

Experiencia en la investigación: Exploración de las competencias transmedia en los estudiantes de diseño gráfico en una institución de educación superior

Diego Alejandro Agudelo Ospina⁽¹⁾ y
Jenny Francelly Isaza López⁽²⁾

Resumen: El artículo aborda una experiencia transmedia en la educación como medio para desarrollar diversas competencias narrativas en estudiantes de diseño gráfico. Mediante una metodología educativa innovadora, se integraron estrategias didácticas, ofreciendo un enfoque transmedial sistémico que fusionó varios módulos académicos fundamentales dentro de los primeros semestres del programa universitario. Esta experiencia se dividió en dos estrategias metodológicas principales: construcción de mundos, que permitió a los estudiantes desarrollar narrativas y personajes propios, estimulando su creatividad e imaginación en su entorno cercano, y el Proyecto Integrador de Aula (PIA), que unificó los resultados de aprendizaje de diversos módulos en un proyecto de diseño gráfico profesional, proporcionando así la posibilidad de aplicar los conocimientos disciplinarios en un contexto real. La investigación adoptó un enfoque etnográfico, involucrando a 19 estudiantes de entre 17 y 21 años de los primeros semestres del programa de diseño gráfico. Los resultados destacaron avances significativos en habilidades narrativas, mediáticas, comunicativas, creativas y digitales entre los participantes. Esta experiencia no solo fortaleció el proceso formativo de los estudiantes, fomentando su autonomía y pensamiento crítico, sino que también generó un impacto positivo en la conexión con la cultura local y a su vez desarrolló valores éticos y morales. Para validar estos resultados en otras áreas del conocimiento, se recomienda implementar experiencias transmedia en diferentes programas educativos y capacitar a los docentes en estrategias didácticas transmedia para abordar los desafíos contemporáneos.

Palabras claves: Alfabetización transmedia - Educación universitaria - Proyecto Integrador de Aula - Narrativa transmedia - Estrategia didáctica innovadora - Mitos y leyendas - Creación de mundos - Competencia transmedia - Habilidades comunicacionales - Resultados de Aprendizaje

[Resúmenes en castellano y en portugués en las páginas 36-37]

⁽¹⁾ **Diego Alejandro Agudelo Ospina** es Magister en Comunicación Transmedia de la Universidad Eafit y Diseñador Gráfico de la Fundación Universitaria del Area Andina, docente tiempo completo de la Institución Universitaria Pascual Bravo [IUPB] en la facultad de Producción y Diseño en la ciudad de Medellín. Profesor de Narrativas transmedia y

Diseño de Imagen Corporativa. Miembro activo de la Escuela Pública de Diseño y del comité organizador del Simposio Internacional de Diseño Sostenible de la I.U.P.B. Su línea de investigación actual se enfoca en la alfabetización transmedia y en los procesos intermediales en la educación universitaria.

⁽²⁾ **Jenny Francelly Isaza López** es Magister en educación desde la línea de Pedagogía y derechos humanos en la Universidad Católica de Oriente, Colombia [UCO], profesora tiempo completo de la Institución Universitaria Pascual Bravo [IUPB], profesora de desarrollo humano y social, además de empatía y relacionamiento intercultural. Actualmente es parte activa de la Escuela de Pensamiento Educativo y Pedagógico de la I.U.P.B. Ha participado en investigaciones enfocadas en percepciones y prácticas sobre la participación como derecho en el ámbito escolar, ha realizado productos de divulgación pública de la ciencia como micrositos y Recursos educativos digitales Abiertos (REDA) y actualmente se enfoca en la alfabetización transmedia y en los procesos intermediales en la educación universitaria.

Introducción

Esta investigación surge en el marco de una experiencia educativa al interior de una institución universitaria y para comprender cómo se exploran las competencias, es necesario aclarar algunas concepciones relacionadas con la educación y el aprendizaje.

Nassif (1984) propuso que la educación consiste en convertir las acciones humanas en un proceso con fundamentación científica, para que puedan ser enseñadas y aprendidas. Esta perspectiva permite concebir la educación como un proceso de toda la vida, donde todos los entornos que el ser humano habita se convierten en lugares educativos, lo que posibilita un aprendizaje continuo y permanente, incluso sin estar inscrito en un proceso formal de escolaridad.

La educación es:

Un bien social, un medio de acceso a otros bienes y oportunidades, una condición para la formación de la ciudadanía y la vida en democracia, un instrumento de cohesión social y proceso indispensable para la realización de las personas, más allá de valorar la educación como un factor clave para el mundo de la economía (González, 2019, p. 2).

Esta concepción resalta la importancia de la educación más allá de su valor económico, reconociendo su relevancia en diversos aspectos de la vida en sociedad.

Por lo tanto, estar comprometido con la educación formal es crucial para desarrollar competencias que, en la edad adulta, se traduzcan en oportunidades de vida y posibilidades laborales y económicas.

