 meses
Evaluación	- Encuestas, entrevistas, análisis de resultados.	2 meses

Recursos necesarios

- Tal como lo indican Iglesias y Vázquez (2013), toda propuesta de intervención debe incluir los recursos necesarios para llevar a cabo las actividades y alcanzar los objetivos propuestos.

En este sentido, pueden enunciarse para el desarrollo del presente proyecto los siguientes recursos:

- Humanos: Equipos pedagógicos de la Universidad: integrantes del Departamento de Orientación Curricular, del Departamento de Innovación Educativa y del Departamento Pedagógico. Se ocuparán de la gestión, tutoría e implementación del proyecto. Panel de expertos invitados a participar en conversatorios.
- Materiales: Aula 360, sala de informática, dispositivos móviles, información administrativa proveniente de relevamientos (planillas, informes).
- Técnicos: Plataforma UAIOneUltra; intranet; internet.
- Financieros: presupuesto a convenir con las autoridades de la Universidad.

Antecedentes. Estado del arte

3.1 Introducción

A lo largo del recorrido en el abordaje de antecedentes respecto del tema y problema planteado en este trabajo, observamos una amplia base de estudios que vinculan que vinculan el rendimiento académico y el compromiso/participación de los estudiantes en sus trayectos formativos universitarios y el tipo de propuesta didáctico-pedagógica que les presentan los docentes.

Un punto clave que nos permite observar esta cuestión es un estudio acerca del fenómeno del bajo rendimiento académico en las universidades de la Unión Europea: el foco del problema está en saber si el proceso didáctico promueve o no aprendizaje en los estudiantes (Bravo Osorio, 2018).

Un concepto muy interesante que trae el Proyecto ACACIA² es la idoneidad didáctica del profesor que incluye circunstancias contextuales, adecuación y pertinencia en acciones concretas utilizando recursos que comprendan competencias y características de estudiantes universitarios. De esta manera se logra un impacto significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En consecuencia, el propósito de este apartado es revisar y analizar los antecedentes con el objetivo de identificar las mejores prácticas y fundamentos teóricos que puedan orientar nuestra propuesta de intervención para estudiantes de primer año en la Universidad Abierta Interamericana.

Antecedentes

Estrategias transmedia en Educación Superior

La cultura transmedia emerge como una forma de comprender las actividades de consumo, generación y circulación de contenidos por parte de los individuos, promoviendo una participación significativa y colectiva (Jenkins et al., 2015). Los usuarios tienen un papel central en la distribución y remix de contenidos mediáticos, lo que amplía su potencial y mejora su valor. Estas prácticas han transformado los hábitos de acceso, consulta, producción y reproducción de información de los jóvenes universitarios. Considerando este contexto tecnológico y mediático, es esencial reflexionar sobre la realidad digital en la que viven los jóvenes, donde las redes sociales

² Centro de Cooperación para el Fomento, Fortalecimiento y Transferencia de Buenas Prácticas que Apoyan, Cultivan, Adaptan, Comunican, Innovan y Acogen a la comunidad universitaria.

operan como canales clave de comunicación y circulación de información (Fernández, 2013). En este contexto, se considera la cultura transmedia como marco de referencia para diseñar una experiencia educativa innovadora que además de promover habilidades digitales, fomente la interacción entre pares y en la comunidad.

Las prácticas educativas transmedia integran múltiples plataformas y formatos de medios, han demostrado ser efectivas en varios contextos educativos. Por ejemplo, en la tesis doctoral Bron (2019), sostiene que el Aprendizaje Basado en Proyectos Colaborativos (ABPC) es efectivo para involucrar a los estudiantes como protagonistas activos en su propio proceso de aprendizaje, permitiéndoles desarrollar competencias esenciales para su futuro profesional. Este método no sólo es adecuado para la formación en comunicación, sino que también facilita la adquisición de competencias a través de intervenciones educativas transmedia. En la investigación realizada por el tesista se concluye que El ABPC es útil para implementar prácticas de comunicación transmedia en el aula. Estas competencias incluyen el trabajo en equipo, la búsqueda de información, la generación de estrategias efectivas, la mejora de habilidades sociales, la comunicación escrita y oral, el uso de tecnologías y redes sociales.

Los resultados de la investigación confirman que los estudiantes que utilizan nuevas herramientas tecnológicas en su formación reportan un alto grado de satisfacción en su aprendizaje. Esto valida la hipótesis del autor de la tesis, en cuanto a que la integración de estas innovaciones en el proceso educativo mejora la experiencia y los resultados de aprendizaje (Bron, 2019).

