

Hiperion: integrando las narrativas transmedia en los contextos universitarios

Hiperion: integrating transmedia storytelling in university context

Maribel Salazar Estrada
Josué Álvarez Hernández
Mauricio Sepúlveda Arango

Resumen

Este artículo presenta el proceso de conceptualización de Hiperion, una experiencia transmedia desarrollada en el Instituto Universitario de Educación Física y Deportes (EDUFID) de la Universidad de Antioquia, orientada a la apropiación de las modalidades educativas combinadas. El objetivo es explorar cómo las narrativas transmedia pueden facilitar la apropiación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los contextos universitarios. Desde una metodología cualitativa basada en la investigación-creación, se diseñó un ecosistema narrativo con personajes y relatos que promueven la participación activa de estudiantes y profesores. Los hallazgos sugieren que la integración de lo transmedia favorece el trabajo colaborativo, la inmersión pedagógica y la comprensión de entornos híbridos de aprendizaje.

Cómo citar: Salazar Estrada, M., Álvarez Hernández, J., & Sepúlveda Arango, M. (2025). Hiperion: integrando las narrativas transmedia en los contextos universitarios. *Comunicación*, (52), 1-25. <https://doi.org/10.18566/comunica.n52.a04>

1

Comunicación
número 52
Enero - junio
2025 | pp. 1-25

Recibido: 21 de noviembre, 2024
Aprobado: 6 de junio, 2025

Maribel Salazar Estrada

Comunicadora Gráfica Publicitaria. Especialista en Gerencia de la Comunicación con Sistemas de Información y Magíster en Comunicación Educación. Profesora investigadora de la Universidad de Antioquia y del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid.

Correo electrónico: maribel.salazare@udea.edu.co
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4201-3497>

Josué Álvarez Hernández

Magíster en Gerencia del Talento Humano. Especialista en Talento Humano Licenciado en Educación Física. Profesor investigador de la Universidad de Antioquia.

Correo electrónico: josue.alvarez@udea.edu.co
ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-0241-9302>

Abstract

This article presents the conceptual development of Hiperion, a transmedia experience developed at the Instituto Universitario de Educación Física y Deporte (EDUFID) of the Universidad de Antioquia, aimed at promoting the appropriation of blended educational modalities. The objective is to explore how transmedia storytelling can facilitate the integration of Information and Communication Technologies (ICT) in university contexts. Based on a qualitative research-creation methodology, a narrative ecosystem was designed featuring characters and stories that encouraged the active participation of students and faculty. The results suggest that transmedia integration enhances collaborative learning, pedagogical immersion, and the understanding of hybrid educational environments.

Introducción

En el actual ecosistema de medios, el campo de la narración ha experimentado cambios significativos. La convergencia de plataformas digitales y la interconexión de canales han dado lugar a nuevas formas de contar historias, como es el caso del presente estudio, que hace alusión a las narrativas transmedia (NT). Scolari (2013) afirma 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.).

Este tipo de narrativas se caracteriza por expandir una historia a través de diversos formatos, plataformas y medios de comunicación, e incentivar la participación de los usuarios, creando un entorno narrativo expansivo y participativo con diferentes tipos de acciones.

En este contexto de evolución mediática, la creación y el diseño de personajes destacan como piedra angular de las NT. Los personajes no solo protagonizan las historias, sino que también actúan como puntos de entrada que permiten a los espectadores conectarse e identificarse con los relatos dentro de estos mundos narrativos. Esto lo expresa Giovagnoli (2011) cuando plantea que “el poder de la narración transmedia es permitirnos, como miembros de la audiencia, experimentar nuestras propias historias dentro de un mundo ficticio” (p. 88).

En la investigación Hiperion, se utilizó este tipo de narración para recrear una historia que, a través de los personajes Presencio, Nancy, Ticto, Alex, Susana y Lis, aborda situaciones cotidianas relacionadas con la integración de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En particular, se exploran las habilidades y competencias que exige la incorporación de estas herramientas en el ejercicio profesoral y estudiantil, así como las

Mauricio Sepúlveda Arango

Estudiante de la
Licenciatura en Educación
Física y Deporte de la
Universidad de Antioquia.
Correo electrónico: mauricio.sepulveda@udea.edu.co
ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-5685-7236>

Palabras clave

Diseño de personajes,
Narrativas transmedia,
Contexto universitario, TIC.

Keywords

Character design,
Transmedia storytelling,
University context, ICT.

emociones que puede generar este proceso, incluyendo sentimientos de frustración vinculados a los desafíos de alfabetización que requieren este tipo de estrategias didácticas.

La creación de personajes se ha convertido en un proceso que cambia las convenciones tradicionales de compartir relatos. Además, redefine la forma en que las audiencias interactúan y se conectan con las historias en la era digital. Estos cambios los define así Ferrarelli (2023): “puesto que la dinámica de trabajo transmedia mixtura y yuxtapone roles, voces y saberes [...] habilita recorridos variados” (p. 37). Esto invita a explorar las narrativas emergentes, destacando su influencia en la actualidad y su potencial para impulsar la innovación en campos como la comunicación para el cambio social y el educativo.

En este sentido, la educación se convierte en un escenario idóneo para la implementación de los relatos, puesto que facilita el compartir experiencias, conocimientos y percepciones emocionales, así como fomentar acciones conjuntas de cocreación y aprendizaje. Estas acciones se realizan, según Hovious et al. (2021), “con el fin de crear oportunidades para que los estudiantes imaginen, diseñen, planifiquen y compongan textos multimodales de ficción y no ficción para la pantalla en lugar del papel” (p. 225). De esta forma, el EDUFID se constituye en el contexto de la investigación, cuyo objetivo general fue analizar la apropiación, por parte de estudiantes y profesores, de las modalidades educativas combinadas propuestas por la Vicerrectoría de Docencia de la Universidad de Antioquia. Dichas modalidades, sustentadas en la Directiva N.º 4 del Ministerio de Educación Nacional (2020), permiten la integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, propiciando otras dinámicas como estrategias, herramientas y recursos. Estas modalidades incluyen la presencial, virtual y a distancia, las cuales están parcialmente apoyadas con TIC, cursos espejo, modalidad semipresencial y cursos intensivos. En esta dirección, la Vicerrectoría de Docencia de la Universidad de Antioquia estableció diferentes tipologías pedagógicas para su adopción por parte de las unidades académicas:

Cursos presenciales: desarrollan sus contenidos con actividades académicas planeadas por el profesor para el aprendizaje con presencia física de los estudiantes en los espacios universitarios.