En este contexto, la educación superior desempeña un papel fundamental en la adquisición de competencias, y en la obtención de “habilidades, conocimientos y destrezas empleando procedimientos o actitudes necesarias para mejorar su desempeño y alcanzar los fines de la organización y/o institución” (Martínez *et al.* 2019, p. 3). Es la educación universitaria la que capacita a la persona para desenvolverse de manera idónea en el contexto profesional. Al iniciar esta conceptualización se expone que la educación se da a lo largo de la vida, por ello es apenas normal que las competencias se desarrollen de esta misma manera; teniendo en cuenta esta premisa algunos autores expresan que:

La competencia ha de identificar aquello que necesita cualquier persona para dar respuesta a los problemas con los que se enfrentará a lo largo de su vida. Por tanto, competencia consistirá en la intervención eficaz en los diferentes ámbitos de la vida mediante acciones en las que se movilizan, al mismo tiempo y de manera interrelacionada, componentes actitudinales, procedimentales y conceptuales (Zabala & Arnau, 2007 p. 41).

Estos componentes son los que le dan integralidad al proceso educativo cuando al interior de una competencia se encuentran destrezas del saber, saber hacer y saber ser; para Zabala (2012) las competencias se componen conocimientos, prácticas y actitudes y cada parte de su composición tiene un impacto en la implementación efectiva de las competencias.

Para explorar las competencias, es fundamental comprender que los resultados de aprendizaje que se espera que un estudiante alcance al finalizar un semestre son solo una parte de la competencia que desarrolla a lo largo de su vida. Por ello, conforme al Acuerdo CESU 02, 2020, un resultado de aprendizaje se define como lo que se espera que un estudiante debe saber y hacer al finalizar su proceso de aprendizaje.

La utilización de diversos medios digitales en la educación proporciona una coherencia notable en el proceso de adquisición de resultados de aprendizaje. En este contexto, se llevó a cabo esta investigación que busca explorar las competencias que los estudiantes de diseño gráfico en una institución de educación superior poseen desde el área de la transmedia. Para ello, se entiende la transmedia como “una forma novedosa de narración, concebida para contar historias a través de múltiples plataformas y formatos, especialmente digitales” (Sarmiento *et al.* 2022, p. 29). Todo lo anterior apunta a la conclusión de que este estudio, al examinar las competencias transmedia, logra identificar habilidades narrativas, mediáticas, comunicativas, creativas y digitales en los estudiantes.

Para comprender afirmaciones como la anterior, es crucial entender mejor la influencia de la educación transmedia en la efectividad de los procesos de aprendizaje. Por ello, se abordará este concepto desde la perspectiva de Palioura & Dimoulas (2022), una experiencia en constante evolución que va más allá de los límites convencionales del aprendizaje, posibilitando la narración de historias mediante una variedad de medios y ajustándose a los dispositivos, lugar y momento de los participantes. Este enfoque facilita una comprensión más profunda de cómo la educación transmedia puede influir en la efectividad de los procesos de aprendizaje.

Es una estrategia didáctica que invita a los estudiantes a ser protagonistas de su propio aprendizaje, transformando los escenarios educativos tradicionales en ecosistemas de

interacción, participación y co-creación. Para Acevedo (2017), esta estrategia promueve la expresión y estimula el crecimiento ético y estético mediante su enfoque basado en la colaboración. Así, cambia los entornos educativos convencionales en espacios de interacción, participación y creación conjunta, utilizando tanto herramientas digitales como analógicas.

Desarrollo de la experiencia

Esta investigación se llevó a cabo mediante un proceso de enseñanza y aprendizaje en el que se aplicaron estrategias didácticas innovadoras. Estas estrategias permitieron la integración de los resultados de aprendizaje de distintos módulos académicos para la creación de proyectos profesionales en el campo del diseño gráfico. Este proceso se desarrolló desde la perspectiva de los aprendices, en un entorno cercano y seguro para ellos, con la guía de “docentes que sean agitadores comunicacionales, facilitadores de textos y lenguajes, brindando a las y los estudiantes recursos expresivos, contenidos que confronten ideas, y que pueden además producir lo propio, desde una construcción colectiva de conocimiento” (Robles 2023, p. 237). Esta metodología permitió llevar experiencias de aprendizaje colaborativo al aula, fomentando la implementación de estrategias didácticas respaldadas en la comunicación transmedia y promoviendo el desarrollo de competencias transmediales entre los estudiantes. Además, contribuyó al fortalecimiento de habilidades profesionales procedimentales, cognitivas y actitudinales, lo que influyó en la adopción de prácticas éticas y participativas en la apropiación social del conocimiento.

Uno de los objetivos de esta investigación fue identificar las herramientas transmedia empleadas para el aprendizaje en las aulas que frecuentan los estudiantes del programa profesional en diseño gráfico. Para ello, se realizó una encuesta a 19 estudiantes de los primeros semestres con el fin de explorar sus preferencias y destrezas digitales. Los resultados revelaron una escasa familiaridad con los programas más comúnmente utilizados para la ilustración vectorial, ya que la mayoría de los encuestados afirmó no tener conocimiento previo sobre dichos programas antes del inicio del semestre académico. Esto subraya la necesidad de familiarizar a los estudiantes con estas herramientas digitales, las cuales son de suma importancia en el ámbito del diseño. Además, durante la encuesta se les presentó a los participantes una amplia gama de programas y aplicaciones digitales complementarias para el dibujo y el diseño gráfico, lo que puso de manifiesto la existencia de una variedad extensa de herramientas disponibles para realizar tareas similares a las que ofrecen los programas de ilustración vectorial más populares. Este hecho permite una adaptación a las preferencias individuales y a las necesidades específicas del diseño gráfico.

