Cristóbal Torres Fernández
Rosa Domínguez Martín
Víctor Manuel Pérez-Martínez
Marina Fernández Miranda
(Eds.)

# Experiencias y praxis educativas en nuevos contextos digitales en países de Iberoamérica

universidad

Octaedro

# Experiencias y praxis educativas en nuevos contextos digitales en países de Iberoamérica

Cristóbal Torres Fernández
Rosa Domínguez Martín
Víctor Manuel Pérez-Martínez
Marina Fernández Miranda
(Eds.)

# Experiencias y praxis educativas en nuevos contextos digitales en países de Iberoamérica

Octaedro

Colección Universidad

Título: *Experiencias y praxis educativas en nuevos contextos digitales en países de Iberoamérica*

Primera edición: mayo de 2021

© Cristóbal Torres Fernández, Rosa Domínguez Martín, Víctor Manuel Pérez-Martínez, Marina Fernández Miranda (eds.)

© De esta edición:
Ediciones OCTAEDRO, S.L.
C/ Bailén, 5 – 08010 Barcelona
Tel.: 93 246 40 02
octaedro@octaedro.com
www.octaedro.com

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-18615-60-3

Maquetación: Fotocomposición gama, sl
Diseño y producción: Octaedro Editorial

# Sumario

Prólogo . . . . . 11

1. Uso y aplicación de la *webquest* en un proceso de enseñanza-aprendizaje en estudios de postgrado . . . . . 17
Cristóbal Torres Fernández; Roselina Pérez Díaz; José Antonio Ruiz Rodríguez y José Ramón Márquez Díaz

2. La narrativa de historias transmedia como recurso en la enseñanza del patrimonio cultural . . . . . 29
Víctor Manuel Pérez-Martínez

3. Pedagogías alternativas y su formación en línea: de la teoría a la práctica . . . . . 39
Rosa Domínguez Martín; Lidia Arroyo Navajas y Lucía Gallego García

4. Retos de la universidad en tiempos de pandemia: una experiencia en Perú . . . . . 49
Marina Fernández Miranda; Christian Abraham Dios Castillo y Adolfo Antenor Jurado Rosas

5. Generación de material multimedia como elemento motivador en el alumnado de Formación Profesional 59
María Yolanda Jiménez Rubio e Isidro José Pacheco Carrión

6. Trabajo colaborativo estrategia de desarrollo de competencias blandas en modalidad a distancia . . . . . 69
María Martha del Socorro Romano Cadena; María del Refugio García Alarcón; Karla Coré Moreno Cortes y María Guadalupe Morales Espíndola

7. Percepción y emociones sobre la educación a distancia durante la COVID-19 en profesorado y alumnado universitario argentino . . . . . 81
M.ª Estrella Alfonso Adam; Talía Gómez Yepes; Miguel Ángel Albalá Genol y Edgardo Etchezahar

8. Nuevos escenarios para el prácticum: posibilidades y retos en entornos virtuales . . . . . 91
Alfredo Blanco Martínez; María de Araceli Abras Daneri y Nuria Cabezas Gay

9. El docente discente. Experiencias educativas en asignaturas del Máster de Formación del Profesorado de Secundaria . . . . . 101
Francisco José Redondo Sanz y Valentín Martínez García

10. La educación en línea en tiempos de pandemia . . . . . 111
María Urbelina Fernández Vázquez; Silvia Sánchez Alonso; Marina Rugerio Ramos y Rebeca Jiménez Herrera

11. La educación mediática en Portugal: estado del arte a partir de publicaciones JCR de 2015-2020 . . . . . 121
Laura Picazo-Sánchez

12. Prácticas educativas de la enseñanza de las ciencias sociales en Colombia en tiempos de pandemia . . . . . 133
Cristian Fernan Muñoz; Claudia Milena Correa y Paula Nathalia Matallana

13. Transformación digital: educación física y TIC . . . . . 143
Iris González Carbonell; Esther Blasco Herraiz; Francisco Javier Salvia Lozano y Nuria Montaner Dobón

14. Incidentes críticos en la formación inicial del profesorado de una universidad peruana . . . . . 153
Osbaldo Turpo-Gebera; Alejandra Hurtado-Mazeyra; Olga Alejandro Oviedo y Rocio Diaz-Zavala

15. Inteligencia emocional: detección de necesidades en futuros docentes . . . . . 163
Cristina Gabarda Méndez; Mercedes Romero Rodrigo; Ana Rodríguez Martín y Antonia Martí Aras