Cursos semipresenciales: desarrollan sus contenidos con actividades académicas planeadas por el profesor para el aprendizaje, donde el 50 % corresponde al trabajo autónomo de los estudiantes y el otro 50 % a las sesiones presenciales, según la programación del consejo de facultad.

Cursos que desarrollan sus contenidos con actividades académicas asistidas parcialmente con TIC: actividades sincrónicas y asincrónicas planeadas por el profesor, mediadas por TIC, y también con encuentros presenciales en espacios no universitarios e informales, cumpliendo los protocolos de bioseguridad, para salidas de campo, laboratorios, talleres, entre otras actividades.

Cursos que desarrollan sus contenidos con actividades académicas asistidas totalmente con TIC: actividades sincrónicas y asincrónicas planeadas por el profesor, y desarrolladas por el estudiante en espacios no universitarios mediados por las tecnologías. Estos corresponden a la metodología Enseñar desde Casa.

Cursos virtuales (con tutoría): son aquellos cuya estructura curricular se basa en los principios de la educación virtual. Sus contenidos y actividades han sido construidos para generar interacción entre estudiantes y profesores y se complementan con encuentros sincrónicos y asincrónicos.

Cursos a distancia: desarrollan sus contenidos con actividades académicas planeadas por el profesor a través de diversos medios analógicos y digitales, como cartas, programas radiales y televisivos, repositorios e impresos. Las sesiones de encuentro entre profesores y estudiantes no superan el 30 %, y se acuerdan en espacios virtuales o presenciales, cumpliendo los protocolos de bioseguridad. Aunque un curso virtual pertenezca a la modalidad a distancia, un curso completamente a distancia incluye las alternativas radiales e impresas.

Cursos intensivos: desarrollan sus contenidos con actividades académicas planeadas por el profesor de manera concentrada en encuentros asistidos por las TIC y/o presenciales, cumpliendo los protocolos de bioseguridad. Este curso puede ser presencial, semipresencial o virtual. (Cruz, 2021)

Las TIC se han transformado en una constante presente en el día a día. Dichas herramientas suelen aumentar la productividad en diversas tareas humanas, tanto así que no se podrían imaginar procesos como la comunicación sin su mediación. Está claro que su avance da pie a nuevos horizontes, pero es vital que este crecimiento vaya ligado a la reflexión, más cuando se incorporan al campo de la educación. Esta integración ha despertado en la humanidad un gran interés y una profunda curiosidad. Para la pedagogía y la didáctica, es esencial pensar y crear vínculos entre profesores y estudiantes, que pueden estar separados por márgenes de espacio y tiempo, y por aspectos culturales y tecnológicos.

Como lo afirman Santiago-Trujillo y Garvich-Ormeño (2024):

Una prioridad mundial en el contexto educativo es la aplicación de las Tecnologías de Información y la Comunicación (TIC) tanto en la enseñanza como en el aprendizaje. Por ende, resulta prioritario que los educadores fortalezcan sus capacidades digitales y se empoderen con el empleo de un conjunto de recursos digitales. En este sentido, es relevante afirmar que el uso de las TIC es indudablemente un medio que transforma y contribuye a la optimización del nivel educativo. Además, es un tema que gira en torno a una de las metas de las Naciones Unidas con proyección al 2030, el cual busca fomentar “que se construyan infraestructuras resilientes, se promocióne la industria sostenible y se fomente la innovación” (Unesco, 2019). (p. 51)

Partiendo de lo anterior y de los resultados de la sistematización de experiencias de procesos educativos mediados por TIC realizados en el EDUFID, en la Facultad de Ciencias Agrarias y en la Escuela de Nutrición y Dietética de la sede Robledo de la Universidad de Antioquia, se hizo evidente la creciente presencia de los medios tecnológicos en los diferentes procesos misionales de la institución, en especial, y de acuerdo con el objeto de la investigación, en los procesos educativos. En estos resultados quedó expuesta la necesidad de configurar un proceso de alfabetización para fortalecer a la comunidad educativa en el uso e implementación de las TIC.

En este contexto surge Hiperion, una investigación-creación financiada por la convocatoria Con TIC investigo, de la Vicerrectoría de Docencia de la Universidad de Antioquia, cuya pregunta se centró en ¿cómo sensibilizar a profesores y estudiantes del EDUFID acerca de las modalidades educativas, a través de una estrategia de NT?

En consonancia con la pregunta y el objetivo de la investigación, se desarrolló una NT creando un relato central en el que los personajes recrean a los profesores en diferentes roles: Presencio, un docente caracterizando el rol tradicional; Nancy, la profesora que está explorando las TIC, y Ticto, un maestro entusiasta por el uso de las tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje, quienes, en compañía de los estudiantes Susy, Alex y Liz, recrean el contexto narrativo de Hiperion, un ser de otro mundo que viene a la tierra a ayudar a los seres humanos en su vida cotidiana, en especial en el campo educativo. Estos personajes permitieron a los participantes ser coautores, pues expandieron la narrativa al contar sus propios relatos, sus experiencias y crear contenidos en diferentes formatos.

Fundamentación teórica

Las NT representan un enfoque narrativo contemporáneo que ha transformado la forma en que se conciben y consumen historias. Henry Jenkins (2008), uno de los principales teóricos en este campo, las define como las historias que se distribuyen a través de múltiples medios de comunicación y plataformas, cada elemento contribuyendo a su expansión y enriquecimiento. Este enfoque desafía la narración tradicional, lineal y unimodal, y se centra en la creación de experiencias inmersivas y participativas, donde el usuario no es un receptor, sino un usuario activo.

