

Las posibilidades educativas de los recursos transmedia en entornos híbridos

María Celeste Marrocco⁽¹⁾

Resumen: En este artículo, se explora el impacto de los recursos transmediales en la educación, destacando la transformación del paradigma educativo hacia un enfoque centrado en el estudiante. Con una trayectoria de 18 años en educación y exploración de diversos medios, la investigadora presenta experiencias pedagógicas que fusionan narrativas transmediales y gamificación, revelando cómo los estudiantes se convierten en protagonistas activos de su aprendizaje. La interdisciplinariedad emerge como un pilar, conectando disciplinas y preparando a los estudiantes para desafíos del mundo real. La conexión entre teoría y práctica se fortalece, y se destaca la importancia del pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad.

Las narrativas transmedia aplicadas a través de proyectos, sumado a la convergencia de lo físico y digital, generan entornos educativos híbridos de que favorecen el desarrollo personal y cognitivo de los estudiantes por lo que se constituye en un campo emergente con mucho potencial para explorar.

Palabras clave: Experiencias transmediales - Interdisciplinariedad - Entornos híbridos - Gamificación - Creatividad

[Resúmenes en castellano y en portugués en las páginas XX]

⁽¹⁾ **María Celeste Marrocco** es Licenciada en Cine y TV, Especialista en Educación y TIC, Especialista en Video y Medios Digitales online /offline, Doctora en Artes. Docente de nivel medio, superior y universitario en el Colegio Madre Cabrini, el IFD Zarela Moyano de Toledo, y la Universidad Nacional de Córdoba (Argentina) respectivamente. Ha formado parte de diversos equipos de investigación, y ha participado en numerosos congresos y encuentros de nivel nacional e internacional relacionados a la producción transmedial, educación y nuevas tecnologías. Capacitadora docente y coordinadora de nuevas tecnologías en instituciones de nivel medio y superior. Docente y consultora de contenidos en contextos de producción transmedia y educación. Autora de Narrativa Transmedia: estrategias para contar historias en múltiples plataformas (2023). Directora de Alquimia Artes en Red, espacio de investigación y producción en medios. <https://alquimiaartesenred.com/>. celestemarrocco@alquimiaartesenred.com

Introducción

En el complejo paisaje educativo actual, nos encontramos inmersos en un constante flujo de transformación social y tecnológica, impulsado en gran medida por las convergentes narrativas transmediales y la expansión de entornos multiplataforma. Esta transformación afecta el trabajo de docentes y estudiantes, e incluso hasta la forma de entender los procesos de aprendizaje. A lo largo de nuestra trayectoria en educación, hemos explorado las vastas posibilidades que estas tendencias ofrecen, centrándonos en el papel fundamental del estudiante como artífice central del proceso de aprendizaje. Este recorrido, que abarca diversas disciplinas educativas, se ha enriquecido con una experiencia acumulada de más de 18 años, durante los cuales se han dedicado esfuerzos significativos a diseñar recorridos educativos que fusionan diversos medios y lenguajes.

En la travesía educativa, hemos observado cómo las narrativas transmediales se convierten en puentes que conectan el mundo académico con las experiencias cotidianas de los estudiantes. Nuestra mirada se ha dirigido especialmente hacia la enseñanza de historia del arte y producción audiovisual en el nivel secundario, en la formación docente y en nivel universitario, ámbitos en los que hemos sido testigos de la capacidad transformadora de los recursos transmediales para enriquecer el proceso de aprendizaje. Durante este viaje, hemos contemplado cómo los recursos audiovisuales han adquirido un papel fundamental en la experiencia cotidiana de las aulas aportando y la manera de construir conocimiento y comunicarlo.

Al adentrarnos en este camino nos hemos percatado de la vigorosa necesidad de las nuevas generaciones de explorar y construir su propio conocimiento. Este impulso se manifiesta con fuerza en la demanda de habilidades fundamentales como la lectura crítica y el análisis de textos en diversos soportes. Nuestro compromiso con la formación permanente, la colaboración interdisciplinaria y la producción de contenidos para múltiples plataformas ha sido el catalizador de nuestro enfoque pedagógico.

