

BENEFICIOS DE LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA COMO ESTRATEGIAS EDUCATIVAS EN CONTEXTOS DIGITALES

Benefits of transmedia narratives as educational strategies in digital contexts

 Luis Brandon Acuy Rodríguez^{1a}
 Diego Alonso Baca Cáceres^{1b}

Fecha de recepción: 02/05/2022

Fecha de aceptación: 14/12/2022

DOI: <https://doi.org/10.26495/rch.v6i2.2251>



Correspondencia: Diego Alonso Baca Cáceres

diego.baca@upn.pe

Resumen:

Esta revisión sistemática de literatura científica tiene como objetivo identificar los beneficios que aportan las narrativas transmedia como estrategias educativas. La búsqueda de información abarcó las siguientes bases de datos: Dialnet, Redalyc y Scielo. El proceso de búsqueda se realizó mediante el uso de palabras clave, en un rango de 12 años de antigüedad. Como estrategia de filtración se precisó el objetivo de estudio, relación conceptual y variables de estudio. Finalmente, los resultados precisaron los aportes que brindan las narrativas transmedia dentro de la educación en el desarrollo cognitivo y creativo de los estudiantes.

Palabras clave: *Narrativas transmedia y educación, educación transmedia, estrategias educativas transmediales, pedagogía transmedia, transmedia y aprendizaje.*

Abstract:

This systematic review of scientific literature aims to identify the benefits that transmedia narratives provide as learning strategies. The search for information covered the following databases: Dialnet, Redalyc and Scielo. The search process was carried out through the use of keywords, in a range of 12 years old. As a filtering strategy, the study objective, conceptual relationship and study variables were specified. In this article, the contributions provided by transmedia narratives within education in the cognitive and creative development of students are specified.

Keywords: *Transmedia narratives and education, transmedia education, transmedia educational strategies, transmedia pedagogy, transmedia and learning.*

1. Introducción:

Las industrias culturales buscan generar mayor alcance y posicionamiento en sus audiencias, con la finalidad de incrementar sus ventas. En este sentido, utilizan las redes sociales para ofrecer contenidos que promuevan la participación del consumidor a través de diferentes rutas, canales y plataformas (Ortiz, 2018). De esta manera los usuarios en internet comienzan a intervenir en la construcción de las historias.

Jenkins (2003), incorpora por primera vez el concepto “narrativas transmedia” (en inglés transmedia storytelling) en un artículo de la revista del MIT de Boston, Technology Review; allí sostiene, que las

¹ Universidad Privada del Norte, Lima, Lima - Perú

^a Estudiante de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales, n00041042@upn.pe; <https://orcid.org/0000-0001-7056-2576>

^b Magister en Ciencias Sociales, diego.baca@upn.pe; <https://orcid.org/0000-0002-6204-7600>

narrativas transmedia son aquellos tipos de relatos que logran desenvolverse por distintos medios de comunicación, construyendo conocimientos de forma interactiva y expandiéndose en diferentes sistemas.

El uso de las narrativas transmedia fomentan el involucramiento del consumidor, mediante la expansión, desarrollo y diversificación de historias en medios y plataformas digitales. En este modo Scolari (2013), comenta en que el rol del público es esencial en la articulación de una narrativa transmedia debido a que este juega un rol activo, siendo no solo receptores sino además creadores de contenidos interconectados que se retroalimentan entre sí. Siguiendo esta línea, Jenkins (2008), considera a la narrativa transmedia como el arte de crear mundos, con historias relacionadas gracias a los usuarios.

Sin embargo, quienes participan de la construcción de historias no siempre lo hacen de forma intencional. Sans (2009), afirma que en la actualidad los cibernautas que navegan por distintas plataformas y redes sociales compartiendo y creando contenido, desconocen el fenómeno transmedia del cuál forman parte.

Por otro lado, el campo educativo no es ajeno a las innovaciones tecnológicas y los medios digitales. Según Amador (2018), uno de los retos más grandes para la sociedad actual es generar un contexto educativo en el que cada estudiante aprenda mediante la interactividad, además de contar con un ambiente acorde a sus necesidades. Es por ello, que se aprovechan estrategias pedagógicas que colaboren y fomenten con el desarrollo de la creatividad a través de los nuevos medios y tecnologías digitales.