En la investigación llevada a cabo por Acuña Aguirre (2017), se vincula la cultura transmedia con la enseñanza y el aprendizaje, áreas poco exploradas según la autora en la literatura académica. Se observan e identifican nuevos comportamientos comunicativos e interactivos de las generaciones actuales, influenciadas por un contexto digital en constante evolución. Se destaca la influencia de la cultura digital en la comunicación y el aprendizaje de los estudiantes, como así también la importancia de la apropiación tecnológica, que va más allá del simple dominio de herramientas digitales, fomentando la exploración y la creatividad en diversos entornos de aprendizaje.

En la tesis doctoral anteriormente mencionada, la generación de contenido se presenta como un proceso fundamental, donde los estudiantes pueden expresar lo aprendido de manera creativa utilizando una variedad de plataformas digitales. Esto amplía su comprensión del mundo y fomenta una reflexión crítica dentro de la cultura mediática y la cibercultura. También se afirma que los jóvenes mejoran sus producciones y valoran el aprendizaje colaborativo cuando encuentran relevancia en sus actividades académicas y aplican conceptos teóricos en situaciones prácticas o de la vida real. Además, se resalta el papel del contenido generado por los estudiantes en promover la participación y el intercambio de conocimientos en el aula y en comunidades externas. Finalmente, en el trabajo precedente, se afirma que los procesos de innovación educativa demandan tiempo y apoyo tecnológico para los docentes, pero una vez establecidos, pueden integrarse de manera eficiente en la práctica educativa superior (Acuña Aguirre, 2017).

En esta misma línea, Lorenzo (2023) en la publicación realizada para revista de Educación Superior, plantea que existen cinco estadios para el diseño de recursos didácticos, a saber:

- La aproximación estética, refiere al diseño de actividades didácticas atractivas que capte la atención, principalmente por la vista, para ellos el docente debería replantearse cómo está

organizando el material de clase, cual es el orden de prioridad de los conceptos, y luego qué tipo de paleta de colores o texturas utilizara,

- La aproximación comunicacional, este estadio apunta a la enseñanza a través de recursos verbales y no verbales, con el fin de generar interés, curiosidad, desafío, de manera que el estudiante no solo resuelva, sino que aprenda. Está directamente relacionado con el lenguaje, los cuales los separa en lenguaje científico (es el lenguaje propio del área), lenguaje del pensamiento (es el lenguaje del proceso cognitivo, afirmar, analizar, comprender).
- Aproximación didáctica, refiere al diseño general del material didáctico, poniendo el foco en los estudiantes y la relación entre enseñanza-aprendizaje, es decir que se debe tener claridad del entorno social-cultural (edad, conocimientos previos, intereses, motivaciones, recursos, etc.) y los resultados de aprendizaje esperados (relación de conceptos, implementación de metodologías, ejecución de procesos, etc.).
- Aproximación disciplinar, apunta a la organización en función de la asignatura a planificar, el docente hará una selección minuciosa de contenidos representativos, deberá separar los esenciales de los relevantes, y luego comenzar a elaborar el material secuenciado, sin perder el foco en el aprendizaje que quiere promover.
- Aproximación tecnológica, describe la transformación del material educativo, concreto y tangible, al material didáctico, que aborda con profundidad el concepto y que forma parte de una secuencia didáctica. Es por ello que la tecnología no es un material educativo, sino que es un complemento de enseñanza aplicable a cualquier modalidad, presencial o híbrida, y promueve la idea de innovación y creatividad en el aula.

Beneficios del uso de la narrativa transmedia en la enseñanza

Cuando hablamos del estudiante universitario, sobre todo del que inicia sus primeros pasos, el rendimiento académico es el principal foco de estudio y preocupación por parte del equipo docente.

Varios estudios, entre ellos el Proyecto ACACIA, consideraron que además de analizar y poner foco en la didáctica del profesor es importante analizar la situación del estudiante. Si bien en este estudio aparecen ampliamente aspectos relacionados a la situación académica previa, hábitos de estudios y aprendizaje, pondremos énfasis en la motivación, o mejor expresado, en el impacto de la motivación en el rendimiento académico.

Siguiendo con la propuesta del Proyecto ACACIA, para Ormrod la motivación es un concepto fundamentalmente intencional: “la motivación crea una disposición a la acción que, en el ámbito académico, la motivación se pone en evidencia en el compromiso cognitivo, emocional y comportamental de los estudiantes frente a las actividades académicas” (Bravo Osorio, 2018, p.22).

Con relación al efecto de la motivación en el proceso de aprendizaje, Ormrod plantea algunos de los siguientes: 1. Dirige el comportamiento de los estudiantes hacia metas específicas 2. Implica esfuerzo y energía mayores 3. Incrementa la iniciación y persistencia en actividades 4. Afecta el proceso cognitivo de aprendizaje 5. Determina qué consecuencias o acciones son reforzantes.