Por otra parte, los resultados de la encuesta señalaron que los estudiantes manifiestan una clara preferencia por hacer uso de contenido digital a través de redes sociales y vídeos, empleándolos de forma habitual tanto para acceder a información como para su entretenimiento diario. Asimismo, se observó una marcada inclinación hacia el aprendizaje mediante herramientas interactivas, ya que la gran mayoría de los encuestados (95%) expresó su preferencia por utilizar juegos, preguntas y desafíos como medios de instrucción. Esta

preferencia resalta la importancia de adoptar métodos educativos dinámicos y participativos, lo que podría influir en el diseño de estrategias didácticas que promuevan el uso de recursos digitales. Estos hallazgos también revelaron que, a pesar de la falta de experiencia en el manejo de herramientas digitales específicas del diseño, los estudiantes muestran un interés en los aspectos transmediales. Se entiende que vivir una experiencia transmedia como estrategia didáctica “es imaginar un mundo narrativo, vivir una historia, navegar por un universo conceptual de manera auténtica. La transmedia borra límites, fluye entre la realidad y la ficción, lo análogo y lo digital” (Acevedo 2017, p. 52).

Posteriormente, con la colaboración de los aprendices y docentes de diversos módulos de aprendizaje, se seleccionó minuciosamente un contexto imaginario relevante con el propósito de aplicar los resultados de aprendizaje obtenidos en dichos módulos y generar un impacto significativo en el entorno cercano del aprendiz. Para fines prácticos en este artículo, y en consonancia con la definición de transmedia presentada en párrafos anteriores, se denominó a este contexto imaginario como narrativa transmedia, reconociendo así su importancia y su capacidad para integrar coherentemente múltiples plataformas y medios. Para contextualizar este término es relevante tener en cuenta que:

La narrativa transmedia se caracteriza por el entrecruzamiento entre los productores de relatos, la industria de los medios y la lectura/intervención de los usuarios; advertimos que la mayor parte de las narrativas transmedia más populares se desarrollan con contenidos que han surgido de novelas o films, que han pasado por los medios de comunicación de masas, para luego trasladarse a los formatos digitales. Tales son los casos de “Star Wars”, “Juego de tronos” o “Harry Potter”. Una historia que surgió en una película como el caso de Star Wars, continuó en un cómic, libro, en una serie, videojuegos, revistas y vestimenta (Aguirre 2019, p. 27).

En el proceso de enseñanza y aprendizaje analizado en esta investigación, se adoptaron los mitos y las leyendas como narrativa transmedia dentro de la Universidad y sus alrededores.

Otro objetivo del estudio fue establecer un modelo sistémico transmedia destinado a mejorar el aprendizaje de los estudiantes en el aula. Este modelo tuvo como propósito facilitar la selección de estrategias didácticas alineadas con el proceso de educación transmedia, así como la elección de medios y recursos apropiados para desarrollar y fortalecer los resultados de aprendizaje. Además, se buscaba determinar el producto o instrumento que mejor reflejara dicho proceso y los resultados obtenidos.

El modelo propuesto para esta experiencia educativa transmedia ha contribuido a enriquecer las prácticas didácticas y educativas en el contexto universitario. Dado que los profesores a menudo observan una falta de motivación y participación genuina por parte de sus estudiantes, donde esta forma de participación se define como aquella en la que “la gente interviene protagónica y sostenidamente en la planificación, ejecución y evaluación de las acciones” (Gordillo & Sánchez 2017, p. 27), la elección de este modelo ha promovido la participación activa y autónoma de los estudiantes en su proceso de formación.

Antes de aplicar el modelo, es fundamental comprender el contexto institucional, reconociendo que cada institución universitaria constituye en sí misma una cultura. Entendiendo la cultura según la definición de la Real Academia Española (2023), que la describe como “conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico” y como “conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social”, nos revela que cada institución educativa tiene su propia cultura, definida por aspectos teleológicos como sus valores, misión y visión. Además, estas instituciones ofrecen educación a una población específica, influenciada por su ubicación geográfica, estatus económico y experiencias previas en instituciones de educación secundaria. Cada institución se distingue también por las líneas de pensamiento que respaldan sus programas académicos, así como por las dinámicas y prácticas educativas que desarrollan, adaptadas a las necesidades de su contexto y en armonía con su cosmovisión particular. Por lo tanto, para que el modelo funcione adecuadamente, es crucial identificar la población a la que se aplicará y comprender sus características. Posteriormente, es necesario definir el o los módulos académicos apropiados que formen parte de la experiencia educativa transmedia, y también conocer las habilidades y recursos digitales disponibles tanto para estudiantes como para docentes.

Planificación y ejecución del modelo

El modelo se divide en dos etapas: la planificación y la ejecución. En relación con la primera, es crucial comprender que

“La importancia de la planificación curricular radica en la necesidad de organizar de manera coherente lo que se quiere lograr con los estudiantes en el aula. Esto implica tomar decisiones previas a la práctica sobre qué es lo que se aprenderá, para qué se hará y cómo se puede lograr de la mejor manera” (Díaz *et al.* 2020, p. 89).