Este proceso nos ha permitido reconocer que la combinación estratégica de materiales digitales, impresos, audiovisuales e interactivos, amalgamados con experiencias presenciales, constituye la clave para un aprendizaje profundo y significativo. Al integrar diversos formatos, se despiertan múltiples sentidos y se activan diferentes estilos cognitivos, proporcionando un ambiente educativo que se adapta y enriquece la diversidad de las formas de aprendizaje de las nuevas generaciones.

Invitamos al lector a sumergirse con nosotros en la exploración de estas propuestas pedagógicas que han influido en la construcción de conocimiento y habilidades críticas en los estudiantes. A medida que desentrañamos las complejidades de los enfoques transmediales en entornos híbridos, queremos compartir las lecciones aprendidas y las reflexiones que han surgido de la experiencia en las aulas. Más allá de la tecnología y las plataformas, nuestro objetivo es resaltar la importancia de adoptar estrategias pedagógicas que respondan a las demandas cambiantes de la educación contemporánea, ofreciendo un espacio donde la colaboración, la creatividad y el aprendizaje significativo convergen de manera armoniosa.

Algunos conceptos importantes

En el complejo entramado de la educación contemporánea, el aprendizaje colaborativo emerge como un enfoque pedagógico clave. La definición del aprendizaje colaborativo ha sido largamente trabajada en otros artículos, como el de Azorín Abellán (2018), donde clasifica las diversas definiciones que los investigadores han brindado y las organiza señalando los factores que le dan sus características específicas, como la correlación positiva de logros que permiten alcanzar tanto metas individuales como objetivos compartidos, otra de las características señaladas. Sumando la interacción entre los participantes, y la cooperación para aprender, así como la posibilidad de responder a la diversidad propia del aula. Este paradigma reconoce la importancia de la interacción social en el proceso educativo, desafiando la noción tradicional de la educación como un acto individual. La colaboración se erige así no solo como una herramienta valiosa, sino como un componente esencial para alcanzar el éxito educativo a la vez que desarrolla habilidades sociales para trabajar en equipo.

Simultáneamente, la alfabetización transmedial, abordada por autores como Carlos Scolari (2018) es entendida como “el conjunto de habilidades, prácticas, valores, sensibilidades y estrategias de aprendizaje e intercambio desarrolladas y aplicadas en el contexto de las nuevas culturas colaborativas” (Scolari, 2018, p. 4), se posiciona como un enfoque que busca integrar de manera efectiva diversos medios y lenguajes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se trata de pensar como los docentes pueden aprovechar las experiencias de narraciones inmersivas que los estudiantes están cada vez más acostumbrados a explorar, en procesos de aprendizaje significativos y sostenibles a largo plazo. La fusión de estas dos perspectivas, aprendizaje colaborativo y didáctica transmedial, se manifiesta con fuerza en los entornos híbridos en educación.

Palloff y Pratt (2009), referentes en educación en línea, describen los entornos híbridos como aquellos que combinan componentes presenciales y virtuales. Esta convergencia no solo permite una flexibilidad en el aprendizaje, sino que también crea un terreno propicio para la implementación proceso de construcción de conocimientos que haga uso de diversos y múltiples lenguajes y canales de comunicación, a la vez que facilita los procesos de colaboración en el desarrollo de proyectos concretos. La tecnología se convierte en un facilitador que trasciende las barreras físicas, permitiendo la interacción y colaboración en tiempo real, independientemente de la ubicación geográfica de los participantes. Los entornos híbridos ofrecen un equilibrio entre la flexibilidad del aprendizaje en línea y la interacción social en entornos presenciales. Este equilibrio se convierte en un catalizador para la implementación efectiva del aprendizaje colaborativo en un mundo digital.