En las aulas de hoy nos encontramos con la *Generación Z*, nacidos entre 1995 y 2009, quienes son nativos digitales con una notable influencia de la tecnología en su vida diaria. Su interacción con la información se caracteriza por la inmediatez y la preferencia por los medios visuales y digitales sobre los tradicionales (Balseca Mera y Galarza Schoenfeld, 2024). Esta generación, criada en

un entorno digital, tiene una gran afinidad con las redes sociales y el contenido audiovisual, utilizando plataformas como TikTok, YouTube e Instagram de manera constante.

En este abordaje nos encontramos analizando la posibilidad de la baja motivación de los estudiantes frente a propuestas didácticas que demandan un bajo compromiso cognitivo, emocional y comportamental y sobre las cuales proponemos incorporar prácticas de enseñanza desde enfoques transmedia.

El estudio de Balseca Mera y Galarza Schoenfeld (2024) revela que el contenido transmedia tiene un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes. Este enfoque permite una mayor participación e interacción, facilitando la comprensión y retención de la información. Además, fomenta el desarrollo de habilidades multimediales y promueve una experiencia de aprendizaje más dinámica y personalizada. A su vez, Bagur, Wingeyer y Rosas (2023) señalan que la narrativa transmedia, entendida como un relato que se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación de manera integradora, ofrece nuevas oportunidades para el desarrollo de habilidades lingüísticas y creativas en los estudiantes de diseño gráfico.

Por otro lado, las narrativas transmedia fomentan una enseñanza horizontal, en la cual el estudiante puede compartir y aprender nueva información con sus pares mientras descubre e innova con el uso de diversas habilidades cognitivas, emocionales y prácticas (Acuy, 2022).

Relevancia y Justificación de la intervención

En los apartados anteriores, se ha podido advertir que la mayoría de los docentes universitarios hoy en día se enfrentan a importantes desafíos en sus estilos y propuestas de enseñanza. Además de situar sus prácticas en un contexto social, histórico y cultural que se encuentra atravesado por el constante desarrollo e impacto de nuevas tecnologías de la información y la comunicación, se enfrentan a nuevas concepciones acerca de lo que es enseñar y aprender en este escenario, de manera ubicua, colaborativa, crítica, multimedial y multimodal.

Existe una necesidad urgente de reinventar las estrategias de enseñanza, ofreciendo a los estudiantes propuestas más convocantes y motivadoras. En respuesta a ello, este proyecto de intervención propone la formación pedagógica de docentes de primer año de la Universidad Abierta Interamericana desde enfoques transmedia, que pongan en escena nuevos lenguajes, recursos, diálogos y retos (Maggio, 2018).

La falta de capacitación y de recursos adecuados, junto con la resistencia al cambio y a la pérdida de poder, son algunos de los obstáculos más frecuentemente advertidos entre los docentes. A su vez, una consideración muy difundida es que la planificación y creación de contenido transmedia requiere tiempo y habilidades técnicas adicionales, lo que puede ser abrumador para algunos educadores.

Los núcleos problemáticos identificados en este proyecto de intervención son significativos y relevantes a la hora de proponer lineamientos de mejora a la institución.

En su proyecto académico, la Universidad Abierta Interamericana manifiesta compromiso para dar respuesta a demandas sociales, culturales y políticas. Su misión enuncia una propuesta educativa inclusiva, de calidad y pertinente con las demandas del desarrollo sostenible, la democratización del conocimiento y los valores humanísticos, a través de un modelo educativo que promueva la formación de profesionales competentes para transformar realidades con responsabilidad social. En cuanto a su visión, pretende ser reconocida como una institución líder en educación universitaria inclusiva y de calidad, transformadora de realidades que contribuyan al desarrollo sostenible.

Asimismo, desde su política de innovación, la UAI fomenta la creatividad, la experimentación pedagógica y la capacitación docente para acompañar la transformación educativa y digital alineándose con las tendencias internacionales.

En este contexto institucional, la integración de los enfoques transmedia propuestos en este proyecto de intervención en la formación pedagógica de sus docentes, puede ser clave para aprovechar el potencial de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta perspectiva transmedia resultará novedosa para la capacitación de los profesores de la institución, motivando su participación y compromiso con prácticas innovadoras para sus clases. Al mismo tiempo, responderá a la misión y visión institucional, integrando nuevas tendencias en la formación de su cuerpo docente y proporcionará experiencias de aprendizaje más enriquecedoras y significativas que fortalezcan el rendimiento y la participación de los estudiantes de primer año.

Marco teórico

Introducción

El objetivo principal de este marco teórico es ofrecer una perspectiva integral que no solo profundice en las bases teóricas de nuestro proyecto de intervención, sino que también establezca conexiones entre diferentes corrientes de pensamiento. Entre los autores clave que guiarán este estudio se encuentran Jerome Bruner y Lev Vygotsky, cuyas teorías constructivistas y de la zona de desarrollo próximo respectivamente, proporcionan fundamentos esenciales para comprender el proceso de aprendizaje y desarrollo cognitivo.