Durante esta etapa, se asegura la pertinencia y coherencia curricular. En primer lugar, se identifican los resultados de aprendizaje y habilidades a desarrollar en los estudiantes para cada uno de los módulos o asignaturas, y luego se garantiza que los resultados se reflejen en las actividades de enseñanza, aprendizaje y evaluación que se llevan a cabo durante las experiencias educativas. Además, el modelo sugiere que durante la planificación se generen ideas para la narrativa transmedia que transversalizan el proceso de enseñanza y se evidenciará en estrategias didácticas efectivas.

Según el Diccionario de la Real Academia (2023), poner en ejecución se refiere a “llevar a la práctica, realizar”. En el ámbito de la didáctica, esto implica principalmente una constante revisión y confrontación de lo planificado, garantizando así la coherencia y pertinencia del proceso educativo. Este modelo sostiene que, durante el momento de la ejecución, es crucial co-crear acuerdos con los estudiantes o aprendices para que experimenten la narrativa transmedia tanto en los espacios que habitan como en la elaboración de las evi-

dencias de sus aprendizajes. Al involucrar a los estudiantes en la toma de decisiones del proceso educativo, se fomenta la reflexión crítica, la autoevaluación y la participación activa en su propio aprendizaje, lo cual es esencial para el éxito del modelo transmedia.

Las evidencias son definidas como “las pruebas claras y manifiestas de los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que una persona posee y que determinan su competencia” (Tejada 2011, p. 734). Estas son cruciales para determinar la adquisición de los resultados de aprendizaje esperados y permiten evaluar tanto conocimientos como procedimientos y productos. Según Tejada (2011), se pueden identificar tres tipos de evidencias: evidencias de conocimiento, evidencias del proceso y evidencias de producto. Las evidencias de conocimiento se enfocan en demostrar el dominio de los saberes, mientras que las evidencias del proceso reflejan el desarrollo de habilidades y destrezas a lo largo del aprendizaje. Por otro lado, las evidencias del producto muestran el resultado tangible del aprendizaje.

El proceso de alfabetización, tal como lo describe Buckingham (2005), es fundamental para el desarrollo integral por competencias en los estudiantes de la era digital. Buckingham enfatiza la importancia de que los estudiantes se involucren activamente en tres componentes clave: el análisis crítico, la producción creativa, y la conciencia social y cultural. Este enfoque multidimensional permite a los estudiantes no sólo descifrar críticamente los complejos mensajes mediáticos, sino también entender el poder de la representación y el impacto social de los medios. Al adentrarse en la producción de medios, los jóvenes aprenden a comunicar sus propias ideas eficazmente, utilizando el lenguaje mediático con intención y creatividad. El autor sostiene que una educación en medios que abarque estas dimensiones equipa a los estudiantes con las herramientas necesarias para navegar por el vasto mar de información y participar de manera significativa en la sociedad, promoviendo una participación ciudadana informada y ética, lo cual se conecta estrechamente con los conceptos de representación, lenguaje y audiencia en este tipo de educación. Estos conceptos son fundamentales para entender cómo funcionan los medios y cómo interactúan con la sociedad.

El modelo sugiere que para asegurar una adecuada ejecución, es esencial que el estudiante experimente tres etapas: análisis crítico, producción creativa y conciencia social y cultural.

- **Análisis crítico:** En esta etapa inicial los estudiantes se hallan en un momento crucial donde se sumergen en la comprensión de los aspectos relacionados con la información asociada a los resultados de aprendizaje y analizan críticamente los mensajes recibidos a través de su interacción con el entorno educativo, ya sea con sus pares, tutores u otros agentes del contexto en el que se desenvuelven. Durante este proceso, se introducen en una fase de adecuación de información esencial proveniente de diversos ámbitos, fundamentales para la asimilación de los resultados de aprendizaje esperados en los diferentes módulos. Según Piaget (1977), el proceso de asimilación implica incorporar cosas y personas a la actividad propia del sujeto y, por consiguiente, ‘asimilar’ el mundo exterior a las estructuras ya construidas de cada sujeto. En esta etapa, exploran el ámbito profesional, donde adquieren una comprensión clara sobre la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos en situaciones reales y profesionales, estrechamente relacionadas con lo aprendido en su ámbito disciplinario. También se centra en la capacidad de los estudiantes para

comprender y evaluar críticamente los contenidos mediáticos, implicando el análisis de cómo se crean los mensajes, qué valores y puntos de vista promueven, y cómo se dirigen a diferentes audiencias. Posteriormente, se sumergen en la narrativa que subyace al proceso de educación transmedia, lo que les permite entender la información específica que guiará sus experiencias de aprendizaje y, a su vez, enriquecer la comprensión de lo estudiado al planificar la manera en la que usarán los nuevos conocimientos en relación con la narrativa en una futura evidencia de aprendizaje. Por último, reciben información del contexto cercano, investigando aspectos relacionados con las personas que los rodean, el entorno y las situaciones clave que se buscan impactar positivamente al finalizar su proceso de aprendizaje. Esta etapa es crucial para que los estudiantes desarrollen una conexión con el ambiente que habitan, demostrando empoderamiento y responsabilidad social en dicho espacio. Este momento se presenta como un proceso en el que se interactúa constantemente con la información, que será el norte para su participación genuina en las siguientes etapas.