Hermann (2015) así como Santana, Fernández y Castañeda (2018), advierten sobre la necesidad de un cambio en el paradigma educativo a partir de medios y recursos digitales que promuevan un aprendizaje más autónomo, fuera del espacio del aula física. Los entornos digitales suelen ser en este sentido, no solo ambientes de socialización sino además de intercambio de información, formándose así redes de trabajo colaborativo, movidas por objetivos comunes.

Es así como la educación virtual también ha comenzado a implementar el uso de estrategias transmediales. Dibene (2018) sostiene que las narrativas transmedia permiten conocer nuevos espacios ofrecidos por sus distintos medios, logrando que el estudiante tenga una experiencia inmersiva y significativa.

Amador (2013), asevera que el vínculo entre las narrativas transmedia y la educación, promueve el uso de diversas herramientas tecnológicas que posibilitan el aprendizaje, multimedia y multicanal. Adicionalmente, señala que el aprendizaje basado en estrategias transmedia no busca desplazar el método tradicional de enseñanza, pero sí promover la autonomía y de los estudiantes, prosumidores de información capaces de participar, actuar y pensar de acuerdo con sus intereses.

En este escenario, se busca relacionar los conceptos transmedia, multimedia, hipermedia y las nuevas tecnologías, con un método de enseñanza basado en narrativas visuales, auditivas, y sensoriales; con el objetivo de generar un proceso participativo y colaborativo que mejore las competencias del educando.

En esta línea, como ya se ha precisado, el salón de clases y la escuela dejan de ser el único espacio donde el estudiante procesa y recopila información, propiciándose la búsqueda de nuevas rutas de aprendizaje y el rastreo de datos trascendentes en distintos soportes tecnológicos, incentivando a los estudiantes a seguir descubriendo y compartiendo sus saberes en otras plataformas, creando así, un alfabetismo transmedia. De acuerdo a Scolari (2018), el alfabetismo transmedia es un proceso que consiste en

¹ Universidad Privada del Norte, Lima, Lima - Perú

^a Estudiante de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales, n00041042@upn.pe; <https://orcid.org/0000-0001-7056-2576>

^b Magister en Ciencias Sociales, diego.baca@upn.pe; <https://orcid.org/0000-0002-6204-7600>

comprender algunas prácticas y aplicarlas en la vida cotidiana dentro de la convergencia de las culturas participativas, potenciando la capacidad de producir nuevos contenidos para diferentes medios, en distintos niveles de complejidad. Esto implica saber aprovechar la ecología de medios y gestionar adecuadamente la información que se encuentra en internet, dándole paso a la participación mediante el diálogo multisecuencial.

De igual manera, plantear un aprendizaje transmedia conlleva el uso de distintos canales por donde el estudiante encuentra diversos modos de comunicación, dotados de distintos soportes y aplicaciones. Además, vuelve más efectivo el proceso de aprendizaje, ya que el alumno cuenta con múltiples medios que refuerzan lo aprendido en clase (Jenkins, 2010).

El presente artículo de revisión sistemática de literatura científica es un aporte al conocimiento a las narrativas transmedia, herramientas pedagógicas y educación transmedia. Por lo tanto, será de utilidad para aquellos investigadores interesados e indagar nuevas estrategias educativas relacionadas a las redes sociales, ya que, la orientación del artículo se encuentra enfocada en cómo la aplicación de los recursos transmediales permiten generar nuevas competencias digitales de aprendizaje, demostrando los aportes generados a partir de la conectividad. Asimismo, también será útil para aquellos realizadores, educadores y entidades públicas y privadas que deseen realizar proyectos que aprovechen las narrativas transmedia como una herramienta educativa.

Es por ello, que esta investigación plantea la siguiente pregunta: ¿Qué beneficios aportan las narrativas transmedia como herramientas de aprendizaje según la literatura científica de los últimos 12 años? Así, tomándose como base esta interrogante, se formuló el siguiente objetivo de investigación: Identificar los beneficios que aportan las narrativas transmedia como herramientas de aprendizaje digital.