Además, se considerarán los aportes de Henry Jenkins, Mariana Maggio, Carlos Scolari y Mizuko Ito en relación con las narrativas transmedia y el impacto de los nuevos medios en la educación y la cultura de los jóvenes. Estos investigadores han explorado cómo la convergencia de medios digitales ha transformado las prácticas culturales y educativas, abriendo nuevas posibilidades para la participación activa y creativa de los estudiantes en entornos digitales.

Así, este marco teórico no solo delimitará el alcance y la relevancia de nuestro trabajo de intervención, sino que también establecerá un nexo entre teorías establecidas y las prácticas propuestas.

Bases Teóricas y Conceptuales

En la década de 1960, Jerome Bruner emergió como una figura central en la psicología educativa con su teoría del aprendizaje por descubrimiento. Según Bruner (1963), uno de los precursores del

constructivismo en psicología educativa, el aprendizaje activo es fundamental para el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Para el autor, el aprendizaje activo se sostiene en la premisa de que el ser humano construye su conocimiento de manera más efectiva cuando participa activamente en la resolución de problemas y aplica conceptos en el marco de un contexto significativo. El aprendizaje no debe ser un proceso pasivo de incorporación de conceptos, sino que los estudiantes deben involucrarse e interactuar como sujetos activos del propio aprendizaje.

Según Bruner (1963), los educadores tienen que diseñar contextos de aprendizaje que representen desafíos para los estudiantes, que puedan resolver problemas, experimentar y que propicien el análisis crítico. Es fundamental, en este marco conceptual, la aplicación práctica de los saberes teóricos y el trabajo colaborativo para la resolución de problemas. En este sentido, los docentes deben facilitar propuestas de aprendizaje significativas y los recursos necesarios para que los estudiantes adquieran el conocimiento por sí mismos (Bruner, 1963).

Vygotsky (1979) introdujo el concepto de la zona de desarrollo próximo, el cual señala que el aprendizaje va más allá de lo que los estudiantes pueden hacer solos. En esta zona, los estudiantes pueden alcanzar su máximo potencial con la guía y el apoyo de sus profesores y compañeros. Es un espacio donde pueden ampliar sus habilidades cognitivas y resolver problemas que inicialmente podrían parecer difíciles, pero que son alcanzables con ayuda y colaboración. Vygotsky enfatizó la importancia del aprendizaje guiado y colaborativo para el desarrollo intelectual, destacando cómo el apoyo mutuo en el entorno educativo puede facilitar la adquisición de nuevas competencias y conocimientos (Vygotsky, 1979).

La Era Digital y la Emergencia de los Medios Digitales desde inicios de la década del 2000, han redefinido aún más el panorama educativo y cultural. Jenkins (2008) analiza cómo la convergencia de los medios está transformando la cultura participativa, donde los consumidores no solo consumen contenido, sino que también lo crean y lo comparten activamente. Este fenómeno ha dado lugar a nuevas formas de aprendizaje colaborativo y a la creación colectiva de conocimiento, facilitando una mayor interactividad y participación en los procesos educativos.

Según Jenkins (2008), la narrativa transmedia se define como un tipo de narración en la que la historia se desarrolla a través de múltiples medios y plataformas de comunicación. En este enfoque, la audiencia desempeña un papel activo en la expansión y desarrollo del relato. Este fenómeno puede explicarse debido a la proliferación de dispositivos móviles que permiten la reproducción de contenido audiovisual.

La educación actual enfrenta el desafío de adaptarse a un entorno en constante cambio, donde las tecnologías digitales y las narrativas transmedia ofrecen nuevas oportunidades para mejorar el aprendizaje. En este sentido, la narrativa transmedia posibilita la distribución de contenidos a través de diversas plataformas mediáticas. Además, no solo amplía las posibilidades narrativas sino que también transforma cómo los educadores pueden interactuar con los estudiantes, tanto dentro como fuera del aula (Jenkins, 2008).

Desde el año 2010 hemos experimentado un significativo aumento en la presencia y la importancia de los contenidos transmedia. Scolarì (2013) analiza cómo estos contenidos pueden transformar la educación al involucrar a los estudiantes en experiencias narrativas complejas que se extienden a través de múltiples plataformas. Estas narrativas no se limitan a un solo medio, sino que se

entrelazan en diferentes medios como redes sociales, videojuegos, libros y películas, creando así una experiencia de aprendizaje más inmersiva y participativa (Scolari, 2013).