- **Producción creativa:** Durante esta etapa el estudiante asume un papel activo, lo que implica el desarrollo y la elaboración de sus propias narrativas y productos dentro del proceso educativo. Aquí, el estudiante utiliza la información recolectada del entorno para aplicar la estrategia didáctica que se vivencian al interior del proceso, por ejemplo, en este caso una de las estrategias es conocida como la construcción de mundos, pero existen muchas otras en el marco de la educación transmedia. Esta etapa se distingue por el desarrollo de la creatividad en lo profundo de la narrativa y la información que se conoce hasta el momento gracias a la etapa anterior que se identificó con la acción de análisis. Al crear, el aprendiz se esfuerza por darle significado a cada evidencia de aprendizaje, asegurándose de que sus productos estén en sintonía con la narrativa transmedia y los resultados de aprendizaje esperados en el módulo o asignatura.

En esta etapa se aplica de manera consciente el conocimiento y las habilidades adquiridas hasta el momento en el proceso educativo. Además, se hace efectiva la implementación didáctica, lo que implica llevar a la acción la planificación microcurricular proyectada por el docente, esto se hace dotando de intencionalidad cada actividad, tarea o experiencia de aprendizaje que se desarrolla al interior de las estrategias didácticas del módulo o asignatura. Para este proceso, es importante destacar que el estudiante hace uso de las habilidades de comunicación, que en este caso incluye la comunicación multimodal. Según la definición de Bargalló, Aymerich y Blanch (2003), la comunicación multimodal implica la interacción entre diversos modos que permite la creación de significado. Esto permite al estudiante comunicarse de diversas maneras, tales como medios digitales, análogos, orales, escritos, visuales, gráficos, gestuales, entre otros, enriqueciendo así sus evidencias de aprendizaje al integrar diferentes formas de expresión y medios de comunicación que dan sentido desde el área disciplinaria a la intención comunicativa. Aquí también hay una implicación activa de los estudiantes en la creación de contenido mediático. Buckingham (2005) enfatiza la importancia de que los estudiantes no sólo sean consumidores de medios, sino también productores. La producción creativa incluye la realización de videos, el diseño de campañas en redes sociales, la creación de blogs y más. A través de la producción

de medios, los estudiantes aprenden sobre el proceso creativo, adquieren habilidades técnicas, y entienden el poder de los medios para expresar ideas y alcanzar audiencias.

- **Conciencia social y cultural:** Es el último momento propuesto por el modelo, donde el estudiante se involucra activamente en un proceso colaborativo y dinámico, asumiendo un papel protagónico en la construcción colectiva del conocimiento. En este contexto, la interacción constante con sus pares y las reflexiones críticas de sus propias perspectivas adquieren un papel fundamental. Aquí, el tutor cede protagonismo, el proceso educativo se centra en la experiencia de cada aprendiz y en la manera en que exploran y construyen su aprendizaje. Esta participación genuina conlleva una introspección de emociones y sentimientos en torno al proceso de aprendizaje, lo que enriquece aún más las experiencias desde un enfoque actitudinal, por otra parte, la participación “implica relaciones que permiten compartir, resolver problemas, desarrollar tareas, construir conjuntamente conocimiento y desarrollar canales de comunicación dinámicos” (Aparici & Osuna 2013, p. 138). Esta etapa reconoce la influencia de los medios en la cultura y la sociedad y se propone que la educación en medios debe fomentar una comprensión de cómo los medios reflejan, influncian y a veces distorsionan la realidad social y cultural. Se trata de explorar la representación de diferentes grupos en los medios, entender la diversidad cultural, y promover la inclusión y el respeto. Esta dimensión alienta a los estudiantes a reflexionar sobre su propio lugar en el mundo y el papel que los medios juegan en la formación de identidades y percepciones culturales.

La colaboración entre compañeros se erige como un pilar esencial en esta etapa, creando un ambiente propicio para el intercambio de ideas y la cooperación mutua, lo que impulsa el crecimiento académico, ético, social y cultural de los estudiantes. Además, es el momento crucial para demostrar y comunicar los conocimientos adquiridos a lo largo de los momentos anteriores del modelo. Esto se refleja en los resultados de aprendizaje propios del programa académico al que pertenecen y se expresa en el módulo o asignatura que están estudiando. A través de este contexto profesional, los aprendices encuentran oportunidades para abordar problemas reales o simulados, lo que les permite experimentar un desarrollo personal significativo al convertirse en agentes de cambio o impacto en los entornos que habitan.

Aunque la conciencia social y cultural se establece como la fase final en el modelo, su importancia trasciende el mero orden cronológico, ya que durante las etapas de análisis crítico y producción creativa, el estudiante mantiene una actitud participativa continua, lo que le permite no solo involucrarse en el proceso educativo, sino también apropiarse de él y demostrarlo de manera tangible en la fase final del modelo. Esta actitud activa durante todo el proceso facilita la observación por parte de tutores y otros agentes del rol activo y empoderado que asume el aprendiz en su propio proceso educativo.