16. El portafolio digital en las prácticas escolares de Grado en Educación Primaria . . . . . 173
Antonio Martínez Sánchez y Carmen María Hernández Garre

17. Ms-Teams como herramienta pedagógica emergente ante la pandemia COVID-19 en la Universidad Autónoma de Tamaulipas . . . . . 185
Mauricio Herrera Rodríguez; Manuel Eduardo Gutiérrez Ortiz; Ana Elisa Moreno Herrera y José Isabel Segura Zaleta

18. Implementación del modelo *e-learning* afectivo como innovación educativa en un máster universitario. . . . . 197
Jonathan Peñalver; Isabel M.ª Martínez e Isabella Meneghel

19. Dimensión axiológica y futuros docentes: experiencia virtual con dilemas morales, *role-playing* y debates. . . . 209
Andrea Cívico Ariza; Nuria Cuevas Monzonís y Rosa Domínguez Martín

20. De la presencialidad a la virtualidad en la Enseñanza Superior: experiencias y propuestas de mejoras . . . . . 219
Susana Tallón-Rosales; Mirian Hervás-Torres; Elena Ortega-Campos y Carmen Rodríguez-Reinado

2

# La narrativa de historias transmedia como recurso en la enseñanza del patrimonio cultural

Víctor Manuel Pérez-Martínez
Universidad San Jorge
vmperez@usj.es

## 2.1. Introducción

En este capítulo se plantea una propuesta educativa en la cual se incorporó la narrativa transmedia en la enseñanza universitaria de los grados universitarios de Educación Infantil y Educación Primaria; concretamente, en la asignatura «Diseño de entornos y materiales TIC».[1]

## 2.2. Marco teórico-conceptual

En cada época, la educación entra en una fase de asimilación de los cambios tecnológicos y se plantea la reflexión sobre cómo integrar el currículo en esta tecnología. Ocurrió con la televisión, el cine, la radio, las plataformas multimedia o los dispositivos móviles. Al plantearse la narrativa transmedia se pone de manifiesto una nueva propuesta discursiva.

El concepto «narrativa de historias transmedia» (*transmedia storytelling*) surgió en el entorno del cine, de la industria cultural y de la producción audiovisual como entretenimiento. Hay coin-

1. Este proyecto se desarrolló en el marco de la IV Convocatoria de Ayudas para Proyectos de Innovación Docente de la Universidad San Jorge.

cidencia (Gallego Aguilar, 2011; Scolari, 2013) en atribuir a Henry Jenkis la introducción del concepto y su enfoque:

> La narración transmedia representa un proceso donde los elementos que integran una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de entrega y con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Idealmente, cada medio realiza su propia contribución única al desarrollo de la historia (Jenkins, 2010, p. 944).

En esta línea, las características de una estrategia *transmedia storytelling* implican: a) una estructura narrativa; b) una gran historia compartida en fragmentos; c) fragmentos distribuidos entre múltiples plataformas de medios; d) la expansión de la historia; las redes sociales como elemento esencial en su difusión; f) la incorporación de los dispositivos móviles en el proceso (Gosciola, 2011).

Los estudios sobre cómo incorporar la narrativa transmedia en la enseñanza, sus ventajas y desventajas, al igual que sus posibilidades son cada vez más frecuentes (Scolari *et al*, 2019; Ambrosino, 2017; Ossorio Vega, 2016; Grandío-Pérez, 2015). No obstante, los planteamientos teóricos y prácticos evolucionan en la medida en que los avances tecnológicos van aportando novedades en la creación de historias o en la producción de contenidos. Trasladar estos recursos al marco de una metodología de enseñanza contribuye a que los recursos TIC se integren a una línea discursiva coherente sobre el relato docente. Es la clave y el enfoque en esta propuesta multiplataforma y en sintonía con su entorno inmediato. Adquirimos conocimientos y competencias a través de las TIC y en relación con la vida social.

Alcanzar este punto de encuentro requiere reflexión y práctica de una valoración positiva del uso de las TIC, así como comprender que la forma de interactuar con el entorno (Bringué Sala y Sádaba, 2009) de la «generación Z» es diferente de los *millennials* (Pérez-Escoda, Castro-Zubizarreta, y Fandos-Igado, 2016); pero se visualiza a partir del 2010 la llegada de la generación *touch* (Pérez-Robleda, 2016; Vázquez, 2015; Roca, 2015; González, 2013). Al margen de las etiquetas, es útil identificar los avances en las TIC y la importancia que tiene conocer la dinámica que desde el contexto tecnológico (empresas, desarrolladores de

*software*, modelos de márquetin, futuros empleos, etc.) influirá durante los próximos años en el desarrollo del conocimiento de los entornos y materiales TIC.