En el ámbito educativo se reconoce la necesidad de descubrir nuevos lenguajes, formatos y estrategias para la enseñanza. En este sentido, Maggio (2016) destaca el lugar de las imágenes en la construcción del conocimiento en la cultura contemporánea y el reconocimiento del carácter multitasking de los jóvenes, en consonancia con las palabras de Litwin: “identificamos, entonces, un nuevo rol docente que, en tanto profesional estudioso de la cultura juvenil, sabe de qué se tratan los múltiples estímulos que les llegan diariamente en todos los espacios y tiende un puente para dotarlos de significado, reorientar sus propósitos y apropiarse de ellos” (Litwin, 2009: 74).

Carlos Scolari, en su blog “Hipermediaciones” (2021), presenta lo que él llama una nueva era dorada de la comunicación oral, enfatizando el actual auge de los podcasts. Scolari subraya cómo éstos han revolucionado la manera en que consumimos contenido auditivo, proporcionando plataformas para el debate, el entretenimiento y la educación a demanda. Además, Scolari (2021) plantea una visión futurista donde el audio podría convertirse en la base fundamental de una nueva generación de redes sociales.

Ito et al. (2009) presenta dos formas de entender las culturas participativas: una como actividades culturales compartidas a nivel social, que podríamos llamar centradas en el usuario y otra centrada en una plataforma específica o centrada en la plataforma. Ito et al. (2009) señala que las prácticas participativas tradicionales se alineaban más con el primer modelo, mientras que, en la actualidad, la participación tiende a ser vista cada vez más como un proceso influenciado por la tecnología. Henry Jenkins coincide en esta idea al afirmar que las prácticas participativas siempre han existido y no fueron creadas por YouTube o Facebook. Jenkins (2008) sostiene que no puede afirmarse que las tecnologías sean participativas, sino que las culturas lo son. Entonces, la interactividad es una característica de las tecnologías, en cambio el carácter participativo es inherente a las culturas (Scolari, 2021).

En la actualidad, encontramos autores como Ito que sostienen que los entornos educativos enfrentan el desafío de integrar la cultura participativa y transmedia para promover un aprendizaje más activo y estimular la creatividad entre los estudiantes. Este enfoque no solo implica el uso de diversas plataformas y medios para enriquecer la experiencia educativa, sino también fomentar una mayor interacción y colaboración entre los estudiantes dentro y fuera del aula (Ito et al. 2009).

El estudio de investigación “Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Living and Learning with New Media”, dirigido por Mizuko Ito y varios investigadores, explora cómo los adolescentes utilizan los nuevos medios de comunicación para participar activamente en su cultura y descubren sus intereses de manera creativa. Esta investigación se centra en tres aspectos en los que los jóvenes interactúan con los nuevos medios. (Ito et al. 2009)

En primer lugar, Hanging Out (Merodear), refiere al tiempo que los adolescentes pasan en línea socializando con amigos a través de diversas plataformas digitales como redes sociales, mensajería instantánea y juegos en línea. Este aspecto expande las interacciones sociales tradicionales que conocemos.

En segundo término, Messing Around (Tontear) tiene que ver con la experimentación y exploración que los jóvenes realizan con diferentes formas de contenido digital, como ser

videojuegos, música, videos y otros medios culturales. Esta actividad como tal, no solo entretiene, sino que también educa a través de la práctica activa y la creatividad.

Finalmente, Geeking Out (Enloquecer), se refiere al profundo interés y dedicación que algunos jóvenes muestran hacia temas específicos dentro de la cultura digital, como la creación de contenido novedoso, el desarrollo de habilidades técnicas en juegos o la participación activa en comunidades en línea de fans como fan fiction (Ito et al. 2009).

La investigación mencionada previamente, desafía el preconcepto acerca de que los medios son simples herramientas de consumo pasivo, en cambio se evidencia cómo los nuevos medios digitales proporcionan a los jóvenes un espacio significativo para expresarse, colaborar con otros y aprender de manera autodirigida. Este enfoque reconoce que los nuevos medios no solo facilitan la socialización y el entretenimiento, sino que también fomentan habilidades importantes como la creatividad, la resolución de problemas, la creación de contenidos y la participación activa en la cultura digital actual. También se destaca su papel en la formación de identidades. En conclusión, podemos afirmar que los medios digitales posibilitan el aprendizaje significativo que va más allá de los métodos educativos tradicionales (Ito et al, 2009).

Conclusiones

El marco teórico presentado previamente abarca desde las teorías constructivistas de Jerome Bruner hasta las investigaciones más contemporáneas sobre narrativas transmedia de autores como Carlos Scolari y Mizuko Ito. Nos da una base conceptual para diseñar un proyecto de intervención educativa que incorpore estos enfoques en el aula.