Scolari et al. (2019) señalan que Jenkins popularizó el término de NT, el cual se consolidó como un concepto clave en el campo de la comunicación, por su poder de expandir historias y la participación activa de los sujetos. En el contexto de la educación superior, particularmente en el EDUFID, este enfoque se aplicó al proyecto de investigación-creación Hiperion. Se exploró cómo las NT pueden facilitar la apropiación crítica de las TIC, mediante un ecosistema narrativo que fomenta la interacción, la cocreación y la exploración autónoma de estudiantes y profesores. Así, este tipo de estrategias de comunicación se convierte en una herramienta que transforma la relación con el conocimiento, pues permite nuevas formas de apropiación a través de lenguajes expresivos, creativos y colaborativos que dialogan con los intereses y prácticas digitales y culturales de los estudiantes.

Este tipo de narrativas son el resultado natural de la era digital, donde las personas pueden interactuar con las historias de forma diferente. En este escenario, los personajes no son figuras ficticias en una página o en una pantalla; se convierten en compañeros de viaje a lo largo de las historias. Independientemente de la plataforma elegida, el usuario puede participar, ampliar y explorar los relatos, integrándose activamente en el universo narrativo de acuerdo con sus propias historias, gustos y aficiones.

Como lo indican Mendoza y Hermann-Acosta (2023):

La producción de una transmedia o *transmedia storytelling* implica creatividad, saber escribir, saber expresarse y sobre todo saber contar historias; para concretar estas historias deberá escribirse un guion que será como una guía que ayudará a la producción del relato digital (Bárcenas López et al., 2018). (p. 524)

Dicho esto, la creación de historias y el diseño de personajes requieren una planeación y comprensión de los relatos. Es fundamental entender cómo diferentes formatos y medios se integran y cómo las audiencias consumen contenido. De este modo, las historias “conectan con la audiencia cognitiva

y afectivamente, y por lo tanto influyen directamente en el comportamiento de la audiencia” (Lane, 2023, p. 6).

En este proceso, el diseño de personajes desempeña un papel fundamental en la construcción de universos narrativos coherentes. Los personajes deben ser suficientemente versátiles para resonar en un videojuego, una serie de televisión o en publicaciones en redes sociales. En el ámbito educativo, esta versatilidad permite diseñar personajes que presenten los intereses, conflictos y aspiraciones del público estudiantil, convirtiéndolos en agentes con los que los estudiantes puedan empatizar, reflexionar y participar. Esta versatilidad no solo reside en sus características y personalidades, sino también en cómo evolucionan y se adaptan a través de la trama a los diferentes soportes o formas de comunicación. Pueden revelar diferentes aspectos de sí mismos en diferentes plataformas, agregando capas de complejidad a sus narrativas individuales y al universo en su conjunto. Esto permite que los usuarios se conecten de manera emocional. Como lo expone Hermann-Acosta (2020):

El *storytelling* se entiende como una técnica de contar historias a partir del empleo de medios electrónicos. La revisión sistemática del estado del arte indica que el *storytelling* tiene sus orígenes en ámbitos como la literatura, el cine y el marketing, mientras que, de manera más reciente, se está empleando en ámbitos como la comunicación y la educación, para construir experiencias dialógicas, abiertas, dinámicas y multidireccionales (Villa, Valencia y Valencia, 2016). (p. 30)

En esta dirección, el *storytelling* es el núcleo de la comunicación transmedia que propicia la conexión emocional de los usuarios con los relatos, los personajes y la trama, así como la expansión narrativa a otras formas y plataformas, acción que incentiva la participación a través de la cocreación de los usuarios. Además, no es simplemente una transferencia de contenido de un medio a otro, es una sinergia de experiencias que trabajan juntas para formar una narración más envolvente.

En palabras de Rosales-Statkus y Roig-Vila (2017):

En tal sentido, gracias a las redes sociales, las historias se pueden convertir en relatos con final abierto, con ramificaciones, híper-enlazados, con múltiples medios (textos, imágenes, sonidos, enlaces, etc.), participativos, exploratorios e impredecibles. El Relato Digital en la Web 2.0 toma todos estos tipos de historias y experimenta una aceleración en su ritmo de creación y participación, al tiempo que aparecen nuevos caminos en el cuento (Alexander; Levine, 2008). (p. 170)

En consecuencia, los personajes actúan como puentes entre estos diversos puntos de contacto, permitiendo que la audiencia se sumerja de manera profunda y coherente en el mundo narrativo. Así, el proceso de creación narrativa y diseño de personajes se convierte en una colaboración entre creador y usuario, donde este último interactúa con los personajes y, a veces, influir en sus elecciones y destinos.

Aun así, también es importante mencionar que la implementación de NT en contextos educativos puede enfrentar diversos desafíos: el acceso desigual a tecnologías, la falta de formación docente y la dificultad de fomentar la participación activa de los estudiantes.

Estudios recientes, como los de Alzate Gallego et al. (2023) y Villa et al. (2020), o el de la Escuela Audiovisual Infantil de Belén de los Andaquíes, en el departamento del Caquetá (Colombia), han demostrado cómo las narrativas transmedia pueden empoderar a las comunidades para contar sus propias historias, convirtiéndose en productoras de contenido y agentes activos en la preservación de su patrimonio cultural. Así mismo, han documentado cómo las NT en las instituciones educativas promueven el desarrollo de competencias digitales, narrativas y colaborativas. Este tipo de experiencias, contextualizadas en Latinoamérica, ofrecen un marco de referencia para iniciativas como Hiperion.

