



El uso de narrativas transmedia en la formación profesional en la Educación

Ahuactzin Ahuatzi Angela Vianey

Estudiante de VI Semestre de la LCIE/FCE UATx
ahuactzin.angela.0359@gmail.com

Barraza Espinosa José Pablo

Estudiante de VIII Semestre de la LCIE/ FCE UATx
josep15baez@gmail.com

Bonilla Hernández Omar

Estudiante de VI Semestre de la LCIE/ FCE UATx
omarbh0104@gmail.com

Díaz Hernández Damari

Estudiante de VI Semestre de la LCIE/ FCE UATx
damaridi15@gmail.com

Área temática: Práctica curricular: Docentes y alumnos, los actores del currículo

Resumen

El presente documento analiza las tendencias de la alfabetización transmedia en estudiantes universitarios en formación profesional dentro del ámbito educativo. La investigación tiene un enfoque cualitativo a fin de profundizar en las experiencias personales de los estudiantes en formación, explorando cómo interpretan, viven y aplican las narrativas transmedia en sus contextos educativos. Los datos fueron recabados a través de una entrevista semi-estructurada y ejemplo de sus producciones. Los resultados demuestran habilidades para producir y consumir contenido de manera responsable, pero, aún enfrentan desafíos en aspectos como la colaboración y el liderazgo digital. En sí, la alfabetización transmedia es una herramienta clave para enriquecer los procesos de aprendizaje, fomentando la participación activa, la reflexión crítica y el compromiso ético en el ecosistema educativo contemporáneo.

Palabras clave: alfabetización transmedia, formación profesional, narrativa educativa, prosumidores.



Justificación

La formación profesional en educación, enfatiza en las innovaciones curriculares el consumo de contenidos, aunado a la producción de narrativas transmedia con un enfoque ético y creativo, que denote un manejo competente de plataformas digitales, así como la generación de una identidad digital responsable.

El valor de la Alfabetización Transmedia puntuiza su manejo como herramienta pedagógica con apertura a entornos de aprendizaje innovadores a fin de promover la reflexión y la resolución de problemas contextualizados. Situación que exponen Acosta y Pérez (2019) donde expresan que dicha situación pretende favorecer la convergencia y consolidación de diversas formas y procesos de enseñanza-aprendizaje, procurando que el uso de herramientas digitales no solo sea pertinente, sino que también impulse el desarrollo y fortalecimiento de competencias culturales específicas, como la memoria histórica, la autocomprendión individual y la capacidad de trabajo colectivo.

La finalidad de esta investigación es comparar las tendencias en el uso de las narrativas en la formación de los estudiantes enfocados en el campo de la formación en educación y su relación con el desarrollo de competencias críticas para comprender su influencia en los procesos de aprendizaje.

Teniendo presente una perspectiva estudiantil, resulta fascinante observar cómo las narrativas han dejado de ser exclusivas del ámbito del entretenimiento para convertirse en una herramienta con potencial educativo y comunicativo. En el contexto universitario, la exploración permite entender nuevas formas de expresión, aunando a analizar cómo los futuros profesionales en educación y comunicación las integran (o no) en sus procesos de aprendizaje.

Las narrativas transmedia de acuerdo con Sujatovich (2024), “representan una estrategia de construcción de historias distribuidas en múltiples plataformas donde cada medio aporta un contenido diferente pero complementario”. En el ámbito educativo, su estudio se ha vuelto relevante debido a su capacidad para fomentar la participación, el pensamiento crítico, la



alfabetización digital y la innovación pedagógica. Por ello, se analiza cómo los estudiantes en formación al ámbito académico perciben, comprenden y aplican estas narrativas así como las competencias mediáticas que potencializan enfoques pedagógicos futuros.

Enfoque conceptual

Según Alonso y Murgia (2020), la alfabetización transmedia es “la capacidad de interactuar con múltiples plataformas y medios de manera crítica y creativa”. Implica entender que los estudiantes deben aprender simultáneamente a navegar, crear y evaluar distintos formatos mediáticos, desarrollando habilidades que les permitan no solo consumir información, sino también, producir contenido y participar activamente en entornos digitales. La finalidad es fomentar el pensamiento crítico, la comunicación efectiva y la colaboración en un ecosistema mediático en constante evolución.