Nuestra propuesta de intervención no solo busca adaptar las prácticas pedagógicas a las exigencias de un entorno digital en constante evolución, sino también promover un aprendizaje activo y participativo entre los estudiantes.

En síntesis, nuestro proyecto encuentra fundamento teórico en las ideas de Jerome Bruner sobre el aprendizaje por descubrimiento y el constructivismo, así como en la zona de desarrollo próximo de Vygotsky. Además, integramos los conceptos de Maggio, Jenkins y Carlos Scolari quienes han desarrollado estudios relevantes sobre narrativas transmedia.

Las investigaciones de Mizuko Ito del MIT sobre el uso de nuevos medios y narrativas transmedia complementan esta base teórica al proporcionar información sobre cómo los jóvenes interactúan, aprenden y crean contenido en entornos digitales.

Objetivos de Intervención

Objetivo General:

Diseñar una estrategia de formación para docentes de la Universidad Abierta Interamericana para aumentar la motivación, participación y rendimiento académico de los estudiantes de primer año de las carreras de grado de la facultad de Ciencias de la Comunicación (Lic. en Diseño Gráfico, Lic. en Periodismo, Lic. en Producción y Realización Audiovisual, Lic. en Publicidad,

Lic. en Relaciones Públicas) y de la facultad de Tecnología Informática (Ingeniería en Sistemas Informáticos, Lic. en Gestión de Tecnología Informática, Lic. en Matemática, Profesorado Universitario en Matemática, Lic. en Producción de Simuladores y Videojuegos) a través de prácticas pedagógicas transmedia.

Objetivos Específicos:

1. Capacitar a los docentes en el uso de herramientas y metodologías transmedia.
2. Generar un espacio para el intercambio entre docentes de prácticas educativas transmedia, materiales didácticos y recursos digitales innovadores.
3. Evaluar el impacto del proyecto de intervención a partir de producciones, entrevistas y encuestas.

Metodología: posibles técnicas de construcción de los datos para este proyecto de intervención

El diseño y la estructura del proyecto de intervención están profundamente influenciados por una metodología que se guía mediante una serie de métodos y técnicas de carácter científico, aplicados de manera sistemática en el proceso de investigación. Según Barraza (2010), en el contexto de un proyecto de intervención, se propone que la metodología esté orientada a vincular la investigación con la acción.

En relación con la dinámica que predominará entre la investigación y la acción, el docente, en su rol de investigador e interventor, tiene la facultad de optar por métodos como la investigación-acción y la investigación participativa para orientar el proyecto de intervención (Barraza, 2010).

Al concebir la metodología de abordaje de esta propuesta lo hacemos retomando el análisis de Iglesias y Vázquez (2013), desde una perspectiva que permita acortar la distancia entre “lo que es” y lo que creemos que “debería ser” a partir del problema identificado. Apoyando este proyecto en lo expresado por estos autores, consideramos que toda propuesta de intervención debe contemplar, a nivel metodológico, no sólo la evaluación del producto final sino el proceso de diseño e implementación, permitiendo reorientar las acciones cuando sea necesario (Iglesias y Vázquez (2013).

En este sentido, esta propuesta se apoya en una metodología mixta, cuantitativa y cualitativa, para dar cuenta de los indicadores que se convertirán en insumo fundamental para la realización del proyecto y el cumplimiento de sus objetivos. Siguiendo a Ander Egg, Iglesias y Vázquez (2013) plantean que estos indicadores deben reunir cuatro requisitos: independencia (usar distintos para medir cada objetivo), verificabilidad (aptos para comprobar los cambios que se van produciendo durante el proceso de intervención), validez (medir solo lo que se pretende medir) y accesibilidad (requerir información que pueda ser fácilmente obtenible o que surja del mismo seguimiento del proyecto).

Considerando estas características de los indicadores necesarios para el desarrollo del presente proyecto de intervención, se abordarán los dos tipos de enfoques metodológicos:

- **Cualitativo:** Se utilizarán técnicas de análisis de contenido para interpretar los datos cualitativos obtenidos de entrevistas, grupos focales y diarios de campo. Esto permitirá identificar temas recurrentes, patrones y áreas de mejora. Las técnicas que utilizaremos para este enfoque serán: observaciones de clases de primer año; entrevistas abiertas a estudiantes y a docentes de 1er año.
- **Cuantitativo:** Se emplearán métodos estadísticos para analizar los datos cuantitativos recogidos de encuestas y cuestionarios. Este análisis facilitará la evaluación del impacto del programa en términos de cambios en el conocimiento, habilidades y actitudes de los docentes. Las técnicas que utilizaremos para este enfoque serán: encuestas semiestructuradas, revisión de indicadores (bajas, calificaciones, rendimiento académico).