Metodología

El estudio se enmarca en el paradigma cualitativo, con un enfoque en la investigación-creación que articula las dinámicas de construcción de significados y permite integrar las acciones investigativas con la práctica creativa. Esto posibilita la generación de nuevo conocimiento y otras formas de creación dentro de la investigación. En este sentido, como lo afirma Riveros Solórzano (2023):

En términos prácticos, esta apuesta ontológica del investigador-creador ubicado en una actitud de apertura y cuestionamiento en el interior de las comunidades, implica realizar un ejercicio de problematización entendido como un accionar en el que se realiza una aproximación directa a los grupos con los cuales se pretende trabajar, lo que conlleva a una caracterización y a un encuentro con todas las situaciones, factores y elementos que componen los contextos situados con los que se investiga. (p. 35)

La investigación-creación, orientada por las NT, se propuso explorar cómo los relatos, personajes y las tramas se entrelazan a través de diversos canales y formatos, para conectar con los usuarios y generar estrategias de

participación. Las NT reflejan la naturaleza fragmentada y multifacética de la sociedad actual. Molas y Rodríguez (2018) expresan lo siguiente:

Los medios digitales han contribuido a debilitar la separación entre las formas de conocimiento y entre las *categorías* que sustentan esta separación, y en un contexto donde la información y el entretenimiento fluyen sin restricciones a través de múltiples canales y dispositivos, las historias también han cambiado su característica, de ser representadas en un solo formato. (p. 80)

La población estuvo conformada por estudiantes y profesores del EDUFID, y de los pregrados Entrenamiento Deportivo y Licenciatura en Educación Física. Como criterio de inclusión, se consideraron únicamente los estudiantes que estuvieran matriculados en el semestre 2023-2 y los profesores que estuvieran vinculados activamente a los cursos intervenidos. En total, participaron alumnos y docentes de siete cursos: tres se abordaron con actividades en modalidad presencial, dos en modalidad virtual y dos en modalidad híbrida.

Desde el marco ético, se garantizaron principios de voluntariedad, consentimiento informado y confidencialidad. Previamente al desarrollo de los talleres, se socializó con los participantes el propósito del proyecto, así como su carácter pedagógico, lúdico y la posibilidad de utilizar los productos creados como parte del análisis, sin comprometer la identidad de los participantes. Todos los grupos aceptaron participar de las actividades. El proyecto Hiperion partió de la creación de una narrativa general que permitiera una apropiación significativa de las modalidades educativas combinadas. Para ello, se diseñaron personajes que representaban tres roles docentes: el tradicional, el que posee conocimientos básicos en TIC y el experto digital, cada uno caracterizado a través de un tipo específico de profesor. En la Figura 1 se muestran dos de las tarjetas diseñadas para las actividades de la NT.

que representaran a profesores y estudiantes. De esta forma, nacieron Presencio, Nancy y Ticto en el rol de docentes, y tres estudiantes: Alex, Lis y Susana. Cada personaje fue diseñado con características particulares para representar distintas aproximaciones en la educación y la tecnología, así como para reflejar los estilos de los estudiantes y profesores en la actualidad (Figura 3).

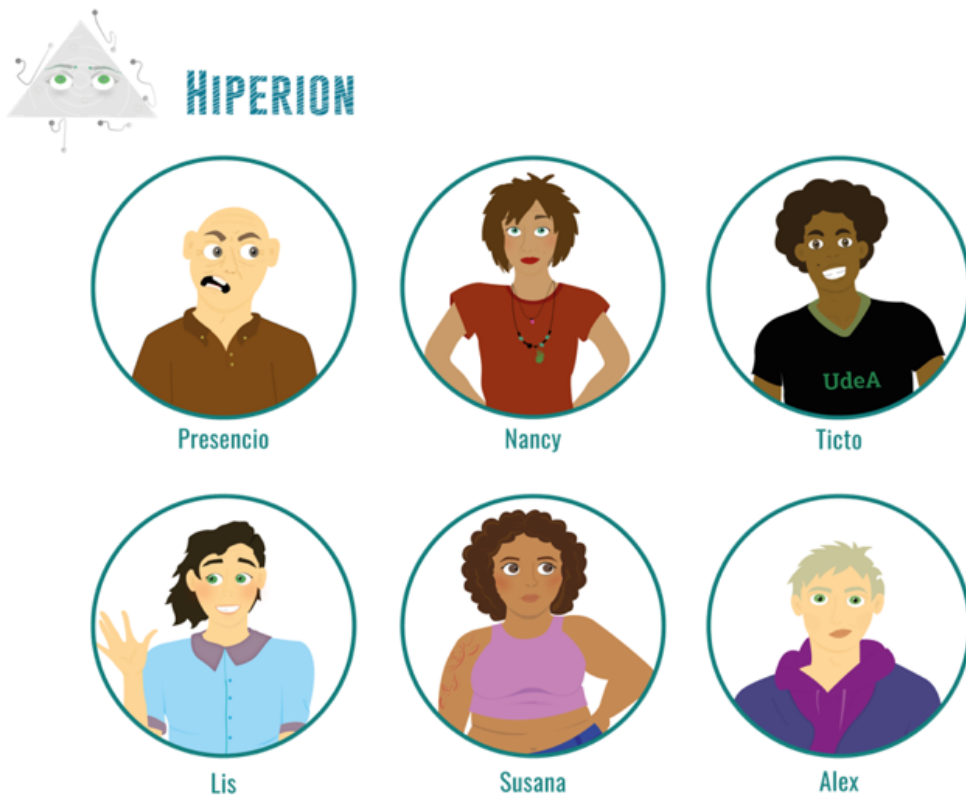


Figura 3
Personajes Hiperion.

Nota. Imagen de los personajes creados por los autores. Fuente: Elaboración propia.

Etapas 4. Diseño de talleres: para diseñar los talleres, se crearon siete tarjetas de modalidades educativas, así como tres de docentes y tres de estudiantes. Estas fueron herramientas centrales para el desarrollo de las actividades pedagógicas. Así mismo, se realizó una guía didáctica como apoyo para la implementación de los talleres por parte del equipo investigador.

Etapas 5. Aplicación de talleres: se implementaron en los siete cursos mencionados. En dicho espacio se realizó una sensibilización acerca de las modalidades educativas. Luego, a través de una ruleta, se repartieron aleatoriamente a cada equipo una modalidad educativa, un docente y un

estudiante. Con estos elementos, cada equipo creó una narrativa que fue plasmada en un formato visual, sonoro o textual. Los productos fueron socializados al final de cada sesión y posteriormente analizados por el equipo investigador.