La alfabetización mediática y transmedia ha cobrado una relevancia fundamental en la formación educativa, especialmente en el ámbito universitario, donde el acceso y la interacción con múltiples formatos y plataformas de información influyen directamente en el desarrollo de competencias críticas y comunicativas. La investigación de Rivera (2024) proporciona un marco de referencia para analizar cómo las tendencias en alfabetización transmedia impactan la formación en educación, permitiendo identificar las habilidades que los estudiantes universitarios desarrollan al enfrentarse a un ecosistema digital en constante transformación. Las narrativas transmedia en el ámbito de la educación son definidas por Luis Sujatovich (2024) como:

... Un enfoque pedagógico que [...] involucrar a los estudiantes en experiencias de aprendizaje más ricas y multidimensionales. Implica contar una historia a través de múltiples plataformas y medios de comunicación, como libros, películas, videojuegos, redes sociales y sitios web, cada uno de los cuales contribuye a la narrativa de manera única. Este enfoque se ha adaptado en la educación para fomentar la participación de los estudiantes y mejorar su comprensión de conceptos y temas.

Las narrativas transmedia representan un enfoque pedagógico innovador que permite involucrar a los estudiantes en experiencias de aprendizaje más ricas y multidimensionales, al integrar múltiples plataformas y medios que aportan de forma única a una narrativa común. Esta



perspectiva resulta especialmente relevante en el ámbito educativo contemporáneo, ya que promueve una mayor participación estudiantil, estimula el pensamiento crítico y mejora la comprensión de conceptos complejos. Por ello, su incorporación en los procesos formativos no solo enriquece la enseñanza, sino que también responde a las demandas de una sociedad cada vez más digital e interconectada.

Estrategia Metodológica

La investigación tiene un enfoque cualitativo, exploratorio y descriptivo, para identificar que los estudiantes en formación profesional dentro del ámbito educativo han desarrollado competencias digitales relevantes, especialmente en lo referente a su papel como prosumidores. Las herramientas fueron entrevistas que permitieron profundizar en las experiencias personales de los estudiantes en formación, explorando cómo interpretan, viven y aplican las narrativas transmedia en sus contextos educativos (ver Tabla 1). Aunado al análisis de seis productos o artefactos, para captar diversos matices que reflejan: motivaciones, significados y prácticas asociadas al uso pedagógico de las Narrativas Transmedia. La valoración tuvo como base una rubrica realizada alrededor de cinco factores principales: Comprensión de las características de una narrativa transmedia, identificar sus elementos, reconocer sus tipologías, el diseño del proyecto y que tuviese una aplicación ética y responsable (ver Tabla 2).

Los participantes fueron ocho estudiantes seleccionados a partir de un tipo de muestreo intencional debido a su gran característica en común, que es poseer una educación profesional con orientación a la educación moderna.

Los estudiantes de la LCE tienen una formación teórica en pedagogía y aprendizaje, lo que les permite construir narrativas transmedia desde una perspectiva crítica y psicopedagógica. Los docentes en formación de la LEP, aporta una visión práctica y didáctica en contextos escolares reales. Los estudiantes de la LCIE, destacan por su dominio en herramientas digitales y diseño multiformato, lo que enriquece el análisis con ejemplos técnicos sobre cómo comunicar mensajes educativos en múltiples plataformas. Estos perfiles aportan miradas complementarias que fortalecen el uso pedagógico de las narrativas transmedia.

Desarrollo



A partir del análisis de las entrevistas cualitativas realizadas, se identificaron tres categorías principales que organizan los resultados obtenidos: cognitiva, emocional y pragmática. Estas dimensiones permiten abordar de manera integral las experiencias, percepciones y reflexiones expresadas por los participantes en torno al diseño y producción de narrativas transmedia con fines educativos.

En las siguientes páginas se desarrolla cada una de estas categorías, acompañadas por ejemplos concretos de artefactos realizados por los estudiantes, así como observaciones derivadas de la evaluación de los mismos. Esta organización permite visibilizar tanto los aciertos como las áreas de mejora, y trazar un panorama amplio sobre el papel que desempeñan las narrativas transmedia en el contexto formativo.

A partir de las nueve competencias transmedia identificadas por Carlos A. Scolari en 2018, se llevó a cabo una reflexión y discusión colectiva con el propósito de agruparlas en tres grandes categorías: cognitiva, pragmática y emocional, facilitando así una comprensión más profunda de sus alcances y aplicaciones en contextos educativos y comunicativos. (Ver Tabla 3).

Estas dimensiones permiten abordar de manera integral las experiencias, percepciones y reflexiones expresadas por los participantes en torno al diseño y producción de narrativas transmedia con fines educativos.