Estas técnicas de construcción de datos desde ambos enfoques permitirán obtener una visión integral y detallada del impacto y la efectividad del programa de formación pedagógica para docentes desde enfoques transmedia. Además, facilitarán la identificación de áreas de mejora y el diseño de futuras intervenciones.

Análisis de Resultados Académicos: Se recopilarán y analizarán los resultados académicos de los estudiantes antes y después de la implementación del programa. Esto permitirá medir el impacto del enfoque transmedia en el rendimiento académico. Para este análisis proponemos:

Matriz de análisis de contenido para indicadores académicos:

Categoría	Definición cualitativa	Dato recopilado
Bajas de estudiantes	causa de la baja	cantidad de estudiantes que no continuaron cursando
Calificaciones	establecer qué se aprendía antes y después del proyecto de intervención	porcentaje de aprobados y desaprobados antes y después del proyecto de intervención
Rendimiento académico	concepción global del docente logros académicos	estadísticas finales participación y rendimiento de estudiantes por proyecto que incluya narrativa transmedia

Matriz de análisis de contenido pedagógico:

	Tipo de propuesta antes del programa	Tipo de propuesta después del programa
Docente A		
Docente B		

Plan de acción

Prototipo de entrevista abierta para docentes (previa a la intervención):

Preguntas

¿Cuál es su perspectiva acerca del uso de la narrativa transmedia en el aula?

¿Qué estrategias conoce?

¿Cuáles son los principales desafíos en el aula al implementar estas estrategias?

¿Cómo motiva a los estudiantes para que una clase sea significativa?

¿Qué reflexión final podría contarnos sobre cómo la narrativa transmedia podría impactar en el futuro en la educación superior universitaria?

Prototipo de entrevista abierta para estudiantes (posterior a la intervención):

Preguntas

Considerando los tipos de contenido y medios que disfrutás consumir en tu tiempo libre, ¿crees que las narrativas transmedia hacen más interesante tu aprendizaje? ¿Por qué?

¿Qué tipo de experiencias y actividades planteadas en las asignaturas que cursaste al momento resultaron más motivadoras para tu aprendizaje?

¿Qué aspectos de la narrativa transmedia considerás que pueden mejorar tu experiencia educativa?

¿Podés identificar alguna nueva habilidad que pudiste aprender a partir de la inclusión de la narrativa transmedia en tus clases?

¿Cuál es tu reflexión acerca sobre el uso de recursos y herramientas de aprendizaje a través de la narrativa transmedia y qué diferencia/s encontrás respecto a los métodos de enseñanza tradicionales?

¿Cómo puede favorecer el aprendizaje desde enfoques transmedia a tu formación profesional y preparación para el mundo del trabajo?

ACTIVIDAD	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	MES 7	MES 8	MES 9 y 10
Diagnóstico del problema. Revisión inicial de literatura y marco teórico. Identificación de métodos de recolección de datos.									
Diseño y desarrollo de herramientas de recolección. Elaboración del diseño del proyecto de intervención (objetivos, metodología, recursos). Desarrollo del diagrama de proyecto (fases de implementación y evaluación)									
Formación y capacitación en narrativa transmedia. Ejecución de actividades según el diseño del proyecto. Recolección de datos cuantitativos (encuestas). Recolección de datos cualitativos (entrevistas análisis de contenido).									
Análisis e interpretación de datos recopilados. Evaluación del impacto del proyecto de intervención.									
Conclusiones finales									

Conclusión

El presente proyecto de intervención busca transformar la enseñanza en la Universidad Abierta Interamericana (UAI) mediante la integración de enfoques transmedia en la formación de los docentes de primer año. Este enfoque innovador aborda la necesidad de actualizar las estrategias

pedagógicas y superar desafíos como la falta de capacitación y recursos. Al adoptar estos métodos, se espera que los docentes puedan ofrecer experiencias de aprendizaje más dinámicas y motivadoras, lo que beneficiará directamente a los estudiantes de primer año, mejorando su rendimiento y participación. Este proyecto refuerza el compromiso de la UAI con una educación inclusiva y de calidad, alineándose con su misión de fomentar la creatividad y la innovación en la formación académica.