En la Tabla 1 se detallan las fases, instrumentos y técnicas de la metodología:

Tabla 1. *Fases de la metodología*

| Fase metodológica | Descripción | Instrumentos | Técnicas |
|---------------------------|--|---|---|
| 1. Rastreo bibliográfico | Revisión teórica | Matriz de hallazgos teóricos | Análisis documental |
| 2. Creación narrativa | Desarrollo de una narrativa central transmedia | Guion narrativo general, lineamientos universo ficcional | Escritura creativa colectiva |
| 3. Diseño de personajes | Diseño de personajes representativos: profesores y estudiantes | Fichas de personaje, descripción de roles | Diseño de arquetipos, caracterización narrativa |
| 4. Diseño de talleres | Creación de recursos educativos: tarjetas con personajes, modalidades educativas y estudiantes | Tarjetas de modalidad, profesor y estudiante; guía didáctica y rúbricas | Gamificación, aprendizaje en retos |
| 5. Aplicación de talleres | Implementación de los talleres | Productos narrativos (textos, audios, infografías, etc.) | Trabajo colaborativo, narración multimodal |

Fuente: Elaboración propia.

El proceso de interpretación de la información se enmarca dentro del enfoque cualitativo y creativo propio de la investigación-creación. Para ello, se adoptaron diversas estrategias analíticas que permitieran comprender tanto los productos elaborados por los participantes como las dinámicas que emergieron en los talleres. En la tabla 2 se detallan los métodos utilizados.

Tabla 2. Métodos de análisis de datos

| Estrategia de análisis | Descripción | Técnicas | Criterios |
|--------------------------------------|--|---|---|
| Análisis narrativo | Interpretación de los relatos creados | Lectura crítica, categorización de tramas y modalidad educativa | Coherencia narrativa y apropiación conceptual, modalidades educativas |
| Análisis temático | Identificación de temas recurrentes en los productos creados | Codificación abierta y axial | Frecuencia y relevancia de los temas |
| Triangulación creativa | Contraste de literatura entre los productos, las observaciones en los talleres y las discusiones del equipo investigador | Análisis comparativo, discusión en equipo | Convergencia de perspectivas y diversidad de interpretaciones |
| Interpretación simbólica y semiótica | Lectura de los elementos simbólicos en las narrativas, los personajes y los formatos | Análisis de contenidos y códigos culturales | Significado simbólico, intencionalidad expresiva |
| Reflexión crítica y colectiva | Revisión de los hallazgos narrativos y pedagógicos | Bitácoras de campo, reuniones de análisis | Consistencia con el enfoque de investigación-creación |

Fuente: Elaboración propia.

Durante este proceso, se promovió una reflexión crítica en la que el equipo investigador reflexionó sobre los hallazgos, evaluó la coherencia de las interpretaciones y validó los aprendizajes obtenidos desde una perspectiva pedagógica, creativa y situada. Se trianguló la información con la revisión bibliográfica y se procedió a realizar el informe final de investigación.

Hallazgos

Los talleres ofrecen a los participantes un espacio para construir desde su experiencia o conocimientos previos, así como desde los conocimientos y las definiciones proporcionadas por las modalidades educativas. De este modo, se busca potenciar su creatividad y desplegar el potencial latente en cada uno. Así lo plantea Ferrarelli (2023): “aprovechar didácticamente

los conocimientos previos extra-áulicos es una estrategia que, [...] dota de sentido genuino a las propuestas y las conecta con el contexto relevante y vivo de la vida cotidiana de los estudiantes” (p. 35).

En primer lugar, se ofreció una breve contextualización sobre las diversas modalidades educativas. En estas charlas (ver Figura 4) se dieron ejemplos de cada una y se fomentó la participación estudiantil mediante preguntas sobre sus experiencias previas. La mayoría de los alumnos manifestó haber experimentado alguna de estas modalidades a lo largo de su formación académica, aunque no conocían sus nombres ni tampoco sabían diferenciarlas según criterios como el lugar, el espacio, el tiempo, la plataforma, los recursos educativos, entre otros. Este hallazgo evidencia la necesidad de implementar procesos explícitos de alfabetización pedagógica en torno a las modalidades educativas.



Fuente: Propiedad de los autores.

Figura 4

Fotografía de uno de los talleres.

A partir de esta contextualización, se formaron grupos según la cantidad de participantes. A través de una ruleta virtual, se les asignó un docente, un estudiante y una modalidad educativa específica. Con estos elementos, cada grupo creó una historia en formato libre –visual, textual o sonoro–, en la que se evidenciaron diversas vivencias, tensiones y aprendizajes situados.

Una de las narrativas más recurrentes fue la de las clases virtuales durante la pandemia, como lo muestra la nube de palabras construida a partir de los relatos estudiantiles (Figura 5).



Figura 5

Nube de palabras de las experiencias en las clases virtuales.

Fuente: Elaboración propia a partir de los relatos recogidos en las historias hechas por estudiantes.

La nube de palabras evidencia la carga emocional y las representaciones más frecuentes asociadas a las experiencias virtuales vividas por los estudiantes durante la pandemia de la Covid-19. Palabras como “zoom”, “aburrido”, “pantalla”, “cámara apagada” o “soledad” reflejan la carga emocional negativa asociada a esta experiencia, lo cual resalta la importancia de crear NT que les permita resignificarla de manera creativa y crítica.

Los personajes diseñados cumplieron un rol fundamental como catalizadores narrativos. Al representar diferentes perfiles de profesores (tradicional, explorador de TIC y entusiasta digital), así como diversos tipos de estudiantes, se generó un vínculo afectivo que facilitó la identificación y la construcción de relatos con alto grado de sentido.

En el análisis de los talleres se identificaron cuatro hallazgos principales:

Pertinencia de la NT como medio de inmersión: los relatos permitieron evidenciar la comprensión teórica de las modalidades educativas desde una perspectiva lúdica y reflexiva, generando una apropiación conceptual. La inmersión narrativa facilitó la comprensión crítica de las dinámicas educativas y su aplicación contextualizada en el instituto.

Necesidad de formación profesoral y estudiantil en el uso de las TIC:

los participantes manifestaron desconocimiento o manejo limitado de herramientas como Moodle, Microsoft Teams o Zoom, especialmente en su manejo técnico y pedagógico. Asimismo, mostraron escasa familiaridad con plataformas para actividades interactivas, como Educaplay, Kahoot, Wordwall e incluso Canva, destinadas a la creación de recursos educativos. Esto evidenció la necesidad de diseñar rutas formativas integrales sobre alfabetización digital, tanto para profesores como para estudiantes.