En las siguientes páginas se desarrolla cada una de estas categorías, acompañadas por ejemplos concretos de artefactos realizados por los estudiantes, así como observaciones derivadas de la evaluación de los mismos. Esta organización permite visibilizar tanto los aciertos como las áreas de mejora, y trazar un panorama amplio sobre el papel que desempeñan las narrativas transmedia en el contexto formativo.

Cognitiva

Las narrativas no solo se expanden en múltiples plataformas, sino que fomentan la participación activa de la audiencia. Los participantes comprenden que las narrativas transmedia “*son estructuras narrativas desplegadas en múltiples plataformas que permiten la participación activa*”. Esta categoría destaca por la apropiación crítica del término, entendiendo que las narrativas no solo se expanden en múltiples plataformas, sino que deben fomentar la participación activa de la audiencia. Los participantes identificaron elementos esenciales como



la coherencia, la secuencia estructurada y el impacto emocional, reconociendo que estos factores determinan la efectividad de una narrativa educativa. Asimismo, el proceso creativo fue descrito como una planificación consciente, donde se elige un tema significativo y se estructura con intención comunicativa. La diversidad de formatos utilizados —como foto voz, video o podcast— evidencia no solo su conocimiento técnico, sino también su capacidad para integrar contenidos desde una perspectiva pedagógica y reflexiva, vinculando teoría y práctica de manera significativa.

El artefacto “Guerras marcianicas”, ofrece una narrativa clara, aunque con deficiencias técnicas como la proyección de voz, uso de efectos incidentales e integración sonora. La conexión emocional en la narración no siempre es efectiva, pero el mensaje principal se transmite adecuadamente. Los resultados de la rúbrica reflejan un buen trabajo con áreas puntuales a mejorar como cuidar el desface entre los incidentales y lo que ocurre en la narración, y trabajar la proyección de la voz.

Otro ejemplo es la “Ruta de la Independencia del Estado de Guanajuato” tiene una excelente estructuración narrativa, su presentación guía eficazmente al espectador por el recorrido histórico. Aunque se señala como mejora el tamaño de la letra y la elección tipográfica, el contenido destaca por su coherencia, claridad y por una precisa identificación de los elementos de una narrativa transmedia.

Emocional

Los entrevistados identifican un componente emocional e interactivo en su diseño, identifican la creatividad, apropiación de contenidos y el pensamiento crítico en sus proyectos que los diseñan con libertad creativa impulsan una comprensión más profunda y significativa. Tienen una preocupación genuina por transmitir valores en sus narrativas transmedia como empatía, respeto, responsabilidad y honestidad, que emergen como constantes en sus discursos, entendidas no solo como principios morales, sino como herramientas para generar conexión con la audiencia.

Al crear contenidos, buscan provocar emociones positivas e inspirar a los demás, construyendo relatos que favorezcan el aprendizaje significativo y la inclusión de distintas perspectivas. Esta conciencia emocional también se refleja en el manejo ético de los derechos de autor, ya que la mayoría afirma referenciar correctamente sus fuentes, usar material libre de derechos y fomentar



la honestidad intelectual. Se infiere que el éxito de ciertos proyectos por la parte docente está ligado a la conexión emocional que los estudiantes logran con los contenidos, gracias a un enfoque narrativo que valora sus emociones e intereses. Enrique Rodríguez, docente de la FCE y especializado en esta área, confirma a través de una entrevista que se le realizó el valor pedagógico de estas narrativas al expresar que “*favorecen la motivación y el vínculo entre el contenido curricular y los intereses estudiantiles*”.

Con relación a las producciones, el artefacto “¿Qué pasa en la cabeza de Yayo?” es un trabajo que logra transmitir un mensaje claro sobre la inseguridad emocional que enfrentan algunas personas. Aunque presenta ligeras imprecisiones en los diálogos, estas no interfieren con la comprensión del contenido. La valoración con la rúbrica indica una ejecución sólida y comprometida, destacando por su impacto emocional y claridad de intención.

El trabajo titulado “PEMC” muestra una fuerte implicación personal de los realizadores en su experiencia docente. Se reconoce un buen dominio de la narrativa transmedia, aunque se señala como mejora el volumen del video. También se advierte una posible omisión ética al mostrar rostros de menores sin confirmar autorización, lo que podría afectar la aplicación responsable del contenido digital.

Por otra parte, “Cápsula estilo imaginantes: ¿Qué pasó con las manchas?” destaca por su originalidad, coherencia y creatividad. Inspirado en un formato infantil, que muestra una comprensión profunda de las narrativas transmedia, con una ejecución clara y accesible para todo público. Es uno de los trabajos mejor evaluados, con puntuaciones máximas en todos los criterios.