2. Metodología:

La revisión sistemática consideró como principal requisito y criterio de inclusión aquellas investigaciones relevantes asociadas a las narrativas transmedia como herramientas de aprendizaje digital. En cuanto a la exclusión, se consideró los siguientes filtros: el idioma, disciplina o campo de investigación, relevancia, accesibilidad, similitud o duplicidad, no alinearse al objetivo de investigación y documentación no relacionada con el tema de estudio.

Como recursos de información se utilizó buscadores académicos como Google Académico y Microsoft Académico. De igual manera, se eligió repositorios como Scielo, Dialnet y Redalyc. La búsqueda se realizó en las bases de datos mencionadas anteriormente, debido a que se encontró en ellas una mayor cantidad de referencias asociadas al tema de revisión.

Como estrategia de búsqueda se utilizaron las siguientes palabras clave: Narrativas transmedia y educación, educación transmedia, herramientas de aprendizaje transmedia, pedagogía transmedia, transmedia y aprendizaje. De esta manera como proceso de preselección, en Google Académico se obtuvo un total de 46,806 resultados de búsqueda y se descargó 51 documentos; en Dialnet se obtuvo un total de 487 resultados de búsqueda y se descargó 19 documentos; en Redalyc se obtuvo un total de 140,905 resultados de búsqueda y se descargó 6 documentos; en Scielo se obtuvo un total de 19 resultados de búsqueda y se descargó 9 documentos; y finalmente en Microsoft Académico se obtuvo un total de 76,259 resultados de búsqueda y se descargó 1 documento.

¹ Universidad Privada del Norte, Lima, Lima - Perú

^a Estudiante de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales, n00041042@upn.pe; <https://orcid.org/0000-0001-7056-2576>

^b Magister en Ciencias Sociales, diego.baca@upn.pe; <https://orcid.org/0000-0002-6204-7600>

En una primera etapa se aplicó un filtro de idioma, disciplina o campo de investigación, relevancia y accesibilidad; en este sentido se descartaron 264,390 documentos. En una segunda etapa se aplicó un filtro por similitud y duplicidad, del cual se descartaron 27 documentos. Por último, en una tercera etapa se aplicó un filtro de análisis de contenido, relacionado con el objetivo de la investigación del cual se descartaron 29 documentos cuyos resultados no aportaban a resolver la pregunta y objetivo de investigación.

En conclusión, para la selección final de los documentos relacionados al eje temático del presente artículo de revisión, se utilizó como apoyo un diagrama de inclusión/exclusión y una matriz donde se registraron las descargas y se seleccionó los documentos filtrados obteniéndose un total de 30 documentos aceptados al final del proceso.

3. Resultados:

Estrategias educativas

Se puede definir a una estrategia educativa como una serie de actividades encauzadas por una meta, cuyo propósito es lograr que los educadores y educandos establezcan nuevos conocimientos (Vargas, 2020). De este modo pueden hallarse estrategias educativas de enseñanza, aquellas que son llevadas principalmente por los docentes, y las estrategias educativas de aprendizaje las cuales son promovidas mayormente por los estudiantes.

Entre algunas estrategias educativas más usadas se puede mencionar: el Aula Invertida, Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Cooperativo, Gamificación y el Pensamiento de Diseño. Las narrativas transmedia también pueden ser aprovechadas como estrategias de enseñanza-aprendizaje, incluso pueden integrar otros modelos pedagógicos.

Narrativas transmedia y educación:

Según Echevarría (2017), el uso de las narrativas transmedia como medios de aprendizaje, benefician el desarrollo de conocimiento, generando un espacio de intercambio de ideas, opiniones y argumentos respecto a un tema de estudio. Asimismo, al ser una forma de estudio que fomenta la colaboración, permite que el estudiante interactúe con otros y siga ampliando sus saberes en los distintos medios y/o plataformas en las que comparte y busca información, desarrollando nuevas capacidades de resolver problemas de comunicación mediante las nuevas tecnologías. Esto quiere decir, que 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. Ya que, según Hermann (2015), el aprendizaje no es un proceso rígido en el que cada individuo tiene la capacidad de asimilar información de la misma manera que otros. Por ello, las narrativas transmedia ofrecen distintas experiencias formativas, en las que el estudiante puede involucrarse y aprender de la forma más especializada. Es decir, mediante estas narrativas, se le otorga la posibilidad a cada estudiante de retener y comprender información mediante el diagnóstico y resolución de distintos retos personales que encuentra dentro de los medios y plataformas. Es por ello que Montalvo (2012), afirma que con las narrativas transmedia, se abren las puertas de las aulas de clases, dando a conocer distintas rutas de aprendizaje en la que el estudiante experimenta con diversos paisajes y genera conocimiento significativo. Esto quiere decir, que el proceso