Resultados y evidencias de Aprendizaje

Dejando a un lado la conceptualización del modelo y retornando a la experiencia llevada a cabo con los estudiantes de diseño gráfico, se implementaron dos metodologías didácticas una de ellas centradas en el marco de la transmedia: la construcción de mundos y el Proyecto Integrador de Aula (PIA), este último reconocido por la Institución Universitaria Pascual Bravo como:

“Una estrategia didáctica y metodológica activa, que recrea las formas, los medios y los métodos que se consideran más oportunas para lograr aplicaciones reales de corte cognitivo, procedimental, actitudinal y de producto, requeridos por los contextos de actuación tanto en el orden disciplinar como en el profesional” (Institución Universitaria Pascual Bravo 2023, p. 25).

En este contexto, se aplica la estrategia didáctica de los PIA cuando los resultados de aprendizaje de cuatro módulos se fusionan para generar un proyecto de aplicación profesional en el área del diseño gráfico. En cuanto la estrategia didáctica emergente de la educación transmedia, denominada construcción de mundos, resalta la importancia de las acciones que permiten crear al narrar historias y mundos posibles. Según lo expresado por Boni (2017), desde una perspectiva epistemológica, el aumento en la importancia de la construcción de mundos se relaciona con una estructuración cada vez más sistémica y compleja del pensamiento. Lo que evidencia las habilidades desarrolladas por el aprendiz durante su proceso de educación transmedia al aplicar esta estrategia didáctica.

Por otro lado, en el PIA cada profesor se basó en los resultados de aprendizaje esperados por el módulo o asignatura para seleccionar medios y recursos didácticos que facilitaron el proceso de aprendizaje. La siguiente tabla muestra cómo estos resultados se tradujeron en productos dentro del área del diseño gráfico, que no son más que evidencias de la adquisición de dichos resultados de aprendizaje (*Ver tabla 1*).

Tabla 1. Relación entre los Resultados de Aprendizaje y sus Evidencias (Fuente: elaboración propia a partir de documentos de la I.U Pascual Bravo sobre elaboración de PIA).

Resultado de aprendizaje	Evidencia de aprendizaje (de producto)
Re-significar, de acuerdo al proceso de construcción de sentido, valores signícos a través de lo simbólico en campos de percepción tradicionales o divergente.	Creación vectorial de producto bidimensional mixto. Postales-Montaje-Sello/Estampilla. (Carta texto narrativo/moodboard/personaje).
Aplicar las leyes de composición y disposición de diseño aplicados funcional y racional.	Plegable o sistema gráfico. Producto impreso bidimensional. Abecedario visual 4 pintas- Universo narrativo. (Texto narrativo/Poster/ Plegable)
Diseñar piezas gráficas desde el contexto histórico de la imagen	Mazo-type-kit editorial (Baraja inglesa).
Crear piezas gráficas haciendo uso de las herramientas de dibujo vectorial de forma creativa.	

Como se aprecia en la tabla, a la izquierda se encuentran los resultados de aprendizaje esperados que los estudiantes debían adquirir en su contexto profesional, mientras que a la derecha se presentan las evidencias de producto que reflejan la aplicación y adquisición de dichos resultados. Durante esta experiencia, las evidencias de producto fueron impregnadas por la narrativa transmedia, como se evidenció en la ejecución del modelo de la siguiente manera:

Durante la etapa inicial del modelo, los estudiantes se dedicaron a recibir y recopilar información sobre los mitos y leyendas presentes en sus entornos cotidianos. Simultáneamente, adquirieron una comprensión profunda sobre cómo se construyen los resultados de aprendizaje desde la perspectiva de su campo profesional y disciplinario, abarcando áreas relacionadas con la comunicación, la semiótica, el manejo de herramientas digitales propias del diseño gráfico, así como la historia y corrientes relevantes en el ámbito del diseño. Posteriormente, en la segunda etapa, los estudiantes dieron rienda suelta a su imaginación al desarrollar sus propias narrativas de mitos y leyendas, usando la información recolectada en la etapa anterior. Desarrollaron mundos posibles, crearon personajes y elaboraron tramas, plasmando todo ello en los productos que constituyeron las evidencias de su aprendizaje, como se detalla en la tabla 1. La participación activa fue una constante a lo largo de todo el proceso, desde la asistencia a clase hasta la colaboración en la recopilación de información tanto disciplinar como propia de la narrativa. Además, la participación genuina se observa cuando los estudiantes dotan de significado a sus creaciones en diseño gráfico, convirtiéndolas en las manifestaciones tangibles del proceso educativo. Finalmente, la acción de participar y de entender la diversidad cultural adquirió un papel protagóni-

co cuando cada estudiante se apropió de su proceso y lo presentó de manera gráfica, visual, escénica, escrita y oral, compartiendo mitos y leyendas arraigados en la cultura universitaria y su entorno, impactando de esta manera a la comunidad y a sus ambientes cercanos.