Pragmática

El uso de narrativas transmedia da respuesta a exigencias escolares, lo que limita su producción espontánea y sostenida. Los entrevistados expresan que tienen un consumo de narrativas transmedia frecuente por interés personal, son capaces de criticar el contenido, considerando su veracidad, calidad técnica, impacto emocional y capacidad de conexión con la audiencia. La utilidad de estas narrativas destaca mejoras en habilidades investigativas, expresivas y colaborativas, lo que demuestra su valor funcional en el aprendizaje activo.



En “Educación mediante la tecnología”, un trabajo perteneciente a la dimensión pragmática, aunque la temática es relevante, la ejecución fue algo superficial en ciertos momentos, según lo obtenido a través de la evaluación. Si bien el proyecto mejora hacia el final, presenta deficiencias tanto técnicas como de desarrollo de la narrativa transmedia. Las puntuaciones indican un nivel aceptable con posibilidades claras de mejora si se profundiza en el tratamiento del tema y se refuerza la cohesión narrativa.

Resultados y Conclusiones

La investigación permitió explorar las percepciones sobre el uso de narrativas transmedia en la educación. Se identificó una comprensión compartida de estas narrativas como formas de contar historias a través de múltiples plataformas, destacando su dimensión participativa y emocional.

Si bien los estudiantes participantes en esta investigación, consumen más contenido transmedia del que producen, mostraron mayor disposición a crear cuando pueden elegir temas y trabajar con libertad. Esto subraya la importancia de integrar lo emocional con lo académico para fomentar una participación activa. Se reconoce el potencial educativo, a pesar de los desafíos, su integración promueve habilidades digitales, sensibilidad narrativa y conciencia social.

El formato más comúnmente utilizado fue el foto-voz, seguido de videos, podcasts y cuentos, lo que evidencia la versatilidad de las narrativas transmedia en contextos pedagógicos. Los temas tratados suelen tener una fuerte carga emocional, permitiendo una expresión personal auténtica y conexión con la audiencia.

En cuanto al diseño de narrativas transmedia, los participantes describieron procesos que implican planificación, selección de medios, y creación de guiones con enfoque emocional e interactivo. Aunque mantener una producción fuera del ámbito académico sigue siendo un reto, estas experiencias han estimulado su creatividad y compromiso comunicativo.

Uno de los hallazgos clave fue el reconocimiento de elementos esenciales como la coherencia narrativa, la estructuración adecuada, la calidad del contenido y la necesidad de una producción colaborativa e interdisciplinaria. Estos aspectos son considerados necesarios para lograr una experiencia inmersiva y significativa.



En los artefactos se reconoce el desarrollo de pensamiento crítico, al evaluar aspectos como coherencia, autenticidad, impacto, calidad técnica y veracidad de las fuentes. Si bien se evidenció una sólida conciencia ética al respetar los derechos de autor y utilizar recursos libres, reflejando una apropiación responsable de la propiedad intelectual, es posible notar una omisión significativa en torno al uso de la imagen de terceros. Retomando la situación del artefacto PEMC en el cual no se hallaron registros de autorizaciones para mostrar rostros de menores de edad. Se hace la invitación a reflexionar sobre cómo la ética en los proyectos no solo se limita al contenido textual o visual, sino que también abarca el cuidado y respeto por la identidad de las personas que aparecen representadas. Cada decisión, incluso aquellas que parecen menores, forma parte de una cadena de responsabilidad que construye o debilita la integridad del trabajo. Por ello, resulta fundamental reforzar dicha cuestión, integrándola como un criterio ético ineludible en futuros procesos formativos.

La incorporación de narrativas transmedia en los procesos formativos no solo transforma las dinámicas de aprendizaje, sino que también redefine profundamente el rol docente. En lugar de fungir únicamente como transmisor de contenidos, el educador asume ahora la función de diseñador de experiencias de aprendizaje, articulando múltiples plataformas y lenguajes para generar entornos más inmersivos, colaborativos y significativos. Esta transición implica una comprensión más compleja de la enseñanza, donde la planificación pedagógica se expande hacia la selección y articulación estratégica de contenidos, la mediación crítica y el fomento de la participación activa. Desde esta perspectiva, la narrativa transmedia se consolida como un eje de la innovación curricular, al proponer formas pedagógicas que no solo integran lo digital, sino que también promueven la construcción colectiva de sentido, el pensamiento crítico y la alfabetización mediática. En consecuencia, el desafío ya no radica únicamente en dominar herramientas tecnológicas, sino en construir propuestas educativas capaces de dialogar con los intereses, emociones y contextos diversos del estudiantado.