¹ Universidad Privada del Norte, Lima, Lima - Perú

^a Estudiante de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales, n00041042@upn.pe; <https://orcid.org/0000-0001-7056-2576>

^b Magister en Ciencias Sociales, diego.baca@upn.pe; <https://orcid.org/0000-0002-6204-7600>

de enseñanza se expande mediante el interés y la participación del estudiante en distintos repositorios gracias a la hipertextualidad.

Las narrativas transmedia son una herramienta flexible que le permite al estudiante tener un rol activo dentro de su propio proceso didáctico. El transmedia educativo permite a los emisores y receptores generar vínculos y conexiones que registran, actualizan y comparten información (Santana et al., 2018). Amador (2013) establece que las narrativas transmedia proponen al estudiante como un prosumidor que establece una reflexión personal sobre su propio estilo de aprendizaje mientras navega en distintos medios y plataformas. Es decir, la interacción, fomenta un sentido de autonomía, gracias a la participación y colaboración en distintos proyectos, haciendo uso de lenguajes multimediales.

Herramientas transmedia:

Scolari (2018) manifiesta que al incorporar las herramientas transmedia a las prácticas educativas, se despiertan habilidades innovadoras y experimentales en los estudiantes. Asimismo, indica que es necesario que los usuarios reconozcan sus objetivos y necesidades de aprendizaje. Será a partir de este autoconocimiento que pueden seleccionarse las estrategias y herramientas apropiadas en un proyecto transmedia educativo.

Según Aguirre (2017), las narrativas transmedia permiten explorar distintas formas de expresión (oral, escrita, audiovisual, etc) que pueden ser reproducidas gracias a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Siguiendo esta reflexión sobre la transmedialidad, Peraza (2021) resalta la importancia de la interacción de los estudiantes por medio de las plataformas digitales.

Ello reafirma que, las plataformas digitales son aquellas que pueden aprovecharse más en la tarea de construir de narrativas. Conocer las funciones y beneficios de las plataformas digitales, puede ser de gran utilidad para poder establecer los mecanismos bajo los que los participantes de un proyecto educativo podrán relacionarse y articular acciones conjuntas, acorde los alcances de cada propuesta.

Educación transmedial y redes sociales:

Bolinches y Lopez (2020), añaden que las redes sociales al ser medios donde se establece un eficiente intercambio de información, se vuelven espacios propicios para la expansión de historias. Esto quiere decir, que las redes sociales, al ser espacios de confianza para los estudiantes, pueden servir como canales para la exploración de nuevas temáticas y desafíos. En ese sentido, Rodríguez (2017), afirma que los estudiantes se encuentran atraídos a las redes sociales y las nuevas tecnologías ya que ellos son capaces de tomar sus propias decisiones en la variedad de medios que están al alcance de sus manos.

Según Corvalán (2021), la educación virtual y las redes sociales contribuyen al proceso didáctico, ya que muestran otro lado del maestro, generando mayor confianza, por el papel de guía que el educador asume dentro de estas nuevas tecnologías. Esto quiere decir, que el profesor, cumple un rol importante, al romper ciertos paradigmas y ser un mediador empático de las inquietudes que surgen a sus estudiantes, de manera democrática.