Para comprender la relevancia contemporánea de estas ideas, es fundamental destacar la idea de “Aprendizaje activo” entendido como el proceso de construcción de conocimiento donde el estudiante experimenta, interactúa, reflexiona, pone sus experiencias en común y las comunica a los demás de múltiples y diversas formas, como lo señalan Schwarts y Polishuke (1995). Esta perspectiva resalta la necesidad de empoderar al estudiante como protagonista central de su experiencia educativa. En este contexto, la didáctica transmedial y el aprendizaje colaborativo se complementan, proporcionando un marco que favorece la participación activa y la construcción colaborativa de conocimientos.

En el ámbito de la didáctica transmedial, el trabajo de Jenkins resuena con fuerza en la actualidad. En su obra “Convergence Culture” (2006), Jenkins explora cómo las narrativas transmediales están transformando la manera en que participamos en la cultura contemporánea. Su enfoque en la participación activa del consumidor y la creación de contenidos por parte de la audiencia anticipa la importancia de involucrar a los estudiantes como creadores de conocimiento en entornos educativos.

La convergencia de estas perspectivas refleja el cambio de paradigma en la educación. La didáctica transmedial no solo reconoce la diversidad de medios disponibles, sino que también abraza la participación activa del estudiante como creador de contenido en un mundo saturado de información mediática. Los entornos híbridos, al combinar lo virtual y lo presencial, proporcionan un terreno fértil para el aprendizaje colaborativo, que se despliega más allá de las paredes físicas del aula.

El pensamiento creativo, en este contexto, se revela como una habilidad esencial para el futuro de los estudiantes inmersos en un entorno en constante cambio. En un mundo donde la tecnología y la información evolucionan rápidamente, la capacidad de pensar de manera creativa se convierte en una herramienta indispensable para la adaptabilidad y la resolución de problemas.

Esta perspectiva resuena con la visión de Garaigordobil (1995), quien define la creatividad como “la capacidad para captar estímulos, transformarlos y comunicarnos ideas o realizaciones personales, sorprendentes, nuevas”, destacando la habilidad de todo ser humano de crear y comunicar ideas nuevas o de forma innovadora a partir de sus vivencias y su entorno. El afrontar desafíos cognitivos o realizativos y tener que comunicarlos y analizarlos lleva a que los estudiantes enfrenten problemas y busquen soluciones desde miradas diferentes, desarrollando en ellos las habilidades necesarias para enfrentar los desafíos de un mundo en constante transformación.

El aprendizaje colaborativo, la didáctica transmedial y los entornos híbridos se enlazan en la promoción de habilidades que trascienden la mera adquisición de conocimientos. Estos enfoques fomentan el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la adaptabilidad, aspectos fundamentales en un mundo donde las demandas laborales y sociales parecen renovarse cada día. Reconocer al estudiante como agente activo en la construcción de su conocimiento implica una transformación profunda en la concepción tradicional de la educación. Se abren puertas hacia un aprendizaje profundo, significativo y adaptable.

“La única manera de aprender es hacer. Prender haciendo” señala John Dewey, y esta máxima ha guiado para nosotros el diseño de experiencias prácticas y participativas en el proceso educativo. La didáctica transmedial, al integrar diversos medios y lenguajes, facilita la creación de experiencias educativas inmersivas y significativas que involucran activamente al estudiante, revisemos algunas propuestas en este sentido.

Revisando algunas experiencias

Como señalamos antes, la educación contemporánea se encuentra inmersa en el constante proceso de transformación de las cambiantes dinámicas de la sociedad y las tecnologías emergentes. En este contexto, hemos buscado diseñar diversas experiencias pedagógicas que incorporan de manera innovadora los recursos transmediales, apostando por una educación más participativa, colaborativa y multidimensional. A continuación, revisaremos tres proyectos que pueden resultar significativos, y que en lo personal han marcado mi trayectoria como docente e investigadora.

- **Trazos, una odisea a través del tiempo: Narrativa Inmersiva y Gamificación, Edu-entretenimiento para abordar la Historia del Arte Occidental**

En el marco de la enseñanza de historia del arte occidental para sexto año de nivel medio, se diseñó una propuesta que fusiona narrativas transmediales, gamificación e interdisciplinariedad. La premisa fundamental fue transformar el proceso de aprendizaje en una aventura, donde los estudiantes no solo adquirieran conocimientos sobre diferentes períodos históricos, sino que también experimentaran la emoción de descubrir y explorar por sí mismos.