Integración de herramientas TIC desde el inicio de la formación profesional:

varios relatos evidenciaron que los estudiantes de primeros semestres enfrentan falencias sobre el uso de las TIC, especialmente en el manejo de la Suite de Google y de Microsoft Teams. Los participantes propusieron contenidos y estrategias sobre las TIC al inicio de su vida académica, para evitar la fragmentación del proceso educativo y tener más conocimientos para presentar las diferentes actividades.

Percepción negativa frente a la virtualidad forzada durante la pandemia:

algunas historias revelaron una fuerte asociación entre la virtualidad y una desconexión emocional. Muchos estudiantes relataron experiencias de soledad, carentes de motivación e interacción. Esta percepción afecta la disposición hacia nuevas formas de aprendizaje mediadas por TIC, lo que sugiere la necesidad de resignificar dichas experiencias mediante propuestas empáticas y participativas.

El diseño de personajes dentro del contexto de NT no solo facilitó una mayor participación de los estudiantes, sino que también amplió la trama al introducir nuevas situaciones. Además, facilitó que los participantes se identificaran con las circunstancias cotidianas que enfrentan profesores y estudiantes en la incorporación de las TIC.

A continuación, en la Tabla 3, se sistematizan algunas de las historias construida por los participantes, en las que se evidencian las dinámicas entre personajes, modalidades educativas combinadas y el contexto educativo.

Tabla 3. Historias creadas por los estudiantes según modalidad educativa, personaje y estudiante

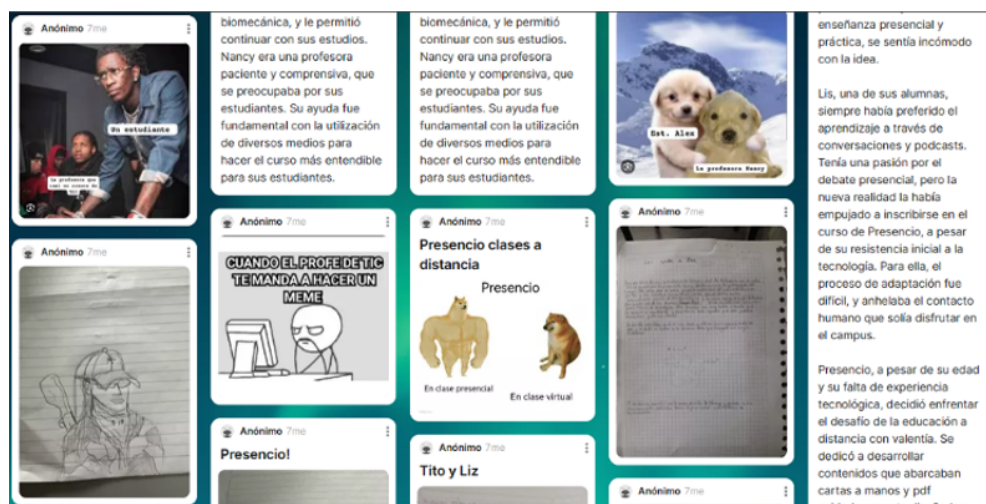
| Modalidad | Historia | Personajes | Síntesis | Implicación |
|-------------------------------|------------------------------|--------------------|---|--|
| Asistido totalmente por TIC | <i>El profe pixelado</i> | Ticto - Lis | Ticto enseña desde una ciudad con buena conexión. Lis, la estudiante, se conecta desde una vereda con varios problemas de conectividad | Visibiliza la brecha digital y la resiliencia en contextos vulnerables |
| Semipresencial | <i>Mitad y mitad</i> | Nancy - Alex | Nancy guía con calidez un curso híbrido. Alex combina el trabajo de campo con el estudio autónomo desde su casa | Flexibilidad y autonomía progresiva en estudiantes |
| A distancia | <i>Cartas al profe</i> | Presencio - Susana | Presencio envía guías por correo. Susana responde con ensayos de radio comunitaria | Revaloriza la educación alternativa con medios tradicionales |
| Presencial | <i>En el tablero siempre</i> | Presencio - Alex | Presencio mantiene un estilo rígido y regañón. Alex se aburre y aprende más en el diálogo con sus compañeros | Crítica al autoritarismo y al uso limitado de las TIC |
| Asistido parcialmente por TIC | <i>Taller de botas</i> | Nancy - Lis | Nancy crea guías digitales para sus salidas de campo y laboratorios. Susana le gusta este recurso y documenta sus laboratorios con fotos y audios | Potencia el aprendizaje activo y contextual mediado por TIC |

| Modalidad | Historia | Personajes | Síntesis | Implicación |
|-----------|-----------------------------|----------------|---|--|
| Virtual | <i>El avatar que enseña</i> | Ticto - Susana | Ticto usa foros y retos gamificados. Susana participa activamente desde su ciudad natal | Fomenta la participación crítica en entornos virtuales colaborativos |
| Intensivo | <i>48 horas sin dormir</i> | Ticto- Alex | Ticto lanza un reto de dos semanas. Alex y su equipo trabajan seguido para cumplir con la actividad | Promueve la gestión del tiempo |

Fuente: Elaboración propia a partir del análisis de contenido.

Las historias construidas por los estudiantes permiten observar cómo las modalidades educativas no son experiencias abstractas, sino vivencias cargadas de emociones, tensiones y aprendizajes situados. La asignación aleatoria de personajes con características intencionadas – como Presencio, el profesor tradicional; Ticto, experto en herramientas digitales; Nancy, con conocimientos básicos de TIC, y los tres estudiantes: Alex, Lis y Susana–, permitió a los participantes proyectar, criticar o proponer nuevos modos de relación educativa. A su vez, fortalecieron la apropiación conceptual y demostraron no solo creatividad, sino también la capacidad para representar situaciones reales que se viven en el sistema educativo colombiano.