¹ Universidad Privada del Norte, Lima, Lima - Perú

^a Estudiante de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales, n00041042@upn.pe; <https://orcid.org/0000-0001-7056-2576>

^b Magister en Ciencias Sociales, diego.baca@upn.pe; <https://orcid.org/0000-0002-6204-7600>

Discusión de la revisión de la literatura científica

Como patrón común entre los trabajos seleccionados, los autores coinciden en que las narrativas transmedia otorgan el papel de protagonista al estudiante, ya que, pueden investigar y construir sus propios conocimientos dentro de las diversas plataformas que ofrecen; logrando despertar la motivación e interés de los alumnos por su aprendizaje, mediado por el uso de herramientas interactivas que fomentan la creatividad.

Se ha concordado que las estrategias educativas transmedia no se sobrepone a otras formas de enseñanza-aprendizaje. Este aspecto es respaldado por Scolari (2016), quien menciona que al introducir las narrativas transmedia en la educación, no se elimina el modelo tradicional de enseñanza que manejan las instituciones educativas, por el contrario, se fomentan nuevas habilidades acorde al contexto actual y se potencian capacidades desarrolladas dentro de los salones de clases.

Se ha podido reconocer que las narrativas transmedia hacen uso de los medios y herramientas digitales, no obstante la expansión de historias no depende exclusivamente de estos canales. Según Begeal (2012) la virtualidad no es una característica fundamental de las narrativas transmedia, ya que se pueden expandirse por diferentes medios vinculados al mundo real.

Las estrategias transmedia pueden integrar distintos modelos educativos. Es el caso del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el cual está orientado a la resolución de problemáticas o asignaciones relacionadas con un contexto cercano al estudiante. En este sentido se “planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase” (Galeana, 2016, párr. 4). En este sentido, las narrativas transmedia como estrategia pedagógica también pueden adoptar las fases de un proyecto como el diagnóstico de un problema, el diseño de contenido, la ejecución de un plan acción y la medición de su alcance.

Otro modelo que también se relaciona el transmedia educativo es el del Aula Invertida. Según Bergmann y Sams (2012), en esta estrategia se remarca el rol activo de los estudiantes a partir del uso de actividades, recursos y contenidos que permiten aprender fuera del salón de clase gracias a “videoconferencias, presentaciones Power Point, podcast, libro electrónico o mediante colaboraciones en las comunidades en línea” (Merla y Yañez, 2016, p. 74). En las estrategias transmedia es fundamental el papel de los prosumidores que son consumidores y creadores de contenidos, siendo los expanden las narrativas.

El transmedia educativo también halla similitudes con el Aprendizaje cooperativo, puesto que los estudiantes que se integran a proyectos transmmediales deben trabajar en equipo a manera de *grupos de base cooperativos*, es decir en asociaciones que funcionen a largo plazo y mantengan apoyo recíproco (Candeeiro, 2022). También se encuentran conexiones con otros modelos como el Pensamiento de Diseño y la Gamificación. En el caso del primero, ya que se hace necesario pensar en la creación de contenido de valor a partir de etapas definidas: comprender las necesidades del proyecto, proponer y testear (Leinonen y Durall, 2014). De otro lado como las narrativas transmedia tienen un carácter interactivo, se hace imprescindible los retos, desafíos y juegos que construyan un relato multiplataforma (Ortiz, Jordán y AgredaI, 2018).

La aplicación de las narrativas transmedia en la educación asume implicancias relevantes como la asignación de roles tanto de los docentes como los estudiantes. Por eso para la correcta implementación

¹ Universidad Privada del Norte, Lima, Lima - Perú

^a Estudiante de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales, n00041042@upn.pe; <https://orcid.org/0000-0001-7056-2576>

^b Magister en Ciencias Sociales, diego.baca@upn.pe; <https://orcid.org/0000-0002-6204-7600>

del uso de las narrativas transmedia en la educación debe existir una preparación por parte de la plana docente en el manejo de los TIC y creación de contenidos (Grandío, 2016). Según Hernández (2020) las narrativas transmedia enfocadas al aprendizaje deben ser guiadas para una buena administración de contenidos significativos que aporten en el desarrollo cognitivo de cada alumno.