Conclusiones sobre la experiencia

Para concluir esta reflexión, resulta crucial abordar el tema central de esta investigación: la exploración de las competencias transmedia en los estudiantes de diseño gráfico de una institución de educación superior. En este sentido, se analizó detenidamente una tabla detallando cómo se manifiesta la competencia transmedia en las habilidades observables de los 19 estudiantes participantes. Este análisis se llevó a cabo mediante un enfoque de investigación cualitativo etnográfico, que permitió concluir que durante la experiencia educativa transmedia, se desarrollaron diversas habilidades que contribuyeron a la competencia transmedia. Estas habilidades incluyeron narrativas mediáticas, de creatividad y digitales durante el proceso de aprendizaje, enseñanza y evaluación que los estudiantes demostraron ser capaces de:

- Idear historias que contemplan la coherencia narrativa.
- Crear historias y mundos coherentes que tengan un inicio, nudo y desenlace.
- Crear personajes profundos y complejos que den sentido a las historias.
- Comunicar ideas, situaciones y problemáticas de manera asertiva.
- Participar con sus pares y tutores en la creación de productos de manera colaborativa
- Expresar ideas, pensamientos y narraciones ante un público o audiencia.
- Comunicar ideas, pensamientos e historias de manera multimodal elaborando imágenes, textos, herramientas visuales en medios análogos y digitales.
- Usar herramientas digitales con propósitos o intencionalidades específicas en el proceso de comunicación.
- Desarrollar habilidades gráficas, estéticas y visuales durante la implementación de herramientas digitales.
- Desarrollar un pensamiento crítico y analítico ante la recepción de información.
- Gestionar comportamientos éticos ante la elaboración y presentación de trabajos.

Aunque la competencia transmedia se manifestó en el desarrollo de habilidades narrativas, mediáticas, comunicativas, creativas y digitales durante el proceso educativo de los estudiantes, la planificación inicial tenía como objetivo principal el desarrollo de competencias específicas del diseño gráfico. Sin embargo, la experiencia transmedia evidenció el surgimiento de habilidades que trascienden las fronteras disciplinares. Estas habilidades expresadas en los ítems del párrafo anterior, se convierten en competencias transversales que cada aprendiz llevará consigo a lo largo de su vida, extendiéndose más allá del contexto profesional en el que se encuentren como estudiantes o graduados.

Para dar claridad a esta afirmación es necesario comprender las competencias disciplinares como capacidades en torno a un campo de conocimiento o disciplina profesional,

que corresponden a una serie de postulados, conceptos fenómenos, soluciones, métodos y leyes” (Guzmán, Moreno & Lima 2015, p. 236) mientras que las competencias transversales se pueden usar en cualquier campo disciplinar.

En cuanto a la experiencia vivida durante el semestre académico en el marco de la educación transmedia, los aprendices asumieron un rol activo, convirtiéndose en protagonistas de su propio proceso formativo. Durante este período, demostraron habilidades en la búsqueda, organización, contraste y síntesis de información proveniente de diversos contextos, así como en la interpretación y valoración de una amplia gama de formas de comunicación.

Se destaca la importancia de integrar elementos de la tradición oral y el folclore regional en las dinámicas de aprendizaje, enriqueciendo de esta manera la experiencia educativa y fomentando una mayor conexión con la cultura local. A lo largo de las sesiones de clase, los estudiantes llevaron a cabo actividades tanto dentro como fuera del aula, desarrollando habilidades transmedia y haciendo uso adecuado de una variedad de programas y aplicaciones digitales beneficiosas para el diseño gráfico y el dibujo.

Además, fortalecieron sus competencias mediáticas al crear medios de comunicación críticos y creativos para presentar los mitos y las leyendas que tienen lugar en la institución universitaria y sus alrededores. Esta experiencia no solo contribuyó a la adquisición de habilidades comunicativas al comprender la vivencia de los relatos tradicionales en el entorno universitario, sino que también contribuyó a preservar la identidad cultural de los estudiantes, fortaleciendo su sentido de pertenencia y promoviendo enseñanzas éticas y morales propias del ámbito universitario.

Referencias bibliográficas

- Acevedo, D. B. (2017). Tic y Educación. Creación de mundos narrativos transmediáticos en procesos de aprendizaje. *Revista Luciérnaga - Comunicación. Facultad de Comunicación Audiovisual* - , 62-60.
- Aguirre, N. (2019). Arte y Medios: Narrativa transmedia y el translector. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 17-32.
- Aparici, R., & Osuna-Acedo, S. (2013). La cultura de la participación. *Revista Mediterránea de Comunicación*, vol 4, 137-148.
- Bargalló, C. M., i Aymerich, M. I., & Blanch, M. E. (2003). Comunicación multimodal en la clase de ciencias: el ciclo del agua. *Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, 371-371.
- Boni, M. (2017). *World building: Transmedia, fans, industries*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Buckingham, D. (2005). *Educación en medios. Alfabetización, aprendizaje y cultura*. Madrid: Paidós Ibérica.
- CESU, C. D. E. (2020). Acuerdo 02 de 2020 por el cual se actualiza el modelo de acreditación de alta calidad. Acuerdo 02 de 2020, 67.

