

Marjorie-Roxana ANDRADE-VELÁSQUEZ

Pontificia Universidad Católica Sede Santo Domingo, Ecuador. avmr@pucesd.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-7853-733X>

Dra. M.Carmen FONSECA-MORA

Centro de Investigación COIDESO, Universidad de Huelva, España. fonseca@uhu.es
<https://orcid.org/0000-0002-2404-3553>

Las narrativas *transmedia* en el aprendizaje de lenguas extranjeras

Transmedia storytelling in foreign language learning

Fechas | Recepción: 22/09/2020 - Revisión: 01/01/2021 - En edición: 21/02/2021 - Publicación final: 01/07/2021

Resumen

La educación *transmedia* ha irrumpido en el campo educativo en los últimos años generando nuevas formas de aprendizaje activo centrado en los estudiantes. Sin embargo, aún se desconoce su efectividad y cómo afecta al aprendizaje de lenguas extranjeras. En este artículo se revisa de manera sistemática estudios de la aplicación de *Transmedia Storytelling* o Narrativas *Transmedia* para detallar los beneficios del resultado de su aplicación y los principales logros alcanzados por los estudiantes en el aprendizaje de lenguas extranjeras. Esta síntesis cualitativa, que surge de la revisión de estudios publicados al respecto desde el año 2010 al 2020, permite describir el estado actual de la cuestión y recomendar esta innovadora técnica metodológica en el contexto educativo para el desarrollo de las competencias lingüísticas de una lengua extranjera.

Palabras clave

Narrativas *Transmedia*; Innovación; Motivación; Competencias; Aprendizaje de lenguas extranjeras

Abstract

Transmedia education has burst into the educational field in recent years generating new forms of active student-centred learning. However, its effectiveness and how it affects foreign language learning is still unknown. This article reviews studies of the application of *Transmedia Storytelling* or *Transmedia Narratives* to detail the benefits of the result of its application and the main achievements reached by students in learning foreign languages. This qualitative synthesis, which arises from the review of studies published on the matter from 2010 to 2020, allows us to describe the current state of the issue and to recommend this innovative methodological technique in the educational context for the development of the linguistic competences of a foreign language.

Keywords

Transmedia Narratives; Innovation; Motivation; Competencies; Learning foreign languages

1. Introducción

La sociedad del siglo XXI demanda una transformación en las metodologías de enseñanza de manera que los estudiantes puedan desarrollar sus aprendizajes en espacios que les permitan generar nuevas experiencias y mejorar las habilidades que requiere una sociedad en constante cambio. Aprender idiomas constituye una gran herramienta para el progreso académico y profesional. De hecho, la competencia comunicativa en varias lenguas, especialmente en inglés, español y chino, unida a la competencia digital constituyen dos habilidades esenciales del siglo XXI que favorecen el acceso al mercado laboral, así como la movilidad dentro del mismo (Buyse y Fonseca, 2017).

El aprendizaje de una segunda lengua es un proceso complejo. Si bien algunas personas lo logran sin mayores dificultades, otros aprendices más lentos encuentran múltiples inconvenientes. Entre estas dificultades podemos destacar el grado de desmotivación por parte de los estudiantes ya que el aprendizaje de una lengua extranjera es un proceso que requiere del empleo de elementos innovadores que despierten la atención y la curiosidad por aprender del alumnado (Cores, Fernández-Corbacho, Machancoses y Fonseca-Mora, 2019). Sin lugar a dudas, el papel del docente en la selección de tareas que promuevan la interacción y de técnicas de enseñanza motivadoras es esencial. El rol del formador se centra fundamentalmente en la dinamización del grupo y en asumir funciones de organización de las actividades, de motivación y creación de un clima agradable de aprendizaje (Paulsen, 1992 en Silva, 2010). Así mismo, el fomento y el desarrollo en nuestros estudiantes de la creatividad, la curiosidad, la autonomía y el pensamiento crítico se convierten en habilidades que serán útiles en todos los campos del saber para su futuro profesional y personal (Sánchez Vizcaíno y Fonseca-Mora, 2020). Estas habilidades están ligadas al desarrollo de las competencias digitales que contribuyen a la conexión de los usuarios en este mundo globalizado ya que nuestros espacios comunicativos se han ampliado exponencialmente. Además, los medios digitales pueden favorecer el aprendizaje autónomo del alumnado, dentro y fuera del aula de lenguas modernas (Buyse y Fonseca, 2017).

Entre las tendencias actuales en el campo de la enseñanza de las lenguas se emplean enfoques motivadores y atractivos para los estudiantes centrados en el aprendiz. Estas metodologías promueven la reflexión del alumnado sobre sus propios procesos de aprendizaje. Es decir, existe un abanico de metodologías innovadoras en la enseñanza de lenguas que pueden ser la teoría de las Inteligencias múltiples (Fonseca, 2002), el Aprendizaje Integrado de Contenidos en Lenguas Extranjeras o AICLE (en inglés Content and Language Integrated Learning, CLIL) (Carrillo y López, 2014; Griva y Deligianni, 2017), u otras metodologías vanguardistas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (Trujillo, 2017), la Clase invertida (en inglés, Flipped Classroom) (Turan y Akdag-Cimen, 2019), el Pensamiento visual (Visual thinking) (Cappello y Walker, 2016), o la Gamificación (Mira, 2017), por citar algunas.

Carbonell (2001) define la innovación como una serie de intervenciones, decisiones y procesos, con cierto grado de intencionalidad y sistematización, que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas; y de introducir nuevos proyectos y programas, materiales curriculares, estrategias de enseñanza y aprendizaje, modelos didácticos y otra forma de organizar y gestionar el currículum, el centro y la dinámica del aula. Innovar consiste, pues, en introducir modificaciones para mejorar el resultado final (Aguiar, Velásquez y Aguiar, 2019) y conlleva transformar nuestra práctica educativa de forma creativa si bien siempre con el objetivo de lograr resultados eficaces de aprendizaje (Maquilón, 2011). Desde una perspectiva educativa reciente, unida al frecuente uso de distintas redes sociales y plataformas, nace la Transmedia Storytelling o las Narrativas Transmedia (Scolari, 2013). Se trata de una innovación que busca la motivación del alumnado al incorporarlo no solo como consumidor sino también como productor activo de mensajes en distintos medios. Esta función del alumnado de lengua extranjera como prosumidor puede aportar muchas ventajas al proceso de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera ya que permite generar contextos de aprendizaje cercanos a la vida diaria del alumnado, utilizando una gran diversidad de medios y provocando la interacción de múltiples usuarios. Su carácter inmersivo y el uso de múltiples soportes puede atraer a un alumnado familiarizado con entornos digitales y multimedia, y por tanto, servir como un factor motivacional.