Tablas y figuras

Tabla 1. Ítems

<ul style="list-style-type: none"> • Datos generales
1. Licenciatura a la que perteneces
2. Semestre que cursas en primavera 2025
3. La edad que tienes en años cumplidos hasta marzo del 2025 es
4. Género



5. Al buscar información, ¿Cuál es tu nivel de atención hacia los recursos visuales?	
<ul style="list-style-type: none"> • Dimensión cognitiva 	
6.	Tengo los conocimientos suficientes para generar interacción con la audiencia, al producir, en diversas redes sociales y/o plataformas, imágenes, videos, audios y/o podcast.
7.	Tengo los conocimientos suficientes para cambiar de rol, de consumidor a productor de contenido y viceversa, en diferentes plataformas y/o redes sociales.
8.	Tengo los conocimientos suficientes para colaborar con otros, a través de simuladores de juego y/o videojuegos, en ambientes virtuales.
9.	Tengo los conocimientos suficientes para producir contenido original en redes sociales y/o plataformas, para generar sensibilidad e interacción con la audiencia.
10.	Tengo los conocimientos suficientes para conectar emocionalmente con mi audiencia y provocar en ella una respuesta inmediata y co-crear, a partir de dicha respuesta, nuevos contenidos en redes sociales y/o plataformas.
<ul style="list-style-type: none"> • Dimensión Pragmática. 	
11.	Cuando uso mis redes sociales digitales verifico las fuentes de información.
12.	Cuando descargo recursos de internet suelo dar los créditos a los autores
13.	Cuando construyo mi identidad online / offline asumo una actitud responsable.
14.	Cuando uso las redes sociales evalúo contenidos, de manera crítica y objetiva, creados por mí y por otros.
15.	Cuando uso redes sociales y/o plataformas, suelo articular historias, a través de hipervínculos.
16.	Genero interacción con la audiencia al producir imágenes, videos, audios y/o podcast en diversas redes sociales y/o plataformas.
17.	Suelo cambiar de rol, de consumidor a productor de contenido, y viceversa, en diferentes plataformas y/o redes sociales.
18.	Al usar simuladores de juego y/o videojuegos, en ambientes virtuales,suelo comunicar, liderar, aprender y enseñar, con otros y de otros.
19.	Produczo contenido original en redes sociales y/o plataformas para generar sensibilidad e interacción con la audiencia.
20.	Suelo conectar emocionalmente con mi audiencia y provocar en ella una respuesta inmediata y co-crear, a partir de dicha respuesta, nuevos contenidos en redes sociales y/o plataformas.
<ul style="list-style-type: none"> • Dimensión Emocional 	
21.	La verificación de fuentes de información es una competencia básica en profesional de la comunicación.
22.	La gestión del copyright es una competencia básica que debe desarrollar un profesional de la comunicación.
23.	Asumir una actitud responsable, en la construcción de la identidad online / offline, es una competencia básica que debe desarrollar un profesional de la comunicación





24. Usar plataformas y redes sociales digitales, para transmitir valores y contribuir a la mejora del entorno, es una competencia básica que debe desarrollar un profesional de la comunicación.
25. Evaluar contenidos en las redes sociales, de manera crítica y objetiva, creados por mí y por otros, es una competencia básica que debe desarrollar un profesional de la comunicación.
26. Vincular historias entre diferentes plataformas y/o redes sociales, a través de hipervínculos es una competencia básica que debe desarrollar un profesional de la comunicación.
27. Generar interacción con la audiencia, al producir, en diversas redes sociales y/o plataformas, imágenes, videos, audios y/o podcast, es una competencia básica que debe desarrollar un profesional de la comunicación.
28. Cambiar de rol de consumidor a productor de contenido y viceversa, en diferentes plataformas y/o redes sociales, es una competencia básica que debe desarrollar un profesional de la comunicación.
29. Colaborar con otros, a través de simuladores de juego y/o videojuegos, en ambientes virtuales, es una competencia básica que debe desarrollar un profesional de la comunicación.
30. Producir contenido original en redes sociales y/o plataformas, para generar sensibilidad e interacción con la audiencia, es una competencia básica que debe desarrollar un profesional de la comunicación.
31. Conectar emocionalmente con su audiencia y provocar en ella una respuesta inmediata y co-crear, a partir de dicha respuesta, nuevos contenidos en redes sociales y/o plataformas, es una competencia básica que debe desarrollar un profesional de la comunicación.