Por medio de un comic web se les propone formar parte de una aventura multiplataforma: dos jóvenes estudiantes de arte se pierden en una biblioteca templaria perdida en el tiempo y el espacio. A partir de allí, adoptan el rol de ayudantes de dos personajes ficticios, quienes se encuentran atrapados en esta biblioteca única. A través de una puerta temporal, viajan por distintas épocas, interactuando con personajes históricos y resolviendo situaciones desafiantes.

La gamificación desempeña un papel crucial. Los estudiantes forman equipos de trabajo que colaboraron para superar desafíos y acumular puntos, entre los desafíos podemos señalar desde juegos de preguntas y respuestas on line, producción de videos con entrevistas a artistas de la época (reconstruyendo vestuario, lenguaje y espacios), producciones de “moda” de la época, análisis de obras, reproducción fotográfica de obras pictóricas, maquetas, pinturas, hasta recetas de cocina que sean propias del tiempo que se está abordando. Estos puntos se registran en un carnet de socios de la biblioteca, y les permite avanzar y explorar nuevos contenidos. La interdisciplinariedad se evidencia en la participación de varios espacios curriculares, integrando contenidos de literatura, arte, historia y tecnología. El aula se convierte en un espacio de desarrollo y puesta en común de producciones diversas. Los estudiantes no solo comparten sus conocimientos adquiridos, sino también sus experiencias como protagonistas de la narrativa. Simultáneamente, el espacio virtual se erige como un lugar de descubrimiento y exploración de contenidos, utilizando redes sociales, videos seleccionados y curados por los docentes, y otros desarrollados por los mismos docentes, juegos virtuales, entrevistas y diversos recursos disponibles tanto de museos como desarrollados por los equipos docentes.

Esta experiencia evidencia que la combinación de narrativas transmediales, gamificación e interdisciplinariedad puede generar un aprendizaje profundo y significativo. Los estudian-

tes no solo internalizan información, sino que la aplican de manera creativa, desarrollando habilidades de trabajo en equipo, pensamiento crítico y resolución de problemas.

• **Emprendiendo desde el interior: Desarrollo de un Modelo de Negocios en Quinto Año de Nivel Medio**

En el contexto de quinto año de nivel medio, abordamos un proyecto que integra el desarrollo de un emprendimiento en la industria cultural con el pensamiento crítico y la creatividad de los estudiantes. Partiendo de la formación de grupos de trabajo, cada estudiante adopta un rol en su equipo emprendedor, explorando la creación de un modelo de negocios completo. Este rol les permite inclinar sus experiencias según sus intereses personales, ya sea hacia la producción de textos, la producción audiovisual, la venta, el control de las cuentas y presupuestos, la producción de los productos, o la relación con posibles clientes. Sin perder de vista la responsabilidad compartida del equipo ante la realización y culminación del proyecto.

El ciclo lectivo se dividió en fases que abarcaron desde la conceptualización hasta la implementación y promoción de sus productos. Cada grupo desarrolla un plan de negocios, un CANVA, estrategias de marketing, identidad de marca, branding y contenidos para redes y diversos medios. El objetivo final es presentar sus productos en una feria de emprendedores, donde pueden venderlos tanto de forma virtual como presencial, compartiendo sus desarrollos con la comunidad.

Esta experiencia, también trabajada de forma interdisciplinaria, permite a los estudiantes desarrollar habilidades críticas para su futuro laboral en cualquier campo, enfrentarse a imprevistos y encontrar formas creativas de comunicar sus ideas y los beneficios de sus productos. La multiplicidad de plataformas utilizadas durante todo el proceso, desde la investigación inicial hasta la creación de campañas publicitarias, fomenta la capacidad de los estudiantes para adaptarse y utilizar diversos medios según el producto y el público objetivo.