Por ello, el presente estudio tiene como objetivo investigar los estudios existentes sobre Narrativas Transmedia (NT) para conocer cómo se han aplicado en la enseñanza de lenguas y el desarrollo de competencias comunicativas. El objetivo de este estudio es sistematizar de forma cualitativa los beneficios que se han descrito como resultado de su aplicación para el aprendizaje de lenguas extranjeras.

1.1. Las Narrativas Transmedia o Transmedia storytelling

Las Narrativas Transmedia (NT) pueden entenderse como una historia explicada desde diferentes perspectivas según el medio de comunicación empleado. Jenkins (2003:10), a quien se le atribuye la paternidad de este concepto, comenta al respecto: "una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad" Afirma también que se trata de una entrada en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales. Según Jenkins

(2003:18) los niños que han crecido consumiendo y disfrutando de Pokémon a través de varios medios se esperan la misma experiencia de El ala oeste de la Casa Blanca a medida que se hacen mayores.

Por otro lado, Scolari (2013: 5) define las NT como "un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en el proceso de expansión. Así mismo se puede decir que las NT poseen dos rasgos que las caracterizan: la expansión narrativa y la cultura participativa (Scolari, 2013). La cultura participativa ha sido una preocupación general de gran parte del trabajo académico de Jenkins (2003), que se ha centrado en el desarrollo de la teoría y de los principios de la práctica mediática, a través de los cuales los usuarios de medios se entienden principalmente como participantes activos y creativos. Este compromiso participativo se considera cada vez más importante debido a la mayor capacidad de comunicación interactiva que aporta la red mediante las tecnologías digitales. Además, Scolari (2013: 20) añade que las NT "son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)". Dicho en otras palabras, las NT representan la posibilidad de que una historia pueda ser contada a través de diferentes códigos y en diferentes espacios, dando paso a nuevas creaciones que van más allá del cambio de formatos.

Roccati y Garland (2015) afirman que las NT han transformado la forma en que se lleva a cabo la enseñanza y sugiere, en base a bibliografía analizada por ellos, seguir los siguientes pasos en una estrategia transmedia.

1. Reconocer las oportunidades para integrar canales transmedia y contenido que se puede utilizar en el aula. Por ejemplo, usar diferentes partes de una historia para conectar la narración y extender la experiencia para el alumno.
2. Proporcionar un punto de conexión simple y claro para los usuarios. Por ejemplo, usar un sitio web o foro para facilitar el consumo y la sintetización de textos y canales por parte de los lectores sin tener que moverse entre espacios y lugares múltiples.
3. Reunir a los estudiantes para promover la discusión mientras sintetizan y conectan elementos a través de los flujos transmedia. Por ejemplo, permitir que los usuarios discutan, se conecten y reflexionen sobre cómo estas narraciones, e incluso aquellas que no son explícitamente educativas, se conectan y pueden dar vida a una narración.
4. Permitir la respuesta, recreación y remezcla del contenido en un flujo transmedia. Por ejemplo, alentar a los estudiantes a identificar cómo pueden convertirse en autores de sus propias historias transmedia y extender las narrativas que están alineadas con los objetivos de aprendizaje del curso.
5. Poner el foco en la narrativa y no en la tecnología, trabajando con medios con los que tanto el maestro como los estudiantes estén familiarizados. Al centrarse en los objetivos de aprendizaje, los estudiantes se centran directamente en las tareas que se llevarán a cabo y en la resolución de problemas y el análisis crítico del contenido del curso.

En la era digital, el panorama cambiante de los medios requiere la incorporación de los mismos a los métodos de enseñanza tradicionales. Las NT surgen como una nueva oportunidad para desarrollar otro tipo de aprendizaje y nueva forma de diseñar experiencias de aprendizaje en nuestros cursos de lenguas extranjeras.

1.2. Las prácticas transmediáticas en el desarrollo de competencias lingüísticas

El tener una variedad de herramientas diferentes para desarrollar todas las destrezas o habilidades lingüísticas puede hacer que el aprendizaje de un idioma sea más motivador. Schumann (2000) describió el mecanismo neuronal para la evaluación positiva o negativa de cualquier estímulo en el aprendizaje de idiomas. Contrastó la perspectiva de los psicólogos de las diferentes dimensiones de evaluación y el análisis de cuestionarios de motivación de investigadores de adquisición de segundas lenguas. Concluyó que las siguientes dimensiones de evaluación son indicadores de que el alumnado se siente motivado ante una tarea: la novedad y a su vez la familiaridad de la tarea, si le gusta o no, si se adecua a sus metas o necesidades, si se siente capaz potencial de afrontarla y respeta su imagen social ante los demás. En el caso de las NT, esta nueva forma de aprender se adecua a que los estudiantes adquieran nuevas competencias de aprendizaje a través de la producción creativa y la cooperación en entornos de aprendizaje conectados (Ito, 2010) que vinculan la enseñanza en la escuela, en el hogar, donde en comunidad los alumnos pudieran obtener mejores resultados.

Las prácticas transmedia promueven la multialfabetización, es decir, implican el desarrollo de una nueva práctica pedagógica que se centra en el desarrollo de un metalenguaje que comprenda los diferentes canales multimodales y comunicativos. Los medios de comunicación desempeñan un

papel relevante en la configuración cognitiva social y afectiva de los usuarios (Jenkins, Ford y Green, 2013). Los medios digitales abren la puerta a un nuevo paradigma educativo en el que el aprendizaje puede llegar desde cualquier lugar, más allá del aula, la vida diaria se convierte en espacio para nuevas pedagogías y nuevas prácticas de aprendizaje. El uso de las tecnologías digitales ha supuesto una oportunidad para el ejercicio de nuevas formas de interacción social que, en la actualidad, están transformando el funcionamiento y rol de las instituciones de aprendizaje formal, sobre todo las escuelas y la universidad (Malone, Bernstein, 2015).

El proponer la Transmedia storytelling como estrategia didáctica para la enseñanza de idiomas no significa una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo, del libro al cine), sino que implica un aprendizaje en un mundo narrativo que abarca diferentes medios y la comprensión de los diferentes tipos de lenguaje. De esta manera "el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción" (Scolari, 2013: 15). Es decir, el alumnado trabaja con sus habilidades de comprensión oral y escrita, receptivas y productivas, al participar en estas experiencias innovadoras que ofrecen las NT.