El uso de herramientas interactivas que puedan ser aplicadas en una forma atractiva e ingeniosa favorece la inmersión y el involucramiento de los participantes de un proyecto transmedia. Según Rovira, Serna y Bernabé (2017) ludificar genera una mayor motivación por parte de los estudiantes. Esto quiere decir, que la creación de historias no debe imponerse, sino que deben promoverse. Según Díaz (2017) las historias que forman parte de las narrativas transmedia son una magnífica oportunidad para que el estudiante desarrolle destrezas que le permitan plantear y resolver interrogantes. Adicionalmente Morales (2018) afirma que el estudiante se siente más libre para generar contenido, ya que puede usar sus capacidades orales, escritas, audiovisuales en distintas plataformas.

Antiguamente las redes sociales eran vistas como medios informales que distraían al estudiante de sus tareas, sin embargo en la actualidad se han convertido en un canal para esencial para la retroalimentación y la coordinación actividades educativas. Según Amici y Taddeo (2018) las redes sociales deben crear un vínculo profesional entre los profesores y alumnos, que aporte confianza e interés. Asimismo, favorece la interacción del alumno, discutiendo y compartiendo información que está a su alcance. Por otro lado, otros autores como Corvalán (2021) afirman que las redes sociales, también pueden ser usadas como piezas clave para el desarrollo de narrativas transmedia, debido a la familiaridad con la que los estudiantes consumen y crean contenidos. De manera adyacente Rodríguez (2017) afirma que los estudiantes se encuentran atraídos por las redes sociales, ya que les otorgan mayor libertad de acción. Es decir, las narrativas transmedia son una herramienta flexible que le permite al estudiante tener un rol activo dentro de su propio proceso didáctico.

4. Conclusiones

Como conclusiones se puede afirmar que las estrategias educativas transmedia tienen puntos en común con otros modelos pedagógicos como el Aula Invertida, Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Cooperativo, Gamificación y el Pensamiento de Diseño. Asimismo, resultan un mecanismo de trabajo que permite la creación de proyectos multiplataforma que buscan la participación activa de los estudiantes y docentes. También se puede aseverar que para aplicar el transmedia educativo se requiere de una alfabetización en el manejo adecuado de medios y recursos digitales.

Como síntesis de lo expuesto, se recomienda a la comunidad académica seguir explorando los usos y aplicaciones didácticas de las narrativas transmedia, con la finalidad de aprovechar sus beneficios en contextos de enseñanza-aprendizaje.

5. Referencias:

Aguirre, S. (2017). *Cultura transmedia en la construcción de experiencias educativas universitarias innovadoras* (Tesis Doctoral). (Doctoral dissertation, Universidad de Salamanca). Recuperado de https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/135699/DDOMI_Acu%c3%b1aAguirreS_CulturaTransmedia.pdf?sequence=1&isAllowed=y

¹ Universidad Privada del Norte, Lima, Lima - Perú

^a Estudiante de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales, n00041042@upn.pe; <https://orcid.org/0000-0001-7056-2576>

^b Magister en Ciencias Sociales, diego.baca@upn.pe; <https://orcid.org/0000-0002-6204-7600>