Asimismo, la propuesta contribuye al desarrollo de habilidades comunicativas, ya que los estudiantes tuvieron que presentar en puestas en común sus propios productos y emprendimientos, y luego comunicarlos en la feria de emprendedores a sus posibles compradores. El espacio virtual se convirtió en un campo de experimentación y aprendizaje, integrando videos, textos, juegos, experiencias y debates como parte del proceso educativo. El proceso de análisis de las estrategias de marketing y publicidad fortalece su capacidad crítica como consumidores, ya que les permite descubrir tanto las estrategias de lenguaje puestas en práctica, como la influencia de los algoritmos, y la publicidad en redes en su vida diaria. Esta experiencia, previa a desarrollar las propias propuestas, los empodera a la hora de poder regular sus consumos culturales y económicos, en base a un pensamiento crítico y analítico de los contenidos que se les proponen. Aspecto que consideramos de fundamental importancia dentro de este proyecto.

En el desarrollo de sus campañas publicitarias incluyen diversos recursos y plataformas, acorde al posible cliente que han identificado, por lo cual cada equipo desarrolla una estrategia de medios propia, donde deciden cuales son las plataformas, los lenguajes, diseños,

formas de comunicación que mejor se adaptan a su propia identidad de marca y el público al que quieren llegar. Estas estrategias les permiten un aprendizaje significativo de procesos de construcción de conocimientos que, hasta ese momento, como consumidores, no podían ver, ni mucho menos poner en perspectiva para su análisis crítico. Es así que diversos contenidos se cruzan en este proyecto, siendo de gran importancia para el desarrollo de nuestros estudiantes.

• **Lenguaje Audiovisual en la Formación Docente: Producción de Contenidos Multiplataforma en Nivel Terciario**

En el espacio de lenguaje audiovisual de las carreras de Profesorado en Matemática y Física en el nivel terciario, diseñamos un proyecto que desafía a los futuros docentes a producir contenidos digitales multiplataforma. La propuesta comienza con un estudio profundo sobre el lenguaje audiovisual, fotografía, video y edición, y sus posibilidades pedagógicas. Este proceso se desarrolla en la primera parte del ciclo lectivo, por medio de material multiplataforma gamificados de manera simple para asegurar que todos hayan vivido experiencias de este tipo, debido a la diversidad que presenta el estudiantado en nuestra institución. Resolviendo desafíos y propuestas inmersivas, los futuros docentes abordan y debaten sobre los temas relacionados con los contenidos que luego desarrollarían. Se abordan softwares simples de producción para diversos contenidos digitales, de forma que su producción resulte accesible a diversidad de estudiantes.

En la segunda etapa del año, son desafiados a concebir una experiencia didáctica que haga uso de diversos canales para la propuesta con sus futuros estudiantes. En este proyecto, las producciones de contenido no fueron el foco central, sino su concepción dentro de un proyecto didáctico. Los estudiantes experimentaron la complejidad de diseñar propuestas que integren múltiples plataformas y canales de comunicación. Además de la producción de sus contenidos, cuestionarios on line, páginas web, videos ficcionales y/o documentales, web comics, entre otras propuestas que se han desarrollado a lo largo de estos últimos 4 años. Es importante en este punto destacar que para estos estudiantes, que se capacitan en un campo muy diferente, este proyecto es un gran desafío que inicialmente ven con mucho temor, pero que una vez completado, les permite ver las posibilidades pedagógicas de estos recursos para enriquecer sus prácticas.

Estas tres experiencias comparten varios elementos que resaltan su relevancia en el contexto educativo contemporáneo. En primer lugar, se destaca la importancia de que el estudiante sea el protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Al situar al estudiante en el centro de la narrativa educativa, se fomenta su participación activa, se estimula la construcción de conocimiento significativo y se promueve el desarrollo de habilidades y autonomía. En este sentido la gamificación como estrategia para motivar y comprometer a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, es una herramienta que destacamos. La introducción de elementos de juego, competencia y recompensas ha demostrado ser eficaz para estimular el interés y la participación de los estudiantes.