Estas competencias han sido especialmente definidas a partir de los descriptores de la interacción online publicados en el volumen complementario del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (Consejo de Europa, 2018). Este marco común se complementa con la definición de competencias clave para el aprendizaje permanente del Consejo de Europa (2018) que especifica que, para desarrollar los conocimientos, capacidades y actitudes esenciales de la competencia digital, las personas deben comprender cómo las tecnologías digitales pueden favorecer la comunicación, la creatividad y la innovación, y estar al corriente de las oportunidades, limitaciones, efectos y riesgos, que plantean. Lo más importante que puede hacer un profesor es proporcionar el entorno lingüístico más rico posible en el que pueda darse el aprendizaje sin una enseñanza académica (Consejo de Europa, 2018: 125). Esto conlleva que los docentes y estudiantes obtengan conocimientos técnicos y didácticos sobre el uso de las TIC para su implementación efectiva en el proceso enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera.

En este sentido, Rodríguez y Gómez (2017) mencionan que la enseñanza del inglés como segunda lengua y el uso de la tecnología en la enseñanza aportan calidad a la educación y que actualmente ambas convergen en el aula. Según Li (2005), al integrar la tecnología en la enseñanza de una lengua extranjera, se pasa de un paradigma del aprendizaje conductista a uno constructorista. De esta manera, en el aprendizaje del siglo XXI se conjugan el uso de las TIC y las nuevas metodologías de la enseñanza.

El uso de la narración en el aula de lenguas extranjeras no es nuevo. Navarro (2013) nos da a conocer los beneficios de implementar storytelling en las clases de inglés, siendo la narración de historias una de las técnicas más utilizadas en el aula desde Educación Infantil y en clases de lengua extranjera con resultados muy positivos. El storytelling es el acto de transmitir relatos repletos de emociones valiéndose del uso de las palabras o las imágenes. Sin embargo, los tiempos van cambiando, la digitalización de las aulas y el aprendizaje y con ello también las historias y su manera de contarlas, de esta manera la narración tradicional adquiere una nueva dimensión valiéndose de nuevas herramientas y soportes para transmitir conocimientos y valores que despiertan el interés y la motivación de los alumnos. Significa una evolución de la metodología de la enseñanza de lenguas extranjeras desde una enseñanza conductista del aprendizaje, una visión estructuralista de la lengua y un propósito educativo como lo fue la corrección gramatical, hacia un entendimiento de la lengua como vehículo para la comunicación, en donde sus hablantes son agentes sociales que pueden considerarse la enseñanza central a la hora de pensar la formación de personas en un contexto de globalización (Ortiz, 2014). Las narrativas transmedia significan usar los distintos canales mediáticos y aprovechar así la naturaleza específica de cada uno de ellos para buscar nuevos espacios de interacción. Impulsar la creatividad en el aprendizaje de lenguas no tiene porqué ser un proceso complejo, pero sí implica en el caso de las NT un rediseño metodológico más allá del espacio físico con otros tiempos de aprendizaje y momentos de reflexión creativa del alumnado.

1.3. Propósito del estudio actual

El uso de las Narrativas Transmedia parece ser idóneo para que los alumnos puedan desarrollar sus habilidades comunicativas y digitales en el aprendizaje de un idioma. Podría ser, por tanto, una de las alternativas para la enseñanza y aprendizaje de lenguas. Sin embargo, se desconocen aún la tipología de aplicación de esta metodología por parte de los docentes y los efectos de las NT en el desarrollo de las competencias comunicativas en lenguas extranjeras del alumnado. Por ello se plantea esta síntesis cualitativa que surge de la revisión de los estudios publicados al respecto desde el año 2010 al 2020. Dos son las preguntas de investigación de este estudio: Q1. ¿Cómo se ha aplicado la Narrativa Transmedia en la enseñanza de lenguas? Q2. ¿Qué beneficios se han descrito como resultado de la aplicación de Narrativas Transmedia para el aprendizaje de lenguas extranjeras?

Los resultados de este análisis permitirán observar si existe una validez metodológica de las NT como elemento innovador en el aprendizaje de lenguas extranjeras.

2. Método

2.1. Objetivo y muestra

Con el objeto de revisar lo que se ha publicado en la última década sobre el uso y los beneficios pedagógicos de las Narrativas Transmedia en el aprendizaje de idiomas se han seguido las siguientes estrategias.

La metodología utilizada para la indagación crítica del estado del arte se centró en la identificación y el análisis de un conjunto de fuentes con énfasis en artículos científicos en consonancia con el objetivo de la investigación, revisado por pares e indexados en bases de datos de impacto. Luego se ha procedido a identificar aquellos aspectos fundamentales en cada uno de los escritos que permitieron ahondar en el tema central de este estudio. Las investigaciones se seleccionaron por su calidad investigativa, rigor metodológico y los aportes distintivos de sus autores. La identificación de los documentos se llevó a cabo en reconocidas bases de datos entre las que se destacan: SCOPUS, ERIC y Google Scholar (ver Figura 1). Las palabras claves de la búsqueda fueron "Transmedia storytelling", "Transmedia storytelling+ communicative competences", "Narrativas transmedia + competencias comunicativas", "Narrativas transmedia + aprendizaje de lengua extranjera", "Transmedia storytelling + second/foreign language learning". El procedimiento seguido se explica en la figura 1 que sigue el protocolo estandarizado PRISMA de Moher et al. (2009).

Las publicaciones científicas (N=21) de este corpus han sido escogidas teniendo en cuenta los siguientes criterios de selección:

Por temática: estudios sobre el uso de NT en educación y aquellas relacionadas con el aprendizaje de lenguas extranjeras.

Por impacto: estudios empíricos en formato de artículos publicados en revistas de impacto una vez que han sido evaluadas por expertos.

Por año de publicación: estudios publicados entre los años 2010 – hasta (agosto de 2020).

Sistema de criterios de análisis

Posterior a la revisión documental se identificaron las experiencias o propuestas sobre el uso de NT en entornos educativos para la enseñanza de lenguas extranjeras a partir de las palabras clave que han sido previamente determinadas por cada investigador. Una vez seleccionadas las lecturas se clasificaron a la luz de los siguientes criterios: autores, año de publicación, objetivo central, nivel educativo, competencias comunicativas, país, resultados obtenidos (ver tabla 1).