- Cierre

32. ¿Cuáles consideras que son los tres beneficios principales sobre el uso de las Narrativas Transmedia en el proceso formativo?
33. Describe un ejemplo sobre Narrativas que hayas elaborado en tu proceso de formación profesional
34. ¿Qué sugerirías para trabajar las Narrativas Transmedia en la formación profesional?

Tabla 1. Ítems. Retomado y modificado de Rivera, B. (2024). (2024). Diseño, validación y fiabilidad de un instrumento para la medición de la alfabetización transmedia en estudiantes de comunicación. *Emerging Trends in Education*, 7(13), 75-88.

<https://doi.org/10.19136/etie.a7n13.6046>

Tabla 2. Rúbrica de evaluación de los artefactos

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente
1. Comprensión de las características	Demuestra un conocimiento completo y preciso de las características principales de las narrativas	Muestra un buen entendimiento de las características principales de una narrativa	Tiene un conocimiento básico de las características principales de las narrativas	Demuestra un conocimiento limitado o incorrecto de las características



de las narrativas transmedia	principales de una narrativa transmedia, tanto en su definición como en su aplicabilidad.	transmedia, aunque puede tener algunas imprecisiones.	una narrativa transmedia, pero muestra falta de profundidad o claridad en su explicación.	principales de una narrativa transmedia.
2. Identificación de los elementos de una narrativa transmedia	Identifica y describe con precisión todos los elementos de una narrativa transmedia y su interacción.	Identifica y describe la mayoría de los elementos de una narrativa transmedia, pero puede tener algunas omisiones o imprecisiones.	Identifica y describe algunos elementos de una narrativa transmedia, pero muestra falta de detalle o comprensión en su explicación.	Identifica incorrectamente o no logra identificar los elementos de una narrativa transmedia.
3. Reconocimiento de las tipologías de narrativas transmedia	Muestra un conocimiento amplio y preciso de las tipologías de narrativas transmedia, identificándolas y describiéndolas correctamente.	Identifica y describe la mayoría de las tipologías de narrativas transmedia, aunque puede tener algunas imprecisiones.	Tiene un conocimiento básico de las tipologías de narrativas transmedia, pero muestra falta de profundidad o claridad en su explicación.	Demuestra un conocimiento limitado o incorrecto de las tipologías de narrativas transmedia.
4. Diseño de un proyecto de narrativa transmedia	Muestra una comprensión profunda de los conceptos y técnicas necesarios para diseñar un proyecto de narrativa transmedia,	Demuestra habilidad en el diseño de un proyecto de narrativa transmedia, aunque puede haber algunas inconsistencias o	Presenta un proyecto de narrativa transmedia básico, pero muestra falta de detalle o falta de comprensión de	Tiene dificultades para diseñar un proyecto de narrativa transmedia y muestra falta de comprensión de los conceptos y



	presentando un proyecto completo, coherente y creativo.	falta de originalidad.	algunos conceptos clave.	técnicas necesarias.
5. Aplicación ética y responsable de contenidos digitales	Evidencia una actitud ética constante en la creación y difusión de contenidos digitales, respetando derechos de autor y promoviendo valores educativos.	Generalmente actúa de manera ética en la creación y difusión de contenidos digitales, con algunas áreas de mejora.	Muestra una comprensión básica de la ética en la creación y difusión de contenidos digitales, pero con aplicación inconsistente.	No demuestra comprensión ni aplicación de principios éticos en la creación y difusión de contenidos digitales.

Tabla 3. Rúbrica de evaluación de los artefactos. Retomado de Badovinac, Y. (2023). Rúbrica de Evaluación – Narrativas Transmedia. edutekalab. https://edtk.co/rbk/35851

Tabla 3. Clasificación de las categorías

Categoría	Competencia incluidas
Pragmática	Producción
	Gestión de contenidos
	Medios y tecnología
	Performance
Cognitiva	Narrativa y estética
	Ideología y ética
	Prevención de riesgos
Emocional	Gestión individual
	Gestión social

Tabla 3. Elaboración propia.

Figura 1. Preguntas de la entrevista

1. ¿Cómo defines a las narrativas transmedia?
2. ¿Cuáles son las características de las narrativas transmedia?
3. ¿Cuál es tu proceso para diseñar una narrativa transmedia?