Como parte de la estrategia transmedia, los estudiantes publicaron sus relatos en un muro digital colaborativo (Figura 6). Esta herramienta visual no solo consolidó las producciones narrativas, sino que permitió reconocer temas comunes y fomentar la retroalimentación colectiva.



Nota. Captura de pantalla del recurso creado por los autores.

Figura 6
Muro digital con algunas de las creaciones de los talleres.

En esta misma línea, las situaciones narradas en diferentes formatos reflejan con claridad los retos identificados en los cuatro hallazgos: la necesidad de formación profesoral y estudiantil en TIC, el valor de integrar TIC desde los primeros semestres y la pertinencia de las NT como medios de inmersión. Esta metodología permitió visibilizar diferencias contextuales entre lo urbano y lo rural, y entre el uso instrumental o significativo de la tecnología.

Discusión

Lane (2023) señala que “el éxito de una historia ‘no debe depender sólo de la trama, sino del lenguaje. Porque el lenguaje construye lo que narra, no sólo semánticamente, sino también pragmática y estilísticamente’ (Bruner, 2004, p. 696)” (p. 3). Esta cita es clave para interpretar cómo las historias creadas funcionaron como entornos de exploración lingüística y narrativa que favorecieron la expresividad, la creatividad y los conocimientos básicos sobre las modalidades educativas combinadas.

Las NT no fueron simplemente una herramienta lúdica, sino una estrategia que favoreció la participación activa y el desarrollo de aprendizajes significativos. Esto rememora las palabras de Ambrosino (2017) cuando se refiere a la variedad de posibilidades que surgen en las interacciones mediadas por TIC y NT:

Convergen los medios, convergen los lenguajes y estéticas de la comunicación. A la vez la convergencia tecnológica viene de la mano de los dispositivos, formatos y sistemas digitales. Convergencia comunicativa y tecnológica dan

cuenta de la aparición de nuevas retóricas en los ambientes de la educación superior, donde los lenguajes dialogan y se entraman entre sí en un contexto, potencial al menos, de alta interactividad y transmediación. (p. 17)

Estas observaciones están en línea con la visión de Guzmán (2023), quien menciona:

Se observa que la educación poco evoluciona y si lo hace, es de manera lenta respecto a implementar nuevas formas de enseñar; por tal motivo, en este artículo se presenta la narrativa transmedia como una opción que se puede utilizar, para disminuir lo tradicional de la educación, donde el alumno es sujeto pasivo en su aprendizaje. (p. 19)

Las creaciones de los participantes, junto con sus historias, reflejan la eficacia de la NT, tal como lo expresan Munaro y Pianovski Vieira (2016) al sugerir que: “El advenimiento de la cultura participativa ha transformado la forma en que se imparte la enseñanza. En este contexto, los estudiantes expresan su opinión utilizando herramientas de creación de contenidos y los comparten en un entorno de red” (p. 1008). Esto indica que las NT potencian la agencia al permitir que los estudiantes no solo participen en la recepción del contenido, sino en la construcción y expansión narrativas.

La experiencia transmedia se presenta como una herramienta que promueve el aprendizaje autónomo, ya que su flexibilidad inherente permite modular las tramas a través de múltiples plataformas, enriqueciendo significativamente la experiencia del espectador en cada uno de sus medios. Esta adaptabilidad única fomenta una interacción más íntima y comprometida entre el contenido y los participantes, pues, como lo expresa Giovagnoli (2011), “la narrativa transmedia [...] nos otorga la oportunidad de participar dentro de un mundo y sentir que nuestra participación tiene un impacto en los eventos dentro de la narrativa general” (p. 88). En este contexto, el estudiante no se limita a absorber el conocimiento, sino que interactúa con la historia, para comprenderla y aplicarla después a su propio contexto.

Esto se alinea con las afirmaciones de Scolari (2017), quien sostiene:

Las narrativas transmedia también se caracterizan por otro componente: una parte de los lectores no se limita a consumir el producto cultural, sino que se propone ampliar su mundo narrativo con nuevas piezas textuales. Dicho en otras palabras: la expansión de un universo narrativo deja de ser patrimonio de su creador. (p. 177)

Esta experiencia revela cómo las narraciones permiten posicionar al docente como un facilitador que otorga las herramientas clave, dispone de

un ambiente narrativo y permite que emerjan respuestas o perspectivas sin interrumpir el proceso creativo. Este ejercicio es un desafío que deben asumir los docentes para transformar las aulas en ambientes movilizadores, laboratorios de conocimiento y cocreación.

Estos hallazgos permiten reflexionar sobre diferentes implicaciones educativas. La NT se presenta como una estrategia didáctica para fomentar el aprendizaje significativo, especialmente cuando se vincula con temas de interés para los estudiantes. Así mismo, se destaca su capacidad para articular lo emocional y lo racional, conectar lo individual con lo colectivo, y ofrecer un espacio para la construcción de sentido y agencia en los jóvenes.

No obstante, se identifican algunas limitaciones. La brecha tecnológica y la insuficiente formación docente en el uso pedagógico de tecnologías y narrativas digitales pueden limitar el alcance de este tipo de experiencias. Por otro lado, los tiempos universitarios y las exigencias curriculares tradicionales pueden dificultar la implementación sostenida de metodologías basadas en educomunicación y creación transmedia. Estas tensiones invitan a repensar la universidad no solo como un lugar de formación, sino como un entorno vivo de producción cultural, emocional y crítica.

Conclusiones

La estrategia Hiperion representa una propuesta significativa en el ámbito educativo, ya que las NT fomentan la creatividad, la cocreación y la producción de contenidos en diferentes formatos. Esto permite desarrollar diversas habilidades en los contextos educativos y sociales, facilitando un aprendizaje más activo y significativo.

Durante el proceso, desde la concepción inicial hasta la implementación con profesores y estudiantes, se evidenció que las NT generan escenarios formativos innovadores, donde los usuarios no solo consumen historias, sino que además interactúan y construyen colectivamente los relatos. Esto fortalece el pensamiento crítico y la autonomía de los participantes.