Figura 1: Sistema de identificación de estudios revisados

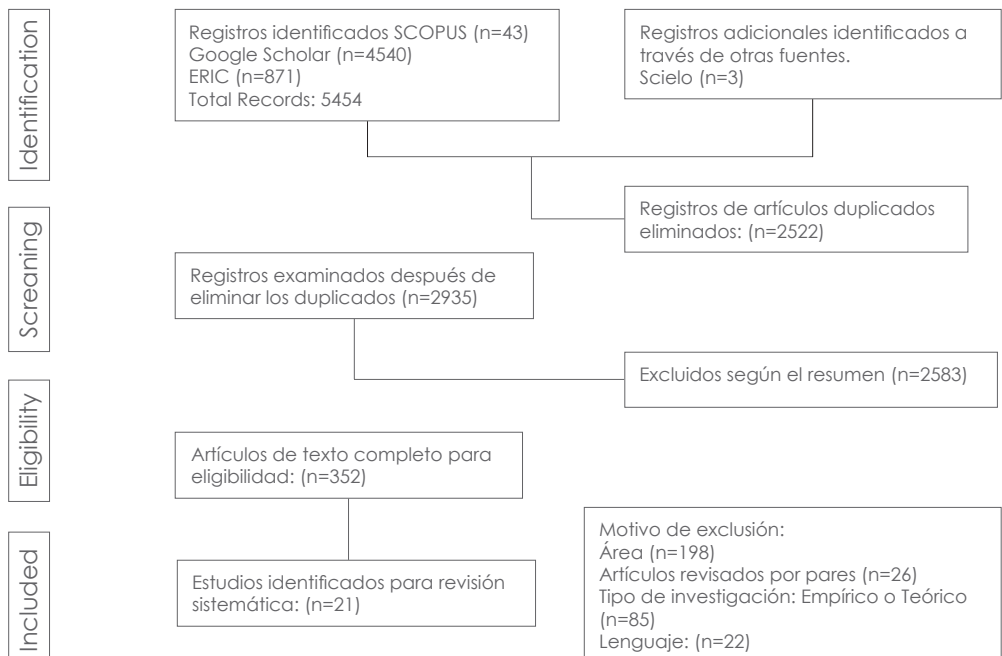


Tabla 1: Artículos considerados en la revisión sistemática y criterios de extracción de datos

#	Autores y año de publicación	Título del Artículo	Objetivo central	Nivel educativo	Competencias	Resultados Obtenidos	País
1	Jenkins (2010)	Transmedia Storytelling and Entertainment: An annotated syllabus.	Describir experiencias enseñando un curso sobre entretenimiento transmedia y narración de historias.	Estudiantes Universitarios.	Competencias mediáticas.	Prácticas digitales como el cine, la televisión, los cómics, la publicidad, los juegos, las redes sociales y otras.	Estados Unidos
2	Gil-Quintana y Osuna-Acedo (2020)	Transmedia Practices and Collaborative Strategies in Informal Learning of Adolescents.	Estudiar los hábitos, actitudes y estrategias de aprendizaje informal relacionados a las habilidades transmedia en línea de los adolescentes.	Estudiantes de secundaria.	Competencias mediáticas.	Autosuficiencia hacia el aprendizaje informal porque toman las riendas de su propia formación, potenciando así su motivación y habilidades transmedia.	España
3	Rodrigues y Bidarra (2017)	Transmedia Storytelling as an Educational Strategy: A Prototype for Learning English as a Second Language.	Identificar cómo las narrativas transmedia se están implementando en educación y la relevancia y la idoneidad del aprendizaje de ESL, y de otras áreas temáticas.	Estudiantes de inglés en la secundaria de 10° grado.	Competencias de alfabetización mediática.	Relevancia e idoneidad en la enseñanza de ESL y de otras temáticas.	Portugal
4	Perry (2020)	Multimodal Engagement through a Transmedia Storytelling Project for Undergraduate Students.	Explorar el uso de la narración transmedia como herramienta pedagógica multimodal para estudiantes de educación terciaria.	Estudiantes universitarios de Pre / grado.	Competencias de alfabetización.	Desarrollo de creatividad, pensamiento crítico y proporcionar un ambiente activo, divertido y atractivo.	Malasia

5	Alonso y Murga (2018)	Enseñar y aprender con narrativa transmedia. Análisis de experiencia en una escuela secundaria de Argentina.	Reflexionar sobre las Narrativas Transmedia y las implicaciones en el proceso educativo.	Estudiantes de Secundaria.	Competencias digitales.	Desarrollo de procesos cognitivos, trabajo colaborativo, capacidad de reflexión.	Argentina
6	Roccanfi y Garland (2015)	21st Century Narratives: Using Transmedia Storytelling in the Language Arts Classroom	Explorar el uso de Transmedia Story telling en las clases de arte, para alentar a los estudiantes para que sean lectores activos y participativos.	Estudiantes de Secundaria.	Competencias lectoras y digitales.	Desarrollo de habilidades sociales e interpersonales.	Estados Unidos

Competencias lectoras

7	Teske (2012)	Transmedia in the Classroom: Breaking the Fourth Wall	Analizar la teoría, el diseño y la implementación de una historia transmedia.	Estudiantes de secundaria (Noveno y décimo grado de la clase de Artes del lenguaje).	Competencias lectoras.	Motivación y lleva al lector a través de un acto constructivo.	Estados Unidos
8	Pence (2011)	Teaching with Transmedia	Comprender el potencial educativo de la transmedia.	Estudiantes de Secundaria.	Competencias lectoras.	Importantes ventajas para la educación y motivación a la lectura de ocio.	Estados Unidos
9	Fleming (2013)	Expanding Learning Opportunities with Transmedia Practices: Inanimate Alice as an Exemplar Laura Fleming.	Sumergir a los estudiantes en una experiencia de aprendizaje intensa y motivadora.	Estudiantes Universitarios.	Competencias lectoras.	Motivación e Interacción Social.	Estados Unidos

10	Loertischer y Wools (2014)	Transmedia Storytelling as an Education Tool.	Involucrar a los estudiantes en actividades creativas que atraen a los estudiantes a la lectura.	Estudiantes de primaria.	Competencias Lectoras.	Construcción desde la historia básica en un mundo de trabajo cooperativo y colaborativo.	Estados Unidos
11	Zorrilla (2019)	Recursos y prácticas transmedia en el ámbito educativo.	Promover la lectura entre el público adolescente a partir de una experiencia transmedia.	Estudiantes de Secundaria.	Competencias Lectoras.	Se promueve la lectura y se mejoran los hábitos lectores.	Colombia
12	Romero y Santos (2019)	Translectura: estrategia didáctica para mejorar el proceso lector con elementos transmedia.	Mejorar el Proceso Lector con elementos transmedia.	Estudiantes de secundaria de los grados de Media.	Competencias lectoras.	Se generó un acercamiento diferente al proceso de lectura crítica.	Colombia
13	Zapata (2019)	La narrativa transmedia: Una estrategia para el fortalecimiento de la comprensión lectora.	Formular una estrategia didáctica que permita el fortalecimiento de la comprensión lectora, a través de la narrativa transmedia.	Estudiantes de primer nivel del Instituto Técnico Comercial Cerros de Suba.	Competencias y hábitos de lectura y escritura.	Se fortalece la comprensión lectora y desarrollo de habilidades de escritura.	Colombia