## 2.3. Método y muestra

Se asume que la innovación educativa es «un proceso intencional, planificado y sistemático encaminado a producir un cambio positivo (mejora, ventaja, progreso) en el aprendizaje de los alumnos» (líneas estratégicas de innovación educativa de la Universidad San Jorge). La propuesta de innovación educativa desarrollada tenía la finalidad de contribuir con la formación de los futuros maestros en los contenidos, técnicas y estrategias de integración curricular en las TIC y en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por eso, el objetivo consistió en el diseño de una intervención educativa para incorporar la narrativa transmedia. La intervención se realizó en el marco de la asignatura «Diseño y desarrollo de materiales TIC» y en los grados en Educación Infantil y Educación Primaria de la Universidad San Jorge. El objetivo fue el desarrollo de un entorno en línea, con materiales didácticos transmedia orientados a la formación en contenidos curriculares oficiales para los niveles de Infantil y Primaria en la Comunidad Autónoma de Aragón a partir del conocimiento y la difusión del patrimonio cultural material e inmaterial aragonés. Como objetivos específicos se plantearon: identificar los contenidos curriculares a partir del patrimonio cultural aragonés, desarrollar los materiales didácticos (transmedia) y programar un plan de difusión y diseminación.

## 2.4. Resultados

### 2.4.1. Contexto de la práctica

La actividad docente se realizó en el curso académico 2019-2020 y se amplió al primer cuatrimestre del 2020-2021. La materia «Diseño y desarrollo de entornos y materiales TIC» pertenece al segundo curso de los grados en Educación Primaria y Educación Infantil (44 estudiantes). Constó de seis créditos (actividades pre-

senciales, 66 horas; trabajo autónomo, 84 horas). Las horas presenciales en el laboratorio de informática se distribuyeron durante 20 semanas (lunes y miércoles en bloques de una hora y cuarenta minutos). Contempló un porcentaje mayor de actividades prácticas presenciales y de trabajo autónomo. Los contenidos de la materia se distribuyeron en cinco unidades (ver tabla 2.1).

**Tabla 2.1.** Unidades y temas de la materia

| Unidades | Contenidos relacionados con narrativa transmedia |
|---|---|
| **1. Sociedad de la información y del conocimiento** | – Tecnología. Tecnología multimedia y digital<br>– Internet: ¿nuevo espacio educativo?<br>– Revolución tecnológica y revolución educativa<br>– Una cultura en red: fortalezas y debilidades |
| **2. Integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje** | – Las TIC en el desarrollo del currículo<br>– Innovación educativa<br>– Competencias del profesorado<br>– Nuevas narrativas |
| **3. Herramientas y aplicaciones TIC enfocadas a la docencia** | – Narrativas multiplataforma y transmedia<br>– El guion de *podcast*<br>– El guion audiovisual<br>– El guion gráfico (*storyboard*).<br>– El guion transmedia<br>– ¿Cómo crear historias educativas? |
| **4. Las TIC en la gestión docente** | – Nuevos espacios de formación en línea |
| **5. Competencias culturales y artísticas en entornos TIC** | – Patrimonio cultural material e inmaterial en la Comunidad Autónoma de Aragón |

Fuente: creación propia. Datos extraídos de la guía docente de la materia «Diseño y desarrollo de entornos y materiales TIC». Universidad San Jorge. Curso académico: 2019-2020 y 2020-2021.

## 2.4.2. Objetivos

El objetivo previsto fue incorporar la narrativa transmedia en la materia. En dos dimensiones: la primera, incluyendo los contenidos específicos sobre narrativa transmedia en la propia asignatura; la segunda, realizando una serie de actividades a partir de un relato que mantuviera el hilo conductor en un planteamiento multipantalla o multiplataforma, que serían utilizadas por los estudiantes. Esta incorporación tenía que ajustarse y contribuir a alcanzar los resultados de aprendizaje indicados en la asignatura (ver tabla 2.2).