Uno de los hallazgos más relevantes es que los personajes creados por los estudiantes no son figuras estáticas, sino elementos dinámicos que evolucionan a través de múltiples plataformas y permiten una conexión significativa con los contenidos. Los participantes reinterpretaron estos personajes según sus experiencias, las características de los productos entregados y las modalidades educativas combinadas, lo que amplió el alcance narrativo y pedagógico.

Además, las NT no se limitan a trasladar información de un medio a otro, sino que configuran una red de experiencias interconectadas que enriquecen el proceso formativo. Los personajes funcionaron como puentes para que los estudiantes comprendieran las modalidades educativas y crearan contenidos desde su interpretación personal del contexto y de lo vivido, en relación con la integración de las TIC en sus procesos de aprendizaje.

En cuanto al impacto formativo, se constató que la convergencia de medios permite incorporar elementos culturales, creativos e innovadores, transformando la forma en que se aprende y enseña. La experiencia en los talleres demuestra que la creación de narrativas puede contribuir al desarrollo de competencias comunicativas, digitales y emocionales en los estudiantes.

Sin embargo, el estudio permitió identificar algunas limitaciones importantes. La apropiación de las TIC por parte de profesores y estudiantes aún presenta desafíos, particularmente en el manejo de herramientas como Moodle, Microsoft Teams y sistemas de videoconferencia como Zoom o Google Meet. Así mismo, persisten dificultades para integrar de manera didáctica y pedagógica este tipo de herramientas en los procesos educativos. Por ello, es necesario estructurar procesos formativos continuos que respondan tanto a las dinámicas y transformaciones del contexto educativo como a los avances tecnológicos, incluyendo la actual incorporación de la inteligencia artificial en este sector.

Estos hallazgos deben interpretarse como una base inicial para futuras investigaciones y desarrollos, dado que el alcance del estudio estuvo limitado en términos de tiempo y cobertura institucional. Fortalecer los procesos de evaluación del impacto y la escalabilidad del enfoque será clave para garantizar su sostenibilidad e incidencia a largo plazo.

Referencias

- Alzate Gallego, Y., Zorrilla Abascal, M. L. y Orozco Vallejo, M. (2023). *Innovaciones transmedia en la educación: miradas desde Colombia y México* (Informe no publicado).
- Ambrosino, M. A. (2017). Docencia y narrativas transmedia en la educación superior. *Trayectorias Universitarias*, 3(4), 12-19. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7076714>
- Cruz, Johansson. (2021, 3 de agosto). *Multimodalidad, propuesta que busca el retorno paulatino para el semestre 2021-2*. Universidad de Antioquia. <https://acortar.link/wGE3ce>
- Ferrarelli, M. (2023). Narrativas transmedia en educación: reimaginar el cuarto propio expandido. *Revista académica liLETRAd*, (6), 33-38.
- Giovagnoli, M. (2011). *Transmedia Storytelling. Imagery, Shapes and Techniques*. Lulu Press, Inc.

- Guzmán, S. Y. (2023). La Narrativa Transmedia en la educación mediada por las TIC. *Revista Universitaria de Informática RUNIN*, (15), 16-23.
- Hermann-Acosta, A. (2020). Storytelling y comunicación multidireccional: una estrategia formativa para la era digital. *Uru: Revista de Comunicación y Cultura*, (3), 29-43. <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru/article/view/1482>
- Hovious, A., Shinas, V. H. y Harper, I. (2021). The Compelling Nature of Transmedia Storytelling: Empowering Twenty First-Century Readers and Writers through Multimodality. *Technology, Knowledge, and Learning*, 26(1), 215-229. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10758-020-09437-7>
- Jenkins, H., & Deuze, M. (2008). Convergence culture. *Convergence*, 14(1), 5-12.
- Lane, A. (2023). Towards a Theory of Organizational Storytelling for Public Relations: An Engagement Perspective. *Public Relations Review*, 49(1), 102297.
- Mendoza, M. y Hermann-Acosta, A. (2023). Storytelling una herramienta digital en el ámbito educativo: revisión sistemática en el contexto suramericano. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(3), 523-539. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9252181>
- Ministerio de Educación Nacional. (2020, 22 de marzo). *Directiva N.º 4. 22 de marzo de 2020. Uso de tecnologías en el desarrollo de programas académicos presenciales*. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/normativa/Directivas/394296:Directiva-No-04-22-de-marzo-de-2020>
- Molas Castells, N., & Rodríguez Illera, J. L. (2018). Activity and learning contexts in educational transmedia. *Digital Education Review*, 2018, num. 33, p. 77-86.
- Munaro, A. C. y Pianovski Vieira, A. (2016). Use of Transmedia Storytelling for Teaching Teenagers. *Creative Education*, 7(7), 1007-1017.
- Riveros Solórzano, H. J. (2023). Investigación creación en comunicación-educación: La imaginación como potencia transformadora y comunicativa. *Revista Boletín Redipe*, 12(10), 30-43. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/2025>
- Rosales-Statkus, S. y Roig-Vila, R. (2017). El relato digital (digital storytelling) como elemento narrativo en el ámbito educativo. *Notandum*, 163-174. <https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/58973>
- Salazar, M., Giraldo, S., Sepúlveda, M. y Álvarez, J. (2023). De la pantalla al aula: Las narrativas transmedia y la multimodalidad en el campo educativo. *Folios, Revista de la Facultad de Comunicaciones y Filología*, (50), 110-132. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/folios/article/view/355438>
- Santiago-Trujillo, Y. D. y Garvich-Ormeño, R. M. (2024). Competencias Digitales e Integración de las TIC en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. *Revista Docentes 2.0*, 17(1), 50-65. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/405>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Scolari, C. A. (2017). El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. En J. A. Millán (Coord.). *La lectura en España. Informe 2017* (pp. 175-186). Federación de Gremios de Editores de España.

- Scolari, C. A., Lugo Rodríguez, N. y Masanet, M. J. (2019). Educación transmedia: de los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. *Revista Latina de Comunicación Social*, (74), 116-32. <https://nuevaepoca.revistalatinacs.org/index.php/revista/article/view/265>
- Villa, M., Marulanda, A. y Molina, T. (2020). La experimentación educativa, social y técnica en los medialabs universitarios. *Revista Complutense de Educación*, 31(2), 231-240.