Competencias de escritura

14	Amador-Baquiro (2018)	Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela.	Investigar las formas en que se logró la interactividad de estudiantes en entornos que animaron a muchos a muchos estilos de comunicación.	Estudiantes de secundaria.	Competencias en la escritura.	La producción escrita se incrementa cuando los estudiantes trabajan, a manera de editores, productores.	Colombia
----	-----------------------	---	--	----------------------------	-------------------------------	---	----------

15	Ruiz (2019)	Cyant: creación y análisis de narrativa transmedia en el aula.	Analizar la incidencia de una propuesta didáctica sustentada en la creación y análisis de narrativa transmedia en el aula.	Estudiantes del Instituto Pedagógico Nacional.	Competencias en la escritura.	Mejora la producción escrita de los estudiantes. Provee al docente un espacio amplio para trabajar las nociones de adecuación, cohesión y coherencia.	Colombia
16	Balaman (2018)	Digital storytelling: A multimodal narrative writing genre. Writing skill	Explorar el impacto de una metodología integrada de narración digital en las habilidades de escritura (narrativa) de los estudiantes de inglés (ELF).	Estudiantes Universitarios de inglés como EFL Escuela Extranjeros de la Universidad Cumhuriyet.	Habilidades de escritura (narrativa).	Efectos en el desarrollo de las habilidades de escritura de los estudiantes.	Turquía

Competencias comunicativas

17	Griffith & Bower (2013)	Transmedia in English Literature Classes: A Literature Review and Project Proposal.	Explorar la función y el impacto de Transmedia (TM) en Educación Superior y en estudios de Literatura Inglesa.	Estudiantes Universitarios.	Competencias comunicativas.	Expresión creativa de los estudiantes y conocimientos sobre el extraordinario poder creativo de las tecnologías digitales.	Australia
18	Dudacek (2015)	Transmedia Storytelling in Education.	Indagar el gusto de los jóvenes de las nuevas plataformas tecnológicas y la popularidad de transmedia utilizada en el aula como alternativa a los métodos de enseñanza clásica.	Estudiantes de secundaria.	Competencias comunicativas.	Interacción con otros estudiantes y con profesores con las TIC.	Grecia

19	Munaro, & Vieira (2016)	Use of Transmedia Storytelling for Teaching Teenagers.	Verificar la efectividad de la narración transmedia para involucrar a los adolescentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	Estudiantes de secundaria.	Competencias comunicativas.	Motivación por el uso de historias combinadas con las TIC y la comunicación.	Brazil
20	Contreras y Eguia (2017)	Transmedia Storytelling: explorando su uso en la educación.	Verificar la eficiencia del uso de transmedia en los procesos de enseñanza y responder a la pregunta: ¿cuán eficaz es el uso de la NT en la educación?	Estudiantes Universitarios.	Competencias comunicativas.	Alfabetización digital, textual, visual y mediática, desarrolla alfabetizaciones que van más allá de la lectura y la escritura.	España
21	Saltik (2017)	Transmedia Storytelling in Education: English Language Teacher's acceptance of Application of Transmedia Storytelling to teaching contexts.	Analizar la aceptación de los profesores de inglés a la aplicación Transmedia Storytelling y la modificación del diseño curricular real.	41 profesores de inglés de 9 países diferentes.	Competencias comunicativas.	Actitud neutral hacia la modificación del currículo y la inserción de Transmedia Storytelling en la enseñanza del Inglés.	Portugal

Fuente: elaboración propia.

3. Resultados

El análisis del corpus de publicaciones siguiendo los distintos criterios establecido arroja interesantes resultados. Con respecto a las competencias que el alumnado pudiera desarrollar, los estudios diferencian cinco tipos de destrezas que van desde las puramente lingüísticas a las más tecnológicas y mediáticas. Un 71.43 % destacan el desarrollo de competencias lingüísticas (competencia comunicativa, competencia lectora y competencia de escritura) y solo un 28.57 % reflejan el énfasis en las digitales y mediáticas tal como ilustra la tabla 2.

Tabla 2: Resumen de las competencias desarrolladas

Competencias desarrolladas	N. artículos	%
Competencias mediáticas	4	19.05%
Competencias digitales	2	9.52%
Competencias lectoras	7	33.33%
Competencias comunicativas	5	23.81%
Competencias de escritura	3	14.29%
	21	100%

Fuente: elaboración propia.

Tabla 3: Resumen de las competencias desarrolladas

Año Publicación	N. artículos	%
2010	1	4.76%
2011	1	4.76%
2012	1	4.76%
2013	2	9.52%
2014	1	4.76%
2015	2	9.52%
2016	1	4.76%
2017	3	14.28%
2018	3	14.28%
2019	4	19.04%
2020	2	9.52%

Fuente: elaboración propia.

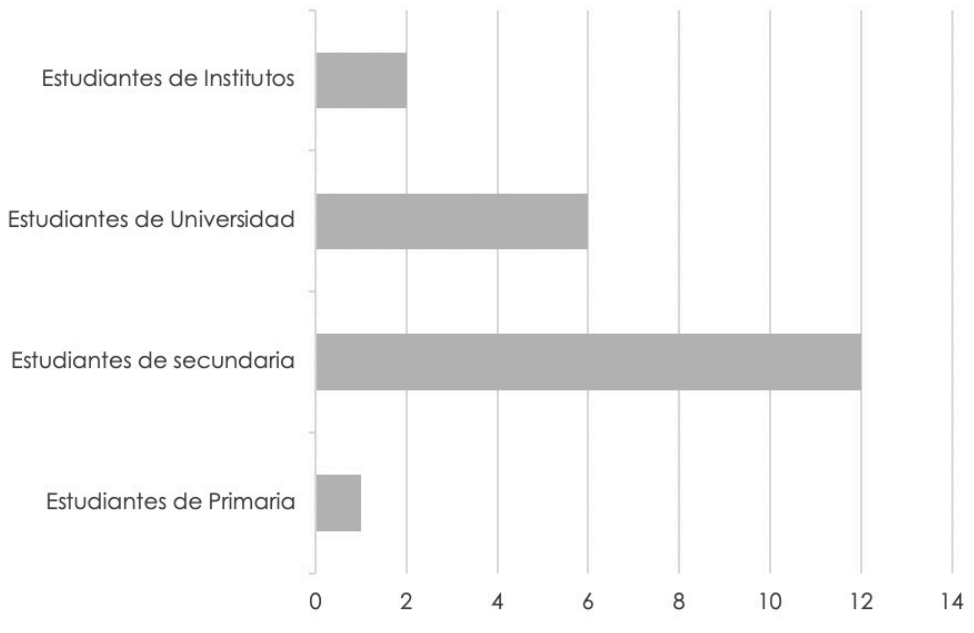
En el periodo de publicación seleccionado (ver tabla 3), los datos afirman que desde el año 2010 se describen experiencias enseñando con transmedia y narración, en busca de una nueva forma de contar historias a través de múltiples medios y plataformas de comunicación en la lengua materna y extranjera. Se observa un interés creciente donde el 19,04 % de las publicaciones se concentran en 2019 y en el primer cuatrimestre del 2020. Las temáticas que se han abordado (Figura 2) van desde la transcripción de experiencias educativas hasta el uso de una metodología multimodal basada en la narrativa transmedia para el aprendizaje de lenguas extranjeras.

