

**INCIDENCIA DE LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA DE LOS ENTORNOS
VIRTUALES DE DOS PLATAFORMAS VIRTUALES UNIVERSITARIAS EN LAS
COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES**

**GILBERTO ALONSO HERRERA DELGANS
JOSÉ FRANCISCO BARROS TRONCOSO**

**UNIVERSIDAD SERGIO ARBOLEDA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
ESCUELA DE POSTGRADOS**

2023

**INCIDENCIA DE LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA DE LOS ENTORNOS
VIRTUALES DE DOS PLATAFORMAS VIRTUALES UNIVERSITARIAS EN LAS
COMPETENCIAS COMUNICATIVAS DIGITALES**

**GILBERTO ALONSO HERRERA DELGANS
JOSÉ FRANCISCO BARROS TRONCOSO**

Trabajo para optar el título de Magister en educación

Director

Dr. EDIMER LEONARDO LATORRE IGLESIAS

UNIVERSIDAD SERGIO ARBOLEDA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

ESCUELA DE POSTGRADOS – BARRANQUILLA

2023

Nota de aceptación:

Firma de Director

Firma de Jurado

Firma de Jurado

Barranquilla, 28 de julio de 2023

Dedicatoria

A Dios por darme la sabiduría y la fuerza durante mi proceso formativo.

A mis padres por enseñarme todo lo que soy.

A mi hermana por ser mi persona inquebrantable.

A mis abuelos por mis raíces.

A mi familia por darme calor y amor.

Dedicatoria

A mi madre Delva Rosa, que ha sido mi mentora y ejemplo para seguir, por su cariño incondicional, sabiduría y constante apoyo base sobre la cual he construido mi vida.

A mi esposa Lilia, quien fue clave en este camino lleno de desafíos por su incondicionalidad, paciencia, sacrificio, comprensión, apoyo y motivación.

A mis hijos José Daniel y José Ignacio que son mi mayor orgullo e inspiración, que han sido testigos de mi crecimiento, resiliencia y dedicación. Quiero transmitirles un mensaje de dedicación y perseverancia que cualquier meta es alcanzable y que nunca deben rendirse en la búsqueda de sus sueños.

A mis compañeras Yuranis Henríquez y Stephany Núñez por su apoyo incondicional.

Agradecimientos

A la Universidad Sergio Arboleda, a sus directivos y docentes.

A la directora de la maestría doctora Irma Molina por su conocimiento y orientaciones en la construcción de la tesis.

A nuestro director de tesis, doctor Edimer Latorre Iglesias, por su dedicación y conocimientos para formarme como profesional e investigador.

Al equipo de profesores de la maestría que me ayudaron a hacer de este un excelente trabajo.

A todos los compañeros y demás personas que me han brindado su apoyo y aliento en la consecución de este logro.

Contenido

Resumen	9
Abstract	11
Introducción	13
Capítulo I	17
1.1. Situación problema de interés a investigar	17
1.2. Estado del arte	27
1.2.1. Narrativas Transmedia	27
1.2.2. Entornos virtuales de aprendizaje	40
1.2.3. Competencias comunicativas digitales	50
1.3. Pregunta problema de la investigación	64
1.4. Justificación de la pregunta	64
1.5. Objetivos	66
1.5.1. Objetivo general	66
1.5.2. Objetivos específicos	66
1.6. Hipótesis de estudio	67
Capítulo II	69
2.1. Marco teórico	69
2.1.1. Narrativa Transmedia, aprendizaje digital e interactivo	69
2.1.2. Entornos virtuales de Aprendizaje	74
2.1.3. Competencias comunicativas digitales	78
2.2. Marco legal	82
Capítulo III	84
3.1. Metodología	84
3.1.1. Enfoque de la investigación	85

INCIDENCIA DE LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA DE LOS ENTORNOS	8
3.1.2. Paradigma de la investigación	86
3.1.3. Tipo de investigación	88
3.2. Métodos e instrumentos de recolección de datos	89
Capítulo IV	102
4.1. Resultados	102
4.1.1. Relaciones muestra docentes	103
4.1.2. Relaciones muestra estudiantes	104
Capítulo V	106
5.1. Conclusiones	106
5.2. Recomendaciones	107
Referencias bibliográficas	109
Anexos	121
Anexo 1. Cronograma de actividades	121
Anexo 2. Formato de entrevista a docentes	122
Anexo 3. Formato de entrevista a estudiantes	123
Anexo 4. Estado del Arte	124
Anexo 5 Validación de Instrumentos	136

Resumen

La investigación se centra en la incidencia de las narrativas transmedia en los entornos de la enseñanza y el aprendizaje de las plataformas virtuales de dos instituciones de educación superior de la ciudad de Barranquilla – Colombia. Se asumió un enfoque de investigación mixto porque se hace necesario combinar datos cuantitativos y cualitativos, el paradigma de investigación utilizado es el sociocrítico con el método analítico como guía; el tipo de investigación es descriptivo dentro del marco de la investigación acción educativa (IAE). Para recolectar la información sobre la usabilidad de las plataformas virtuales educativas se emplearon como fuente de información la revisión documental sobre la implementación de la tecnología, los ambientes educación virtual de las instituciones de educación superior objeto de estudio, además de las entrevistas a diez estudiantes y a cinco docentes.