Referencias

- » Acuña Aguirre, S. (2017) Cultura transmedia en la construcción de experiencias educativas universitarias innovadoras. [Tesis de Doctorado, Universidad De Salamanca] https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/135699/DDOMI_Acu%C3%B1aAguirreS_Culturatransmedia.pdf
- » Acuy, L. B. y Baca, D. A. Beneficios de las narrativas transmedia como estrategias educativas en contextos digitales. *Rev. Hacedor*. Julio – diciembre 2022. Vol. 6/ N° 2, pp. 60 - 69 – ISSN: 2520 - 0747, versión electrónica.
- » Bagur, M. C., & Wingeyer, H. R., & Rosas, M. V. (2023). La narrativa transmedia como estrategia para el desarrollo de las habilidades lingüísticas y la creatividad en estudiantes de diseño gráfico. *Docentes Conectados*. <http://docentesconectados.unsl.edu.ar/index.php/dc/index>
- » Balseca Mera, J. M., & Galarza Schoenfeld, A. S. (2024). Influencers y su impacto en los adolescentes, generación "z". *Revista Científica Y Arbitrada De Ciencias Sociales Y Trabajo Social: Tejedora*. ISSN: 2697-3626, 6(12 Edición Especial), 203–221. <https://doi.org/10.56124/tj.v6i12ep.0109>
- » Barraza, A. (2010). Elaboración de propuestas de intervención educativa. México: Universidad Pedagógica de Durango. <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/ElaboracionPropuestas.pdf>
- » Bravo-Osorio, F.; León, O.; Castiblanco, A.; Castañeda, H.; Centeno, B.; Merino, C.; Rojas, E.; Lobos, J. P.; Abello, D.; Gutiérrez y Restrepo, E.; Villanueva, A.; Rocha, R. (2018). Fenómeno de Bajo Rendimiento Académico. Proyecto ACACIA. Disponible en: <https://acacia.red/udfjc/>
- » Bron, M.A. (2019) Comunicación transmedia y educación: El Aprendizaje Basado en Proyectos Colaborativos como método de aprendizaje en comunicación digital. [Tesis de Doctorado, Universidad Rey Juan Carlos]. <https://burjcdigital.urjc.es/handle/10115/16090>.
- » Bruner, S (1963) El Proceso de la Educación. Editorial UTEHA.
- » Fernández, E. P. (2013). Las audiencias en la era digital: interacción y participación en un sistema convergente. *Revista especializada en Periodismo y Comunicación*.
- » Figueroa Morán, G.L; Paladines Morán, P.J; Paladines Morán, J.N. (2020) Los recursos digitales y su impacto en el desarrollo de la capacidad de análisis de los estudiantes universitarios. *UNESUM-Ciencias: Revista Científica Multidisciplinaria*.
- » González, N.; Zerpa, M. L.; Gutierrez, D.; Pirela, C. (2007) La investigación educativa en el hacer docente. *Laurus*, vol. 13, núm. 23, pp. 279-309. Caracas, Venezuela: Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- » Iglesias, G. y Vázquez, N (2013). Propuesta de intervención. En Iglesias, G y Resala, G. (Comps.) *Elaboración de Tesis, Tesinas y Trabajos Finales*. (cap.7) Buenos Aires: Noveduc.
- » Ito, M., Baumer, S., Bittanti, M., Boyd, D., Cody, R., Herr-Stephenson, B., ... Tripp, L. (2009). *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media*. MIT Press.
- » Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Editorial Paidós.

- » Jenkins, H., Ford, S. y Green, J. (2015). *Cultura Transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Editorial Gedisa.
- » Litwin, E. (2009) "Ficciones, realidades y esperanzas para la escuela del presente". En: De Pablos Pons, J. Coord. *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*. Málaga: Aljibe.
- » Lorenzo, M. (2023) Nuevas actividades para escenarios desafiantes: elementos de Diseño hacia una enseñanza expandida de las Ciencias Experimentales. *Campo Universitario*. 4 (8) Julio 2023 - diciembre 2023. p 17-34.
- » Maggio, M. (2016) *Las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas de la enseñanza. Hacia una tecnología educativa re-concebida*. Tesis para optar al Doctorado. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Buenos Aires.
- » Maggio, M. (2018) *Reinventar la clase en la universidad*. Buenos Aires. Ed.Paidós.
- » Departamento de Información Universitaria. *Síntesis de Información Estadísticas Universitarias 2022-2023*. Ministerio de Capital Humano República Argentina. Secretaría de Educación. Subsecretaría de Políticas Universitarias. <https://www.argentina.gob.ar/educacion/universidades/informacion/publicaciones/anuarios>
- » Operti, R. (2021) *Educación en un mundo post-COVID: consideraciones adicionales*. Oficina Internacional de Educación de la UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000375522_spa
- » Pardo Kuklinski, H.; Cobo, C. (2020). *Expandir la universidad más allá de la enseñanza remota de emergencia. Ideas hacia un modelo híbrido post-pandemia*. Barcelona: Outliers School.
- » Scolari, C. (14-2-2021) *Hipermediaciones. ¿Una nueva edad de oro de la comunicación oral?* Podcast, Audiolibros y otras especies sonoras. <https://hipermediaciones.com/2021/02/14/una-nueva-edad-de-oro/>
- » Scolari, C. (2013) *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Universidad de Deusto.
- » Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Soubberman, Eds. & Trans.). Editorial Crítica.