Figura 2: Cronología de la evolución de las NT en educación y objetivos de las investigaciones realizadas.



Con respecto a la población participante (Figura 3), la mayoría de los estudios se refieren a implementaciones hechas en el aula de secundaria con adolescentes (57.15%) seguidos por 28.57% de los estudios que reflejan datos de esta innovación educativa en el aula universitaria.

Figura 3: Nivel educativo de participantes en los estudios



Fuente: elaboración propia.

La tabla 4 muestra el interés de investigar la aplicación de las Narrativas Transmedia como herramienta educativa especialmente en algunos países de América del Norte y del Sur (63%), seguidos de Europa (27.3%) y solo en un caso en Asia y Australia.

Tabla 4: Países donde se ha estudiado la aplicación de las NT en el ámbito educativo publican los artículos

USA	6
Colombia	5
España	2
Portugal	2
Turquía	1
Malasia	1
Grecia	1
Brazil	1
Australia	1
Argentina	1

Fuente: elaboración propia.

Los estudios analizados describen diferentes resultados de la aplicación de las NT en el ámbito educativo. Un 25.93% alude al aumento de la motivación por la asignatura, mientras que el incremento en la lectura en el espacio del ocio del alumnado se observa en un 22.2%. En menor porcentaje, un 7.41% indica los beneficios para la destreza de la escritura ya que multiplica la interacción social y por tanto se ponen en práctica las habilidades sociales. El 7.4% destaca la mejora del alumnado en su capacidad de trabajar de forma colaborativa, lo que influye también en el desarrollo de su creatividad y en sus prácticas digitales. Finalmente, solo un 3.7% alude al desarrollo de los procesos cognitivos y a la capacidad de reflexión de los estudiantes.

Tabla 5: Mejoras observadas tras la aplicación de las NT en el ámbito educativo

Resultados obtenidos	N. Artículos	%
Motivación.	7	25.93%
Lectura por placer.	6	22.22%
Habilidades sociales e interacción social.	3	11.11%
Escritura.	2	7.41%
Prácticas digitales.	2	7.41%
Trabajo colaborativo.	2	7.41%
Creatividad.	2	7.41%
Desarrollo procesos cognitivos.	1	3.70%
Capacidad de Reflexión.	1	3.70%

Fuente: elaboración propia.

4. Discusión y conclusiones

La mayoría de los estudios identificados sobre los usos educativos de las Narrativas Transmedia o Transmedia Storytelling son proyectos de investigación e innovación educativa de carácter exploratorio, centrados en el estudio de los usos de las Transmedia Storytelling en el campo educativo en procesos de enseñanza y aprendizaje y relacionado con la creación, desarrollo, implementación y análisis de historias transmedia de composición colectiva combinando varios medios digitales, videojuegos, películas, webs, etc., con finalidades educativas.

El aprendizaje transmedia es un concepto nuevo en educación y se está implementando en los diferentes niveles de educación sobre todo en la Educación Secundaria, seguido de las Universidades e Institutos de formación profesional por lo que está ganando terreno constantemente. Se habla de Transmedia Storytelling como herramienta en el campo educativo a partir del 2010 dejando a un lado los enfoques centrados en el docente y aprovechando los beneficios de las tecnologías de la información y comunicación en el desarrollo de competencias, ofreciendo al alumnado experiencias significativas que les permita relacionarse, mediante el uso de recursos digitales e interacciones digitales.

En año 2017, se recogieron los criterios de profesores de idiomas y la aceptación de la aplicación de las NT para la enseñanza del inglés, quienes en su mayoría compartieron un enfoque neutral hacia la aplicación de Transmedia Storytelling, por razones de falta de conocimiento de las Narrativas transmedia o Transmedia Storytelling como una herramienta de enseñanza y sus preocupaciones sobre los efectos académicos de este nuevo tipo de enseñanza. Existen aún pocos casos documentados que pueden ampliar la atención a las Narrativas Transmedia como estrategia en la enseñanza de idiomas, sin embargo, se ha encontrado su aplicación en la enseñanza del inglés como segunda lengua donde los investigadores las recomiendan para el desarrollo de las destrezas lingüísticas, comunicativas y digitales. Considerando lo antes mencionado, se sugiere nuevos estudios para evaluar la relevancia y la idoneidad de los mundos de aprendizaje transmedia para el propósito de aprendizaje y comprobación en el desarrollo de las habilidades lingüísticas en otras lenguas extranjeras.

En la síntesis cualitativa realizada se confirma que en diferentes países del mundo se investiga la aplicación de las Narrativas Transmedia en educación. Un 26% de los estudios revisados muestran que los estudiantes se motivan por el uso de historias combinadas con las TIC, la comunicación y las prácticas digitales que se dan en el contexto de la cultura digital, hay casos prácticos de estudios realizados en diferentes niveles educativos. Por otro lado, se confirma que la narración transmedia permite involucrar a los estudiantes en actividades creativas que atraen a los mismos a la lectura y escritura al construir desde la historia básica hacia un mundo de trabajo grupal cooperativo e inteligencia colaborativa al igual el desarrollo de las competencias lectoras (39.13%) y comunicativas (26.09%).

El uso de las Narrativas transmedia en el aprendizaje de lenguas extranjeras ofrece una amplia gama de posibilidades pedagógicas por desarrollar y se recomienda para involucrar y educar a los alumnos y combinar las metodologías de aprender haciendo y aprendiendo a través de la historia en diversos temas a través del uso de plataformas de medios combinando el arte de narrar con el uso de las tecnologías posibilitando un doble aprendizaje y la participación de los estudiantes. En particular, la estrategia de Transmedia Storytelling potencia el desarrollo de habilidades para comunicarse en una comunidad virtual en expansión constante que demanda leer, interpretar, responder, pensar y

contextualizar los contenidos, pero también nos invita a explorar sobre el uso de dispositivos, programas de edición de imagen, audio y video.