- Alonso, C. (2018). La Narrativa Transmedia: Estrategia de Aprendizaje Electrónico Móvil (m-learning) en el CCH. Recuperado de <https://encuentro.educatic.unam.mx/educatic2018/memorias/71.pdf>
- Amador, J. C. (2013). Aprendizaje transmedia en la era de la convergencia cultural interactiva. En *Revista Educación y Ciudad*, (25), 11-24. Recuperado de <https://revistas.idep.edu.co/index.php/educacion-y-ciudad/article/download/50/41/>
- Amador, J. C. (2018). Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela. En *Revista Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 10(21),77-94. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=281057479005>
- Amici, S., Taddeo, G. (2018). Aprovechando en el aula las competencias transmedia. Un programa de acción. En *Scolari, C. A. (ed.). Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*, (1ª ed., pp.125-135). Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Begeal, J. (2012). On transmedia and education: a conversation with Robot Heart Stories' Jen Begeal and Inanimate Alice's Laura Fleming (part two). (January, 27). Consultado el 15 de febrero del 2012, en: <http://henryjenkins.org/2012/01/>
- Bergmann, J. y Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. EE.UU.: International Society for Technology in Education
- Bolinches, R. T. y López, N. A. (2020). Alfabetización transmedia y redes sociales: Instagram como herramienta docente en el aula universitaria. En *Revista ICONO14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 18(2), 138-161. Recuperado de <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/1518/1699>
- Candeeiro, S. (2022). Aprendizagem cooperativa como estratégia de diferenciação pedagógica nas escolas primárias do dumble, Cuanza Sul (Angola). *Cadernos CIMEAC – v. 12, n. 2, 2022. ISSN 2178 9770 UFTM | Uberaba – MG, Brasil.* Recuperado de: <https://seer.uftm.edu.br/revistaeletronica/index.php/cimeac/article/view/6198>
- Corvalán, N. (2021). Hacia una pedagogía de la participación. Las Narrativas Transmedia como una propuesta para reinventar la educación. En *Revista 3º Congresso Internacional Media Ecology and Image Studies*, 1-16. Recuperado de <http://www.meistudies.org/index.php/cmei/3cime/paper/view/944/653>
- Díaz, D. (2017). Educación y Transmedia... beneficios en un contexto educativo. Análisis de una propuesta (Trabajo Final de Máster). Recuperado de http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:masterComEdred-Ddiaz/Diaz_Jimenez_Delia_TFM.pdf
- Dibene, B. (2018). Transmedia en educación: análisis de una experiencia en La Rioja y perspectivas para emprender (Trabajo de especialización). (Doctoral dissertation, Universidad Nacional de La Plata). Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/72198/Documento_completo.%20B%C3%A1rbara%20Dibene.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

¹ Universidad Privada del Norte, Lima, Lima - Perú

^a Estudiante de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales, n00041042@upn.pe; <https://orcid.org/0000-0001-7056-2576>

^b Magister en Ciencias Sociales, diego.baca@upn.pe; <https://orcid.org/0000-0002-6204-7600>

- Echevarría, S. (2017). ¿Cómo utilizar la narrativa transmedia en educación superior? (Tesina de Licenciatura). Recuperado de <https://ria.utn.edu.ar/bitstream/handle/20.500.12272/1447/Escritura-Final.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Galeana, L. (2016). Aprendizaje basado en proyectos. Dra. Lourdes Galeana de la O. Universidad de Colima. Recuperado de: <https://bit.ly/31G1FEJ>.
- Grandío, M. (2016). El transmedia en la enseñanza universitaria: Análisis de las asignaturas de educación mediática en España (2012-2013). En Revista Palabra Clave, 19(1), 85-104. DOI: 10.5294/pacla.2016.19.1.4. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/pacla/v19n1/v19n1a04.pdf>
- Hermann, A. (2015). Narrativas digitales como didácticas y estrategias de aprendizaje en los procesos de asimilación y retención del conocimiento. En Revista Sophia, Colección de Filosofía de la Educación, (19),253-269. ISSN: 1390-3861. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441846096013>
- Hernández, G. (2020). Pedagogías digitales y narrativas transmedia. En Revista Comunicación: estudios venezolanos de comunicación, ISSN 0798-1856, Nº. 192 (4º trimestre), 2020 (Ejemplar dedicado a: 45 AÑOS tiempo de nuevas narrativas), 141-154. Recuperado de https://comunicacion.gumilla.org/wp-content/uploads/2020/11/COM_2020_192.pdf
- Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling: Moving Characters from Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and More Compelling. MIT Technology Review. <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación.* Paidós, Barcelona, 301 pp. ISBN: 978-84-493-2153-5
- Jenkins, H. (2010). Transmedia education: The 7 principles revisited. *Confessions of an aca-fan*, 21.
- Leinonen, T. y Durall, E. (2014). Pensamiento de diseño y aprendizaje colaborativo. *Comunicar*, nº 42, v. XXI, 2014, Revista Científica de Educomunicación; ISSN: 1134-3478; páginas 107-116.
- Merla, A. y Yáñez C. (2016). El aula invertida como estrategia para la mejora del rendimiento académico. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*. Número 16, año 8, agosto de 2016. Recuperado de: <https://www.cch.unam.mx/sites/default/files/Aula-Invertida.pdf>
- Morales, E. (2018). Narrativas transmedia en el aula de clase: reconocimiento, disputa y construcción permanente. En *Revista Educación y Ciudad*, (35), 179-188. Recuperado de <https://revistas.idep.edu.co/index.php/educacion-y-ciudad/article/view/1973/1892>
- Montalvo, J. (2012). Narrativa transmedia y educación ambiental infantil. Principios creativos y pautas metodológicas. Ponencia presentada en el 14.0 Encuentro Latinoamericano de Facultades de Comunicación Social. Recuperado de <http://catalogo.ulima.edu.pe/conferencias/felafacs2012/eje2/93.pdf>
- Ortiz, A., Jordán, J. y Agreda, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *duc. Pesqui.*, São Paulo, v. 44, e173773, 2018. Recuperado de: <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQO9HZS/?lang=es&format=pdf>