En segundo lugar, la interdisciplinariedad se presenta como un componente clave en estas experiencias. La colaboración entre distintos espacios curriculares no solo enriquece el

abordaje de los contenidos, sino que también refleja la realidad multidimensional y conectada en la que los estudiantes se desenvolverán en sus vidas profesionales y personales. En tercer lugar, el énfasis en el desarrollo de habilidades transversales, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y las habilidades comunicativas, es una constante en estos proyectos. Más allá de la adquisición de conocimientos específicos, se busca formar estudiantes capaces de enfrentar desafíos complejos, comunicar efectivamente y adaptarse a entornos en constante cambio.

Cabe destacar también que la limitación técnica es una variable importante a considerar para el diseño de estas propuestas, en el caso particular de estas propuestas, se cuenta con los celulares de los estudiantes como una de las herramientas fundamentales para el desarrollo de los proyectos, volviéndose verdaderos asistentes digitales en la construcción de sus aprendizajes, e incluyéndolos en la dinámica diaria del aula. Además, en las instituciones se cuenta con acceso a internet limitado, que muchas veces falla en el momento menos pensado, por lo que desde los docentes, tratamos de contar con los materiales descargados para ser facilitados a los estudiantes ya sea por medio de un archivo adjunto o para ser accedido en el mismo colegio. No se trata de grandes recursos tecnológicos, sino de un conocimiento profundo de los contenidos que se quieren abordar y una exploración de los recursos disponibles de acceso libre y gratuito para poder desarrollar los diversos contenidos que forman parte de estas propuestas.

Estas tres propuestas han demostrado que la integración de recursos transmediales en la educación no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también transforma la dinámica del aula. La gamificación, la interdisciplinariedad y el enfoque en el desarrollo de habilidades transversales emergen como elementos esenciales para potenciar el impacto educativo de estas experiencias.

Extrayendo algunas ideas

En el transcurso de este artículo, hemos explorado detenidamente la integración de recursos transmediales en el ámbito educativo, desentrañando su impacto y potencial transformador. Desde experiencias pedagógicas que fusionan narrativas inmersivas con gamificación hasta proyectos interdisciplinarios que promueven el pensamiento crítico y la creatividad, hemos navegado por un paisaje educativo en constante renovación.

Al abordar las posibilidades educativas de los recursos transmedia en entornos híbridos, nos hemos sumergido en la redefinición del rol del estudiante, destacando su papel activo y protagonista en la construcción de conocimientos. Más allá de ser meros receptores de información, los estudiantes se convierten en agentes activos y protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. Esta metamorfosis ha llevado consigo un cambio paradigmático, desafiando las estructuras tradicionales del aula y empoderando a los educandos.

En el contexto de experiencias pedagógicas basadas en narrativas transmediales, la transformación del estudiante se evidencia en su participación directa en la trama educativa. Los estudiantes no solo absorben hechos históricos o conceptos abstractos, sino que se su-

mergen en un contexto interactivo donde sus decisiones y acciones afectan directamente el desarrollo de la narrativa.

Este enfoque activo también se refleja en la interacción de los estudiantes con diversas plataformas y medios. Al explorar redes sociales, videos, juegos virtuales y producciones multiplataforma, los estudiantes se sumergen en un espectro de experiencias que va más allá de la pasividad del aula tradicional. Se convierten en creadores de contenido, curadores de información y narradores de sus propias experiencias, consolidando así un aprendizaje auténtico y significativo. Al adoptar este enfoque centrado en el estudiante, la educación se convierte en un viaje compartido de descubrimiento y creación, llevando consigo el potencial de cultivar ciudadanos autónomos, críticos y ávidos de conocimiento.

La integración de recursos transmediales en el ámbito educativo se convierte también en un catalizador para el desarrollo de habilidades transversales esenciales. Uno de los aspectos más destacados es la promoción del pensamiento crítico. La interdisciplinariedad de los proyectos asegura que los estudiantes se enfrenten a problemas desde múltiples perspectivas, fomentando así la capacidad de pensar de manera crítica y conectada.