Por otro lado, integrar la narración transmedia ofrece una oportunidad para que los profesores involucren a sus estudiantes en actividades creativas que atraigan a los estudiantes a la lectura al construir desde la historia básica un mundo de trabajo grupal cooperativo y de inteligencia colaborativa. Estos cambios en el aprendizaje de lenguas han generado nuevas formas de leer. En base a lo expuesto por distintos autores en las secciones anteriores, es evidente que la llegada de las Narrativas Transmedia tiene un impacto positivo en la educación y en la enseñanza de lenguas, lo que influye en el desarrollo de competencias y habilidades transversales que permiten conectar aprendizajes de distintas disciplinas y profundizar en la autonomía de los estudiantes. El uso de las NT implica una estrategia de aprendizaje y de enseñanza que va más allá, cuya intención es generar una experiencia en el usuario, dándole protagonismo y llevándolo a la acción, con la libertad para actuar e integrarse en la narrativa, lo que proporciona al alumnado motivación, diversión, curiosidad y actitudes favorables para el aprendizaje de una lengua extranjera.

5. Contribución específica de cada persona autora

Contribuciones	Responsable/s
Concepción y diseño del trabajo	M.C. Fonseca-Mora
Búsqueda documental	Marjorie Andrade
Recogida de datos	Marjorie Andrade
Análisis e interpretación crítica de datos	Marjorie Andrade y M.C. Fonseca-Mora
Redacción, formato, revisión y aprobación de versiones	M.C. Fonseca-Mora

6. Referencias

- [1] Aguiar, B., Velázquez, R. y Aguiar, J. (2019). Innovación docente y empleo de las TIC en la Educación Superior. *Revista ESPACIOS*, 40(02)
- [2] Alonso, E., & Murga, V. A. (2018). Enseñar y aprender con narrativa transmedia . Análisis de experiencia en una escuela secundaria de Argentina. *Comunicación y Sociedad*, (33), 203–222. <https://doi.org/ft4d>
- [3] Amador-Baquiro, J. C. (2018). Interactive education through transmedia narratives: Possibilities at school. *Magis*, 10(21), 77–94. <https://doi.org/ghp3th>
- [4] Balaman, S. (2018). Digital storytelling: A multimodal narrative writing genre. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 14(3), 202-212.
- [5] Buyse, K.& Fonseca-Mora, M.C. (eds.) (2017). Tecnologías y Segundas Lenguas. *Comunicar*, XXV (50), 1-63. <https://doi.org/10.3916/comunicar>
- [5] Cappello, M., & Walker, N.T. (2016). Visual Thinking Strategies: Teachers' reflections on closely reading complex visual texts within the disciplines. *The Reading Teacher*, 70(3), 317– 325. <https://doi.org/ft4g>
- [6] Carbonell, J. (2001). *La aventura de innovar. El cambio en la escuela*. Madrid: Morata.
- [7] Carrillo-García, M., & López, A. (2014). La teoría de las inteligencias múltiples en la enseñanza de las lenguas. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 0. <https://doi.org/ggwwbj>
- [8] Cendoya, Ana María; Di Bin, Verónica; Peluffo, Mercedes Virginia (2008) AICLE : Aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras o CLIL (Content and Language Integrated Learning). *Puertas Abiertas*, 4 (4) : 65-68. En *Memoria Académica*. Disponible en: <https://n9.cl/evurw>
- [9] Constanza, S., & Ferreira, O. (2010). Trabajo de Grado para optar por el título de Magister en Psicología-Sandra Ortega.
- [10] Consejo de Europa, (2001). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment*, Cambridge: Cambridge University Press.
- [11] Consejo de Europa, (2018). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Companion Volume with New Descriptors*. Estrasburgo: Consejo de Europa.

- [12] Consejo de la Unión Europea (2008). *Conclusiones del Consejo*, de 22 de mayo de 2008, sobre el plan de trabajo en materia de cultura. Diario Oficial nº C 143 de 10/06/2008.
- [13] EU_Council. (2018). *Recomendación del Consejo*, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. *Diario Oficial de La Unión Europea*, 1–13.
- [14] Cores-Bilbao, E., Fernández-Corbacho, A., Machancoses, F.H., & Fonseca-Mora, M.C. (2019). A Music-Mediated Language Learning Experience: Students' Awareness of Their Socio-Emotional Skills. *Frontiers in Psychology*, pp. 2238. <https://doi.org/fpwm>
- [15] Contreras, R. & Eguía, J. (2017). Transmedia Storytelling: explorando su uso en la educación. *ELISAVA TEMES DE DISSENY*, (33), 26–35.
- [16] Dudacek, O. (2015). Transmedia Storytelling in Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 197(February), 694–696. <https://n9.cl/ul8k>
- [17] Espinosa, R. S.C (2017). Transmedia Storytelling: explorando su uso en la educación. *ELISAVA TEMES DE DISSENY*, (33), 26-35
- [18] Fonseca Mora, M. C., & Sánchez Vizcaíno, M. C. (2020). Mediación y pensamiento crítico en el aprendizaje de lenguas: el análisis de videoclips musicales. *Revista de Estudios Socioeducativos RESED*, 8, 95–112. DOI: <https://n9.cl/v2u16>
- [19] Fonseca Mora, M.C. (2002). *Inteligencias múltiples: múltiples formas de enseñar inglés*. Sevilla: Mergablum.
- [20] Fleming, L. (2013). Ampliando las oportunidades de aprendizaje con las prácticas transmedia: Inanimate Alice como ejemplo. *Revista de educación en alfabetización mediática*, 5, 370-377.
- [21] Flores, J. F. F. (2015). Using gamification to enhance second language learning. *Digital Education Review*, (27), 32-54. Disponible en <http://bit.ly/38dZBV7>
- [22] Fraguera-Vale, R., Pose-Porto, H. & Varela-Garrote, L. (2016). Tiempos escolares y lectura. *Ocnos: Revista De Estudios Sobre Lectura*, 15(2), 67-76. <https://doi.org/ft7w>
- [23] Griva, E. & Deligianni, A. (2017). CLIL implementation in foreign language contexts: exploring challenges and perspectives. *Research Papers in Language Teaching and Learning*, 8(2), 63-73.
- [24] Gil Quintana, J. y Osuna-Acedo, S. (2020). Prácticas transmedia y estrategias colaborativas en el aprendizaje informal de adolescentes. *Ciencias Sociales*, 9 (6), 92. <https://doi.org/ft4m>
- [25] Griffith, M. & Bower, M. (2013). *Transmedia in English Literature Classes: A Literature Review and Project Proposal*. In H. Carter, M. Gosper and J. Hedberg (Eds.), *Electric Dreams*. Proceedings asclite
- [26] Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling*. *MIT Technology Review*. [En línea]. Disponible en: <https://n9.cl/yml1p>
- [27] Jenkins, H. (2010). *Narración y entretenimiento transmedia: un programa de estudios anotado*, *Continuum*, 24: 6, 943-958, <https://doi.org/ft4p>
- [28] Jenkins, H., Ford, S. y Green, J. (2013). *Medios de difusión: creando valor y significado en una cultura en red*. Nueva York: New York University Press
- [29] Li, W. (2005). The advantages of using technology in second language education. *Transforming Education through Technology Journal*, 32(10), 38-42.
- [30] Loertscher, D., & Wolls, B. (2014). *Transmedia storytelling as an education tool*. Ifla, 1–13. Disponible en: <http://library.ifla.org/881/>
- [31] Mira Giménez, M. J. (2017). Gamificación en el aprendizaje de idiomas. En C. Carbó, J. M. García y R. Lucas (Coords.) *Metodología y Evaluación de Lenguas*, 135-142. Valencia: Conselleria d'Educació, Investigació, Cultura i Esport.
- [32] Malone, T. W., & Bernstein, M. S. (2015). *Handbook of Collective Intelligence*. Cambridge, MA: MIT Press.
- [33] Maquilón Sánchez, J. J., & Hernández Pina, F. (2011). Influencia de la motivación en el rendimiento académico de los estudiantes de formación profesional. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 14 (1), 81-100. ISSN: Disponible en: <https://n9.cl/xwm5x>