¹ Universidad Privada del Norte, Lima, Lima - Perú

^a Estudiante de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales, n00041042@upn.pe; <https://orcid.org/0000-0001-7056-2576>

^b Magister en Ciencias Sociales, diego.baca@upn.pe; <https://orcid.org/0000-0002-6204-7600>

- Peraza, G. (2021). Rutas de aprendizaje en la construcción de narrativas transmedia aplicadas a aulas virtuales. *Revista Andina de Educación*, 4(1), 73-82. Recuperado de <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/1599/2354>
- Rovira, J., Serna, R., y Bernabé, C. (2016). Nuevas estrategias digitales para la Educación Literaria: gamificación y narrativas transmedia en constelaciones literarias. En revista *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. 2968 – 2972. Recuperado de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/61840/1/2016_Rovira_etal_Tecnologia-innovacion.pdf
- Ríos, I. (2019). Las narrativas transmediales como herramienta de apoyo en la gestión del conocimiento. En Aguaded, I., Sandoval, Y. y Vizcaíno, A. *Competencia mediática y digital: Del acceso al empoderamiento*. (pp. 155-165). España: Grupo Comunicar Ediciones. Recuperado de https://bb4dba4f-ce78-42ca-a171-3fe700002d69.filesusr.com/ugd/438ae9_b923d45a452b43829adcd5db53ef0e29.pdf
- Rodríguez Calderón, A. (2017). La educación en el entorno transmedia (Trabajo de fin de Máster). Recuperado de https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/14205/RODR%c3%8dGUEZ_CALDER%c3%93N_DIAP.pdf?sequence=1&isAllowed=y%20Sans
- Santana, J., Fernández, J. y Castañeda, D. (2018). Narrativas transmedia como instrumento educativo para el cambio (Tesis de posgrado). (Doctoral dissertation, Universidad Cooperativa de Colombia, Facultad de Ciencias Sociales, Especialización en Docencia Universitaria, Bogotá). Recuperado de [https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/10995/1/2018_Narrativa_%20Transmedia_cambio%20\(1\).pdf](https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/10995/1/2018_Narrativa_%20Transmedia_cambio%20(1).pdf)
- Sans, A. (2009). Las Redes Sociales como Herramientas para el Aprendizaje Colaborativo: Una Experiencia con Facebook. En *Revista Presentaciones: Periodismo, Comunicación y Sociedad*, (5), 48-63. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3129947.pdf>
- Scolari, C. (2016). Alfabetismo transmedia. Estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. En *Revista Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, ISSN 0213-084X, Nº. 103 (Febrero-mayo), 2016 (Ejemplar dedicado a: Entornos creativos), 12-23. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5498155&orden=0&info=link>
- Scolari, C. (2018). Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula. España: EC | H2020 | Research and Innovation Actions. Recuperado de https://digital.fundacionceibal.edu.uy/jspui/bitstream/123456789/247/1/TL_Teens_es.pdf
- Vargas, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista "Cuadernos"* Vol. 61(1). 2020: 69-76 ISSN 1562-6776. Recuperado de: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762020000100010

¹ Universidad Privada del Norte, Lima, Lima - Perú

^a Estudiante de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales, n00041042@upn.pe; <https://orcid.org/0000-0001-7056-2576>

^b Magister en Ciencias Sociales, diego.baca@upn.pe; <https://orcid.org/0000-0002-6204-7600>