En el proceso de análisis de los datos obtenidos se utilizó el software Atlas.ti, arrojando una dispersión de los datos, lo que hizo necesario establecer correlación, tipificación y descarte de variables que no tenían sentido para la investigación. La herramienta codificó los datos en variables y categorías lo que facilitó su análisis. Para la conclusión se hizo una triangulación por variables y categorías con los objetivos, el marco teórico y estado del arte obteniendo una conclusión parcial por cada ítem, lo que permitió deducir una conclusión por estamento consultado y las conclusiones generales y recomendaciones. Entre los hallazgos se encontró que tanto los estudiantes y docentes reconocen que las nuevas tecnologías han transformado a la sociedad y por ende los paradigmas educativos. Algunos docentes utilizan las narrativas transmedia en los entornos virtuales de aprendizaje lo que fortalece las estrategias didácticas.

Existen buenas condiciones en las instituciones de educación superior objeto de estudio para la implementación de las narrativas transmedia en el proceso enseñanza y aprendizaje. En las recomendaciones se encontró que los ambientes de las plataformas educativas deben ser más dinámicas, que todos los docentes deben adaptar las herramientas tecnológicas en sus didácticas y a posteriores estudios deben aplicarse a grupos homogéneos.

Palabras claves: Narrativas transmedia, entornos virtuales de aprendizaje, competencias comunicativas digitales.

Abstract

The research focuses on the incidence of transmedia narratives in the teaching and learning environments of the virtual platforms of two higher education institutions in the city of Barranquilla - Colombia. A mixed research approach was assumed because it is necessary to combine quantitative and qualitative data, the research paradigm used is sociocritical with the analytical method as a guide; the type of research is descriptive within the framework of educational action research (EAI). To collect information on the usability of virtual educational platforms, the documentary review on the implementation of technology, the virtual education environments of the higher education institutions under study, in addition to interviews with ten students and five teachers. In the process of analysis of the data obtained, the *Atlas ti* software was used, yielding a dispersion of the data, which made it necessary to establish correlation, typification and discard variables that did not make sense for the investigation. The tool coded the data into variables and categories, which facilitated its analysis. For the conclusion, a triangulation was made by variables and categories with the objectives, the theoretical framework and the state of the art, obtaining a partial conclusion for each item, which allowed deducing a conclusion by consulted group and the general conclusions and recommendations. Among the findings, it was found that both students and teachers recognize that new technologies have transformed society and therefore educational paradigms. Some teachers use transmedia narratives in virtual learning environments, which strengthens teaching strategies. There are good conditions in the higher education institutions under study for the implementation of transmedia narratives in the teaching and learning process. In the recommendations, it was found that the environments of educational platforms should be more dynamic, that all teachers

should adapt technological tools in their didactics and that they should be applied to homogeneous groups in subsequent studies.

Key Words: Transmedia narratives, virtual learning environments, digital communication competences.

Introducción

En la cultura occidental y oriental siempre existió la curiosidad desde los análisis religiosos y filosóficos por comprender los cambios del espacio y el tiempo en las migraciones humanas, para saber cuándo cazar, plantar y cuándo recolectar las cosechas las poblaciones agrícolas. El punto de partida de esos desafíos entre el presente y el futuro fueron las visiones de personajes como Heráclito, Darwin y Einstein, que explicaron por medio de sus observaciones milimétricas en sus escritos que el mundo y sus articulaciones no tiene dirección ni final, porque nada es estático, todo cambia continuamente y la humanidad diariamente está construyendo el futuro.

En los últimos años, esa estructura temporal de la inmediatez se ve en la tecnología educativa, donde no hay duración ni permanencia en el proceso de aprendizaje. La revolución tecnológica no es para instrumentalizar o deshumanizar el proceso educativo, sino por el contrario, es una oportunidad sin límites para agilizar y dinamizar el proceso de enseñanza en los entornos virtuales de aprendizaje.

En el presente trabajo, el uso de la educación transmedia es la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para aprender a través del video, audio, internet, fotografía, ello en parte porque todas las herramientas conceptuales y tecnológicas, constituyen un aporte valioso para construir nuevos conocimientos en la comunidad académica. Estas prácticas trans - mediáticas benefician las narrativas digitales para fortalecer las competencias comunicativas.