- [34] Moher D, Liberati A, Tetzlaff J, Altman DG, The PRISMA Group (2009) Elementos de informes preferidos para revisiones sistemáticas y metaanálisis: la declaración PRISMA. *PLoS Med* 6 (7): e1000097. <https://doi.org/ghd33h>
- [35] Munaro, A. C., & Vieira, A. M. D. P. (2016). Use of Transmedia Storytelling for Teaching Teenagers. *Creative Education*, 7, 1007-1017. <https://doi.org/ft7v>
- [36] Navarro, L. (2013). *El método del Storytelling en la enseñanza de inglés en un contexto CLIL*. Trabajo de Fin de Grado. Universidad de la Rioja. Retrieved from <https://bit.ly/3cYoKG4>
- [37] Ortiz, M. (2014). *Nuevas tendencias metodológicas en la enseñanza de lenguas extranjeras*: (Trabajo de Fin de Grado). Universidad de Cádiz Disponible en: <https://bit.ly/2Os6MBC>
- [38] Perry, M. (2020). Multimodal Engagement through a Transmedia Storytelling Project for Undergraduate Students. *Revista GEMA Online*, 20, 19–40. <https://doi.org/ft7x>
- [39] Pence, H.E. (2011). Docencia con Transmedia. *Revista de Sistemas de Tecnología Educativa*, 40 (2), 131–140. <https://doi.org/ft72>
- [40] Rodrigues, P. & Bidarra, J. (2017). Transmedia Storytelling as an Educational Strategy. A Prototype of Learning English as a Second Language. *International Journal of Creative Interfaces and Computer Graphics*, 7(2), 56–67. <https://doi.org/fpwr>
- [41] Rodríguez, R. & Gómez, M. G. (2017). Competencias digitales en la enseñanza-aprendizaje del inglés en bachillerato. *Revista Campus Virtuales*, 6(2), 51-59. Disponible en: <https://bit.ly/36XwMLB>
- [42] Rocconti, R., & Garland, K. (2015). 21st Century Narratives: Using Transmedia Storytelling in the Language Arts Classroom. *Signal Journal*, 38(1), 16–20. <https://doi.org/ft74>
- [43] Ruiz, L. (2019). *Cyant: creación y análisis de narrativa transmedia en el aula*. Tesis de Grado. Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia. Recuperado de <https://n9.cl/1f79g>
- [44] Romero, S. & Santos, M. (2019). *Translectura: Estrategia Didáctica para mejorar el proceso lector con elementos transmedia*. Trabajo de Grado. Universidad Distrital Francisco José de Caldas Facultad de Educación. Bogotá, Colombia.
- [45] Saltik, H. (2017). *Transmedia Storytelling en educación: aceptación de los profesores de inglés de la aplicación de Transmedia Storytelling a contextos de enseñanza*. Disponible en: <https://bit.ly/3q8XEZS>
- [46] Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Communication Papers, Deusto: Barcelona. <https://doi.org/ft75>
- [47] Schumann, J. H. (2000). Perspectiva neurobiológica sobre la afectividad y la metodología en el aprendizaje de segundas lenguas. En Arnold, J. (ed.) *La dimensión afectiva en el aprendizaje de idiomas*, 49-62. Madrid: Cambridge.
- [48] Sharp, L. (2017). Henry Jenkins, Sam Ford y Joshua Green, Medios de difusión: creando valor y significado en una cultura en red. *Revista de Cultura del Consumidor*, 17 (2), 454–456. <https://n9.cl/ktjnj>
- [49] Silva, J. (2010). El rol del tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. *Innovación Educativa*, 10 (52), 13-23. ISSN: 1665-2673. Disponible en: <https://bit.ly/3akz2Pb>
- [50] Teske, P. R. J., & Horstman, T. (2012). Transmedia in the classroom: Breaking the fourth wall. *Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference 2012: "Envisioning Future Media Environments"*, MindTrek 2012, (October 2012), 5–9. <https://n9.cl/vmmcf>
- [51] Trujillo, F. (2017). *Aprendizaje Basado en Proyectos* (3a Edición). INTEF. *Revista Especialistas en educación*. Recuperado de <https://n9.cl/vln56>
- [52] Turan, Z., & Akdag Cimen, B. (2019). Flipped classroom in English language teaching: a systematic review. *Computer Assisted Language Learning*. <https://bit.ly/3cVIES6>
- [53] Zapata, Y. (2019). *La Narrativa Transmedia: Una estrategia para el fortalecimiento de la Comprensión Lectora*. Trabajo de Grado. Universidad de Bogotá, Colombia.
- [54] Zorrilla, M. L. (2019). Recursos y prácticas transmedia en el ámbito educativo. En Villa, M.I., Montoya Bermúdez, D. & Vásquez Arias, M. (Eds.) *Transmedia Earth Conference: medios, narrativas y audiencias en contextos de Convergencia*. Medellín: Editorial EAFIT <https://doi.org/ft79>