- 
4. ¿Qué tipo de narrativas has realizado?
 5. ¿En qué medida cumples con la cuestión de consumir y producir este tipo de contenido?
 6. ¿Cómo evalúas los contenidos de manera crítica?
 7. ¿Cuáles son los valores que te gusta transmitir en las narrativas transmedia?
 8. ¿Cómo manejas los derechos de autor?
 9. ¿Ha realizado narrativas transmedia?
 10. ¿Las ha implementado en sus estudiantes? ¿Cuál ha sido su respuesta?
 11. ¿Hubo alguna narrativa en particular que tuviera más éxito que otra? ¿Por qué considera que ocurrió?

Figura 1. Elaboración propia.

Tabla 4. Repuestas obtenidas de la entrevista

Rol	Pregunta	Respuesta representativa	Categoría
Estudiante	¿Cómo defines a las narrativas transmedia?	Las narrativas transmedia son formas de contar historias que se despliegan en múltiples plataformas, permitiendo a la audiencia no solo consumir, sino también participar y contribuir al desarrollo narrativo.	Cognitiva
	¿Cuáles son las características de las narrativas transmedia?	Se basan en una estructura coherente y conectada entre distintos medios físicos o digitales. Incluyen una secuencia narrativa clara (inicio, desarrollo y cierre), promueven la participación del público y buscan una experiencia inmersiva con contenido de calidad. Involucran colaboración entre expertos de distintas áreas.	Cognitiva
	¿Cuál es tu proceso para diseñar una narrativa transmedia?	Comienza con un tema significativo, seguido del diseño de personajes y eventos clave. Luego se eligen los medios adecuados y se elabora un guion integrador. Se prioriza la conexión emocional con la audiencia y la interacción, adaptando los contenidos al formato elegido.	Cognitiva
	¿Qué tipo de narrativas has realizado?	Las más comunes incluyen "foto voz", videos, podcasts, cuentos emocionales y storytelling. Todas enfocadas en temáticas significativas y expresivas.	Cognitiva



Docente	¿En qué medida cumples con la cuestión de consumir y producir este tipo de contenido?	El consumo de narrativas transmedia es frecuente, especialmente por interés personal o académico. En cambio, su producción es ocasional, más ligada a tareas escolares, y depende de la motivación y creatividad individual.	Pragmática
	¿Cómo evalúas los contenidos de manera crítica?	Implica verificar fuentes, coherencia narrativa, impacto emocional, calidad técnica y conexión con la audiencia. También se valora la creatividad y la interacción generada.	Pragmática
	¿Cuáles son los valores que te gusta transmitir en las narrativas transmedia?	Empatía, respeto, sensibilidad, honestidad, responsabilidad, humildad, valentía, solidaridad y pensamiento crítico. Se busca siempre inspirar y promover el aprendizaje.	Emocional
	¿Cómo manejas los derechos de autor?	Se respetan citando correctamente las fuentes (APA 7), usando recursos libres de derechos y acreditando autoría propia cuando corresponde.	Emocional
	¿Ha realizado alguna narrativa transmedia?	El docente ha desarrollado narrativas transmedia en contextos académicos, utilizando proyectos grupales que permitieron a los estudiantes aplicar conceptos y generar contenidos en distintos formatos, con el objetivo de fomentar la participación activa y el trabajo colaborativo.	Cognitiva
Alumno	¿Las ha implementado en sus estudiantes? ¿Cuál ha sido su respuesta?	Sí, y la respuesta estudiantil ha sido positiva. Se identificó un aumento en la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades como la investigación y la creatividad, consolidando un aprendizaje más significativo.	Pragmática
	¿Hubo alguna narrativa en	Destacó un proyecto basado en la Nueva Escuela Mexicana, en el que los estudiantes crearon	Cognitiva



	<p>particular que tuviera más éxito que otra? ¿Por qué considera que ocurrió?</p>	<p>universos narrativos y personajes originales. Su éxito se atribuye a la libertad creativa ofrecida dentro de un marco estructurado, lo que facilitó una mayor conexión con los contenidos y una apropiación crítica del aprendizaje.</p>	
--	---	---	--

Tabla 4. Elaboración propia.