La resolución de problemas también emerge como una habilidad central. Las experiencias educativas, al incorporar elementos de juego y situaciones prácticas, desafían a los estudiantes a encontrar soluciones creativas y adaptativas. La creatividad, por su parte, se nutre a través de la concepción y ejecución de proyectos interdisciplinarios. Los estudiantes no solo consumen información, sino que también la transforman en productos significativos y contextualmente relevantes. El diseño de campañas publicitarias, la creación de identidades de marca y la resolución de desafíos prácticos requieren un pensamiento creativo que va más allá de la reproducción de información.

Las habilidades comunicativas también florecen en este contexto. Desde la presentación de productos en una feria de emprendedores hasta la interacción en entornos virtuales durante la narrativa transmedial, los estudiantes se ven inmersos en situaciones donde la comunicación efectiva es fundamental. La diversidad de plataformas utilizadas en estos proyectos proporciona oportunidades para perfeccionar la comunicación escrita, oral y visual, adaptándose a audiencias diversas.

La conexión entre teoría y práctica emerge como una respuesta directa a la necesidad de vincular los conocimientos académicos con la realidad del mundo en constante cambio, llevando la educación más allá de las paredes del aula y acercándola a experiencias auténticas y prácticas.

Los proyectos creativos, sirven como laboratorios vivos donde los estudiantes traducen teorías en acciones tangibles. Desde el desarrollo de modelos de negocios hasta la creación de productos culturales, los estudiantes no solo aprenden sobre conceptos abstractos, sino que también experimentan cómo esos conceptos cobran vida en proyectos concretos. Esta conexión no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también establece una base sólida para que los estudiantes se conviertan en aprendices de por vida, capaces de aplicar y adaptar sus conocimientos en diversos contextos.

La interdisciplinariedad se erige como un pilar fundamental en la integración de recursos transmediales, delineando una senda hacia una educación integral y conectada. Al explorar la historia del arte a través de experiencias inmersivas o desarrollar emprendimientos culturales en el ámbito de la producción audiovisual, los estudiantes se ven inmersos en

contextos que requieren la aplicación y síntesis de conocimientos desde diversas disciplinas.

Esta amalgama de disciplinas no solo enriquece la perspectiva del estudiante, sino que también presenta una representación más fiel de los desafíos que enfrentarán en entornos profesionales y en la sociedad en general. La complejidad de los problemas contemporáneos no se ajusta a las categorías rígidas de asignaturas aisladas, y la interdisciplinariedad prepara a los estudiantes para abordar desafíos que requieren una visión integral y conectada. Este modelo no solo tiene implicaciones en la forma en que se desarrolla el proceso, sino también en la evaluación del aprendizaje. La evaluación se convierte en un proceso más holístico, donde no solo se miden los conocimientos adquiridos, sino también las habilidades desarrolladas y la capacidad del estudiante para aplicar esos conocimientos de manera significativa.

Los entornos híbridos fusionan la riqueza de la interacción presencial con la flexibilidad y la expansión de las experiencias virtuales, ofreciendo un terreno fértil para el desarrollo de propuestas multiplataforma. Permiten la convergencia de desafíos físicos y virtuales, proporcionando a los estudiantes experiencias que trascienden las limitaciones tradicionales del aula. La interactividad se intensifica al fusionar elementos presenciales, como la resolución de problemas en equipo, con plataformas digitales que amplían las posibilidades de participación y competencia. La flexibilidad de estos entornos permite explorar mundos virtuales mientras se mantiene un anclaje en la experiencia tangible.

¿Cómo podemos continuar aprovechando estas oportunidades para potenciar el aprendizaje? ¿De qué manera podemos adaptar y expandir estas prácticas en diversos contextos educativos? Al final de este recorrido, nos encontramos no solo con respuestas, sino con nuevas preguntas que nos desafían a seguir explorando, innovando y construyendo el futuro de la educación, se trata de un punto de partida que busca una educación más dinámica, participativa y preparada para las demandas de nuestros estudiantes.