**Tabla 2.2.** Resultados de aprendizaje previstos en la asignatura

| Resultados de aprendizaje | Titulación |
|---|---|
| **Aplicar el uso de las TIC en la docencia (edición, producción, postproducción, búsquedas selectivas, elaboración de bases de datos, consultas, difusión...).** | Infantil |
| **Planificar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el aula en integrarlos en las distintas programaciones.** | Infantil |
| **Determinar los recursos didácticos tecnológicos más adecuados en función de los objetivos educativos y las características del alumnado.** | Infantil<br>Primaria |
| **Integrar el ordenador y el resto de los medios audiovisuales en el aula.** | Infantil<br>Primaria |
| **Conocer los recursos TIC aplicados a la educación, disponibles en el mercado.** | Primaria |

Nota. La asignatura se imparte conjuntamente para los grados en Educación Infantil y Educación Primaria. Fuente: elaboración propia.

En las prácticas realizadas, en el aula o formato telepresencial y durante el transcurso de la materia (septiembre 2019-enero 2020 y septiembre 2020-enero 2021) se establecieron los siguientes objetivos:

- Capacitar al alumnado de Educación Infantil y Educación Primaria matriculado en la materia «Diseño y desarrollo de entornos y materiales TIC» en contenidos teóricos y prácticos de la narrativa transmedia y sus posibilidades en la enseñanza.
- Valorar la importancia de las nuevas narrativas audiovisuales en la construcción de contenidos didácticos orientados al alumnado de Infantil y de Primaria.
- Conocer los recursos TIC que pueden involucrarse en la realización de materiales didácticos desde una perspectiva transmedia.

## 2.4.3. Desarrollo

### Proyecto TIC

El hilo conductor de la propuesta se concretó en un «proyecto TIC». Contempló la realización de una serie de contenidos orientados a las competencias cultural y artística. Requirió que el alumnado, organizado por equipos de entre dos y cuatro integrantes, tuvieran que entregar los siguientes resultados:

a) Plantear un relato relacionado con una temática prevista para el proyecto TIC. Se concretaría en un guion para un audiocuento, un guion gráfico (*storyboard*) y un guion transmedia. Los contenidos que había que desarrollar en el proyecto se distribuyeron entre las diferentes plataformas y actividades. Había que establecer un relato coherente y acorde con las exigencias para la adquisición de las competencias indicadas en su proyecto.
b) Prototipos TIC. Diseñar un recurso didáctico incorporando la narrativa audiovisual. El contenido (texto, imagen, vídeos, elementos gráficos, elementos animados u otros) tenía que ser inédito, original y estar desarrollado por los integrantes del grupo. Además, tenía que contemplar elementos multimedia, permitir la interactividad y estar disponible en línea.
c) Disponer de recursos TIC. Contemplaban recursos TIC existentes de uso libre o de pago. En cualquier caso, estos recursos tendrían que ser evaluados por los integrantes del equipo antes de incorporarse al proyecto TIC para valorar su idoneidad con el currículo oficial y características del alumnado al que estaban dirigiendo el proyecto.
d) Disponer de materiales audiovisuales. Los materiales audiovisuales podrían ser películas, series de televisión, documentales, programas de radio, series de televisión infantiles, videoclips o cualquier recurso audiovisual que considerarán pertinente y oportuno en el proceso de enseñanza aprendizaje. Podrían estar disponibles o ser de creación propia.




**Figura 2.1.** Portal «Juderías de Aragón», donde se recojen algunos de los resultados y trabajos realizados: http://www.juderiasdearagon.es/

## Metodología

En el transcurso del cuatrimestre se fueron incorporando diferentes recursos y metodologías de enseñanza. La primera fase correspondió a la explicación de los conocimientos teóricos y competencias relacionadas con la creación de narrativas, narrativas audiovisuales y, específicamente, narrativas transmedia.

**Tabla 2.3.** Metodologías utilizadas

| Procesos | Metodologías aplicadas |
|---|---|
| **Explicación de la teoría** | Exposición del docente y debate entre el alumnado |
| **Aplicación de la teoría** | Talleres |
| **Revisión de los avances del proyecto** | Aprendizaje basado en problemas<br>Resolución de ejercicios y problemas<br>Aprendizaje cooperativo<br>Actividades tutorizadas |
| **Evaluación** | Autoevaluación<br>Coevaluación<br>Autoinforme de tareas específicas |

Fuente: elaboración propia.