Tabla 5. Evaluación de los artefactos

Artefacto	Criterios					Descripción
	1	2	3	4	5	
“¿Qué pasa en la cabeza de Yayo?” Equipo: Ahuactzin Pilotzi Sergio Iván Cervantes Martir Jesús Yair Rojas Cuamatzi María de Lourdes Toquiantzi García Roberto Categoría Emocional	4	4	3	4	4	<p>Se entiende el mensaje que busca transmitir a todas aquellas personas que necesitan ayuda respecto a la inseguridad emocional que algunos suelen enfrentar, aunque puede tener algunas imprecisiones como es en la redacción de los diálogos de los personajes de la historia, pero no afecta ni dificulta su comprensión.</p>
“Guerras marcianicas” Estudiantes de 4to semestre de la licenciatura en Comunicación e Innovación Educativa Categoría Cognitiva	4	4	4	3	3	<p>La transmisión del mensaje es clara, aunque posee detalles meramente técnicos los cuales se pueden corregir, entre ellos destaca la proyección de la voz, el manejo y uso de incidentales, así como del instrumental empleado. Por momentos se puede escuchar una falta de conexión entre lo que se está</p>



						narrando que la audiencia es capaz de percibir.
“RUTA DE LA INDEPENDENCIA DEL ESTADO DE GUANAJUATO” Diana ketzali Barranco Meneses Aleydis Dayana Díaz Alcántara Citlali Itandehuith Hernández Piedras Josué Juárez Pérez Mildred Jerameel Moreno Cano Categoría Cognitiva	4	4	4	4	4	Cada diapositiva te lleva por una parte del viaje, te guía por los mismos lugares donde ellos pasaron, el único inconveniente que puede mejorar es el tamaño de la letra, puesto que es muy pequeño y dificulta su legibilidad. También juega en contra la tipografía empleada, pese a que es perteneciente a la familia serif, es posible notar que la letra seleccionada no funciona en párrafos. Por otro lado, es posible aseverar que se identifica y describe con precisión todos los elementos de una narrativa transmedia y su interacción.
PEMC Categoría Emocional	3	3	4	4	4	Un trabajo con buenas intervenciones por cada uno de los realizadores, donde cada uno, fiel a su estilo, nos platica su experiencia frente a grupo, los practicantes demuestran su preocupación a los problemas que pueden visibilizar en las aulas a las que están frente a grupo. Muestra un buen entendimiento de las características principales de una



						narrativa transmedia, aunque puede tener algunos detalles técnicos que se pueden corregir como es el manejo del volumen en el video. Muestra algunos rostros de los menores en el video, se desconoce si tienen autorización de los padres para subir y compartir el material donde aparecen sus hijos.
"Cápsula estilo imaginantes: ¿Qué pasó con las manchas?" Angela Vianey Ahuactzin Ahuatzi Omar Bonilla Hernández Damari Díaz Hernández Miguel Angel Cuecuecha Aguila Categoría Emocional	4	4	4	4	4	Muestra una comprensión profunda de los conceptos y técnicas necesarios para diseñar un proyecto de narrativa transmedia, presentando un proyecto completo, coherente y creativo mediante el uso de una capsula estilo imaginantes que retoma la idea de un libro de lecturas de primaria, mostrando un uso llamativo a todo público, pues su duración no es extensa y es dirigible.
"Educación mediante la tecnología" Danna Michel García Ivonne Vázquez Villegas	3	2	3	4	4	Una buena temática, pero la forma de abordarlo fue muy a la ligera, por un momento se perdió la intención del trabajo, aunque se rescató al final. Del mismo modo, contiene detalles técnicos que se pueden corregir.

Tabla 5. Elaboración propia.



Referencias

1. Acosta, A. y Pérez, A. (2019). Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano. *Espacios*, 40(41). <https://bit.ly/2ZwUfSW>
2. Alonso, E., & Mugia, V. A. (2020). Narrativa transmedia pedagógica: etapas, contextos y dimensiones para su inclusión en el aula. *Propuesta Educativa*, 29.
3. Arias, O., & Del Campo, G. (2024). Narrativas transmedia como herramienta innovadora para el aprendizaje interactivo en entornos educativos digitales. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5.
4. Rivera, B. (2024). Diseño, validación y fiabilidad de un instrumento para la medición de la alfabetización transmedia en estudiantes de comunicación. *Emerging Trends in Education*, 7(13), 75-88. <https://doi.org/10.19136/etie.a7n13.6046>
5. Scolari, C. A. (2018). Alfabetización Transmedia. Una introducción. *Comunicación y Sociedad*, 33.
6. Sujatovich, L. (2024). Narrativa transmedia en educación: estado de la cuestión en México y Argentina. *Revista Pilquen. Sección Psicopedagogía*, 21(1), 73–93. <https://revele.uncoma.edu.ar/index.php/psico/article/view/54>