Referencias bibliográficas

- Campos, Yeider (2018), *Estrategias de aprendizaje basadas en la creatividad*, Universidad ICESI, Maestría en Educación, Santiago de Cali, Colombia
- Community, San Francisco, CA: John Wiley and Sons.
- Falasca, Marina y Frontera Cecilia (Eds.) (2022) *Alfabetización y competencias transmedia: Propuestas didácticas para el Nivel Secundario y Superior*, SB Editora, Buenos Aires. Argentina
- Frontera, Cecilia (2019), *La Narrativa transmedia: propuestas interactivas para trabajar en el aula*, SB Editora, Buenos Aires, Argentina
- Garaigordobil, M. (1995), *Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad*. España: Desclee de Brouwer, S. A
- Guiza Ezkauratza, Milagros (2011), *Trabajo colaborativo en la web: entorno virtual de autogestión para docentes*, Tesis Doctorado en Tecnología Educativa, Universitat de Les

- Illes Balears, España, disponible en <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/59037/tmge1de1.pdf>
- Jenkins, Henry (2008), *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Paidós, Barcelona, España
- Johnson, David y Roger Johnson (1991), *Learning Together and Alone. Cooperative, competitive and individualistic learning*, Needham Heights, Allyn and Bacon.
- Magro, Carlos (11 de octubre de 2014), *Releamos a los clásicos. Lemoas a Dewey. Aprendamos don Dewey*, artículo publicado en el glog Co.labora.red, disponible en <https://carlosmagro.wordpress.com/2014/10/11/releamos-a-los-clasicos-leamos-a-dewey-aprendamos-con-dewey/>
- Marrocco, M. Celeste (2023), *Narrativa Transmedia: estrategias para contar historias en múltiples plataformas*, SB Editorial. Buenos Aires, Argentina
- Palloff, R, Pratt, K. (2005), *Collaborating Online. Learning together in*
- Schwartz, S. y Polishhuke, M. (1995), *Aprendizaje Activo: Una organización de la clase centrada en el alumnado*, Narcea Ediciones, Madrid, España
- Scolari, C (ed.) (2018), *Alfabetismo transmedia en la nueva ecología de los medios. Libro blanco*. Transmedia Literacy – 645238 H2020 Research and Innovation Action.

Abstract: This article explores the impact of transmedia resources in education, highlighting the transformation of the educational paradigm towards a student-centred approach. With a background of 18 years in education and exploration of diverse media, the researcher presents pedagogical experiences that merge transmedia narratives and gamification, revealing how students become active protagonists of their learning. Interdisciplinarity emerges as a pillar, connecting disciplines and preparing students for real-world challenges. The connection between theory and practice is strengthened, and the importance of critical thinking, problem solving and creativity is highlighted. Transmedia narratives applied through projects, coupled with the convergence of the physical and digital, generate hybrid educational environments that favour students' personal and cognitive development, making it an emerging field with much potential to explore.

Keywords: Transmedia experiences - Interdisciplinarity - Hybrid environments - Gamification - Creativity

Resumo: Este artigo explora o impacto dos recursos transmídia na educação, destacando a transformação do paradigma educacional em direção a uma abordagem centrada no aluno. Com um histórico de 18 anos em educação e exploração de diversas mídias, o pesquisador apresenta experiências pedagógicas que mesclam narrativas transmídia e gamificação, revelando como os alunos se tornam protagonistas ativos de seu aprendizado. A interdisciplinaridade surge como um pilar, conectando as disciplinas e preparando os alunos para os desafios do mundo real. A conexão entre teoria e prática é fortalecida, e a importância do pensamento crítico, da resolução de problemas e da criatividade é destacada.

As narrativas transmídia aplicadas por meio de projetos, juntamente com a convergência do físico e do digital, geram ambientes educacionais híbridos que favorecem o desenvolvimento pessoal e cognitivo dos alunos, o que faz desse um campo emergente com muito potencial a ser explorado.

Palavras-chave: Experiências transmídia - Interdisciplinaridade - Ambientes híbridos - Gamificação - Criatividade