- Díaz, C. C., Reyes, M. P., & Bustamante, K. G. (2020). Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad. *Utopía y praxis latinoamericana*, 25(3), 87-95.
- González Luna Corvera, T. (2019). La educación es un derecho, no es un privilegio. *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, 10(19).
- Gordillo, P. E. C., & Sánchez, E. M. S. (2017). Entrevista a Patricia Cortés sobre la responsabilidad de los medios. «Es importante tomar en cuenta las dimensiones educativa, comunicacional y antropológica-filosófica en la perspectiva del pensamiento crítico y la relación dialógica». *Aularia: Revista Digital de Comunicación*, 6(1), 21-28.
- Guzmán-Cedillo, Y.I.; Moreno Alcántara, S.I.; Lima-Villeda, N. Las competencias disciplinares, educativas y socioafectivas en el perfil docente universitario. *Reidocrea*, 4: 228-244 (2015). [<http://hdl.handle.net/10481/37268>]
- Institución Universitaria Pascual Bravo. (2023). Modelo educativo e pedagógico. Medellín, Colombia.
- Martínez, M. F. C., José, R. M. M., Lema, L. E. C., & Andrade, L. C. V. (2019). Formación por competencias: Reto de la educación superior. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 25(1).
- Nassif, R. (1984). Pedagogía General. Cíncel.
- Palioura, M., & Dimoulas, C. (2022). Digital Storytelling in Education: A Transmedia Integration Approach for the Non-Developers. *Education Sciences*.
- Robles, B. (2023). Una estrategia transmedia. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 233- 246.
- Piaget, J., & TEORICOS, A. (1976). Desarrollo cognitivo. *España: Fomtaine*.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.7 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [Fecha de la consulta 03/03/2023]
- Sarmiento Herrera, O, Jaramillo Martínez, J, Buelvas Beltrán, J y Castilla Cárdenas, C. (2022). *Hábitos de consumo de información en las redes sociales de los estudiantes de noveno y décimo semestre de 2022-2 del énfasis en periodismo y cultura del programa de Comunicación Social de la Universidad de Cartagena*. Universidad de Cartagena.
- Tejada Fernández, J. (2011). La evaluación de las competencias en contextos no formales: dispositivos e instrumentos de evaluación. *Revista de educación*, (354), 341-342
- Zabala, A., & Arnau, L. (2007). La enseñanza de las competencias. *Aula de innovación educativa*, 161, 40-46.
- Zabalza Beraza, M. A. (2012). La universidad de las competencias. *Revista de Docencia Universitaria*, Vol.10 (2).

Abstract: The article addresses a transmedia experience in education as a means to develop diverse narrative competencies in graphic design students. Through an innovative educational methodology, didactic strategies were integrated, offering a systemic transmedia approach that merged several fundamental academic modules within the first semesters of the university programme. This experience was divided into two main methodological strategies: world building, which allowed students to develop their own narratives and

characters, stimulating their creativity and imagination in their immediate environment, and the Classroom Integrating Project (PIA), which unified the learning outcomes of various modules into a professional graphic design project, thus providing the possibility of applying disciplinary knowledge in a real context. The research adopted an ethnographic approach, involving 19 students aged between 17 and 21 from the first semesters of the graphic design programme. The results highlighted significant advances in narrative, media, communication, creative and digital skills among the participants. This experience not only strengthened the formative process of the students, fostering their autonomy and critical thinking, but also generated a positive impact on the connection with the local culture and in turn developed ethical and moral values. To validate these results in other areas of knowledge, it is recommended to implement transmedia experiences in different educational programmes and to train teachers in transmedia didactic strategies to address contemporary challenges.

Keywords: Transmedia literacy - University education - Integrated Classroom Project - Transmedia narrative - Innovative didactic strategy - Myths and legends - Creation of worlds - Transmedia competence - Communication skills - Learning outcomes

Resumo: O artigo aborda uma experiência transmídia na educação como um meio de desenvolver diversas competências narrativas em estudantes de design gráfico. Por meio de uma metodologia educacional inovadora, estratégias didáticas foram integradas, oferecendo uma abordagem transmídia sistêmica que mesclou vários módulos acadêmicos fundamentais nos primeiros semestres do programa universitário. Essa experiência foi dividida em duas estratégias metodológicas principais: a construção de mundos, que permitiu que os alunos desenvolvessem suas próprias narrativas e personagens, estimulando a criatividade e a imaginação em seu ambiente imediato, e o Projeto Integrador de Sala de Aula (PIA), que unificou os resultados de aprendizagem de vários módulos em um projeto de design gráfico profissional, proporcionando assim a possibilidade de aplicar o conhecimento disciplinar em um contexto real. A pesquisa adotou uma abordagem etnográfica, envolvendo 19 alunos com idades entre 17 e 21 anos dos primeiros semestres do programa de design gráfico. Os resultados destacaram avanços significativos em habilidades narrativas, de mídia, de comunicação, criativas e digitais entre os participantes. Essa experiência não apenas fortaleceu o processo formativo dos alunos, promovendo sua autonomia e pensamento crítico, mas também gerou um impacto positivo na conexão com a cultura local e, por sua vez, desenvolveu valores éticos e morais. Para validar esses resultados em outras áreas do conhecimento, recomenda-se a implementação de experiências transmídia em diferentes programas educacionais e o treinamento de professores em estratégias didáticas transmídia para enfrentar os desafios contemporâneos.

Palavras-chave: Alfabetização transmídia - Educação universitária - Projeto de sala de aula integrada - Narrativa transmídia - Estratégia didática inovadora - Mitos e lendas - Criação de mundos - Competência transmídia - Habilidades de comunicação - Resultados da aprendizagem