La enseñanza incorporó prácticas de enseñanza-aprendizaje como la metodología de clase invertida (*flipped learning*), en la cual el docente actuó como guía en el proceso de aprendizaje teniendo como base los contenidos previos elaborados para los estudiantes y los entornos de aprendizaje en línea (Clark, 2017). Para algunas actividades específicas ese planteó el aprendizaje basado en proyecto (*project-based learning*). El refuerzo de contenidos se concretó en seminarios y talleres (*workshops*). Se incorporó el aprendizaje experiencial: visita a entornos relacionados con el patrimonio cultural de Aragón (visita de estudio a Uncastillo, 13/12/2019). Finalmente, se realizaron tutorías grupales. Estas tutorías fueron individuales-presenciales, en grupo y en formato telepresencial (plataforma Adobe Connect y Microsoft Teams).

## Método de evaluación

El método de evaluación se basaba en actividades (30 %), portafolio digital (20 %) y diseño de un proyecto TIC (50 %). Este último método de evaluación, hilo conductor de los contenidos de la materia, se evaluó teniendo en cuenta: a) guía didáctica, en-

torno en línea, prototipos, recursos y materiales audiovisuales (70% de la calificación del proyecto TIC); b) defensa del proyecto TIC (30% de la calificación del mismo).

## 2.5. Discusión

Los objetivos planteados se alcanzaron. La media de las calificaciones del proyecto TIC (curso 2019-2020) fue de 4,4 puntos sobre 5,0 puntos: 4,3 en Educación Infantil y 4,4 en Educación Primaria. Hay puntos mejorables en la propuesta realizada, factores que hay que tener en cuenta en la fase 2020-2021. Una de las debilidades más significativas fue el desconocimiento en el manejo de software específico para el diseño de imágenes, realización de vídeos y edición de vídeos. Esto implica reforzar las horas de dedicación al manejo instrumental de los programas informáticos. Además, de ampliar las competencias para la creación de contenidos y de nuevas narrativas.

Incorporar el planteamiento transmedia en un relato educativo requiere una visión holística del proceso de enseñanza-aprendizaje. Conocer las características del alumnado. Identificar qué uso se da a los recursos TIC, en especial a las redes sociales. Es un campo novedoso para la experimentación. Sin embargo, es esencial no perder de vista la prioridad de la enseñanza y de sus objetivos.

## Referencias bibliográficas


Ambrosino, M. A. (2017). Docencia y narrativas transmedia en la Educación Superior. *Trayectorias Universitarias*, 3 (4), 12-19.

Bringué Sala, X. y Sádaba, C. (2009). La generación interactiva en México. Niños y adolescentes frente a las pantallas. *Razón y Palabra* (69). http://www.razonypalabra.org.mx/Bringue.pdf

Clark, B. (2017). *Project based learning: assessing and measuring student participation*. DigitalCommons@University of Nebraska, Lincoln. http://digitalcommons.unl.edu/cehsgpirw/39/

Gallego Aguilar, A. F. (2011). *Diseño de narrativas transmedíaticas*. Universidad de Caldas.

González, N. (2013). *Cromo*. http://www.cromo.com.uy/los-ninos-la-generacion-touch-n537406

Gosciola, V. (2011). Narrativa transmídia: a presença de sistemas de narrativas integradas e complementares na comunicação e na educação. *Quaestio*, 13 (2), 117-126.

Grandío-Perez, M. M. (2016). El transmedia en la enseñanza universitaria. Análisis de las asignaturas de educación mediática en España (2012-2013). *Palabra Clave*, 19 (1), 85-104.

Jenkins, H. (2010). Transmedia storytelling and entertainment: an annotated syllabus. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 24 (6), 943–958.

Ossorio Vega, M. A. (2016). Aplicación de la narrativa transmedia en la enseñanza universitaria en España: aprendizaje colaborativo, multiplataforma y multiformato techno review. *International Technology, Science and Society Review*, 3 (2), 25-38.

Pérez-Escoda, A., Castro-Zubizarreta, A. y Fandos-Igado, M. (2016). Digital skills in the Z generation: key questions for a curricular introduction in Primary School. *Comunicar*, 71-79.

Pérez-Robleda, J. A. (2016). *ConektioBlog*. http://conektioblog.com/2016/07/08/tres-caracteristicas-de-la-generacion-touch/

Roca, G. (2015). *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital*. Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu.

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.

Scolari, C. A., Lugo Rodríguez, N., Masanet, M. J. (2019). Educación transmedia: de los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 116-132.

Vázquez, K. (3 de mayo de 2015). La era del «bebé data». *El País* (3 de mayo). https://elpais.com/tecnologia/2015/05/01/actualidad/1430498554_319713.html