El proyecto investigativo busca en su línea de investigación, identificar los aportes que producen las narrativas transmedia en los entornos educativos como herramientas de aprendizaje digital. Asimismo, los beneficios de las buenas prácticas de las narrativas transmedia para fortalecer las competencias comunicativas a través de las plataformas educativas en dos universidades privadas, que tienen el programa de comunicación en la ciudad de Barranquilla, Colombia.

La explosión tecnológica desató el uso y aplicación de la inteligencia artificial como herramientas académicas, de ahí el interés por analizar la integración del aprendizaje videográfico, las redes sociales, la comprensión auditiva y el pensamiento crítico. Esta combinación de saberes digitales para motivar la competencia lectora y la redacción digital, por eso la unificación de educación y tecnología en las múltiples plataformas académicas nos facilita la visualización y producción de contenidos audiovisuales, para mejorar en clase el aprendizaje colaborativo.

Actualmente, la cuarta revolución industrial en la generación digital ha logrado innumerables avances en la educación mediática en la última década. El ecosistema digital educativo sigue descubriendo nuevas interpretaciones y modos de enseñar a través de los dispositivos multimedia en nuestra realidad cotidiana. Esa articulación entre educación y medios tecnológicos beneficia a la sociedad actual en la resolución de problemas, la toma de decisiones, la comprensión de las hibridaciones tecnoeducativas para la aplicación de saberes en tiempo real. La relación entre sociedad y educación digital es cambiante e imparable.

El acto de pensar en contextos múltiples del porqué de las cosas y tratar de entender el uso académico de los contenidos transmedia en el siglo de la conectividad e interactividad, exige activar el pensamiento crítico en la convergencia tecnológica y laboral. Asimismo, esta integración de herramientas digitales fortalece las competencias comunicativas para un docente y estudiante con visión más global. Igualmente se busca en los contextos mediáticos las respuestas a las mutaciones del aprendizaje diverso e intercultural del nuevo mundo en red.

La educación transmediática es la integración de un conjunto de herramientas tecnológicas y de recursos que se utilizan para mejorar por medios de estrategias efectivas el proceso de enseñanza y el aprendizaje. Este remezcla de contenidos en la era de la información y el conocimiento no es sólo una cuestión tecnológica, sino también cultural y social. Esta democratización y transformación de saberes académicos facilitan que las personas interactúen con las distintas plataformas en tiempo real, generando nuevas formas de participación y creación de contenido, y dando lugar a un entrecruce entre lo antiguo y lo nuevo para consumir y producir nuevas vivencias de instantaneidad e interactividad en los entornos educativos.

La investigación se moviliza hacia una lectura crítica en tiempos de alfabetización y explosión mediática sobre los estudios y textos producidos por diferentes autores, como también los aportes de las organizaciones nacionales e internacionales a través de la colaboración o fusión de tecnologías educativas para una actualización y adecuación de las competencias comunicativas, narrativas transmedia y plataformas educativas.

Se espera que esta investigación sirva como punto de partida a futuros trabajos académicos, que genere cambios importantes en el papel del docente en las plataformas educativas en su aula virtuales, que sea una guía para cambiar las formas y modos de construir narrativas digitales para mejorar las competencias digitales.

Capítulo I

1.1. Situación problema de interés a investigar

El siglo XX generó grandes transformaciones que impulsaron valiosos avances en la sociedad del aprendizaje. Una de las grandes conquistas fue la llegada del hombre al espacio y a la luna por primera vez. Igualmente surgieron valiosos aportes como fueron la creación de la televisión, la computadora, el teléfono móvil y la internet. Con la llegada de la revolución tecnológica, es necesario conocer sus dinámicas y tendencias para mejorar la calidad educativa en Colombia y América Latina. Incorporar y promover las tecnologías educativas, deberían orientarse para mejorar los estándares de calidad educativa de las pruebas internacional PISA y Saber pro en Colombia.

Dentro de los desafíos y oportunidades que brinda este encuentro entre tecnología y educación exigen respuestas a la problemática del aprendizaje multiplataforma en la civilización digital. Estas transacciones de saberes tecnológico pueden beneficiar la autonomía académica o por el contrario puede profundizar más la instrumentalización del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por tal motivo, la problemática que despierta nuestra curiosidad como investigador académico es la multiplicidad de beneficios que ofrece el uso racional de las tecnologías y sus herramientas digitales y su aprovechamiento poco eficiente para potencializar las competencias comunicativas en las plataformas virtuales.

La convivencia diaria con la tecnología debe servir para mejorar el uso eficiente y productivo de las herramientas digitales en los contextos educativos. Además, estas acciones deben contribuir a transformar y mejorar el aprendizaje educativo. Muchas son las

organizaciones internacionales que se han dedicado al estudio del uso y beneficio de las tecnologías en educación, entre los cuales se destacan: UNESCO (2022), ONU (2015), CEPAL (2022), OCDE (2022). A nivel nacional: MINTIC (2016), DANE (2021), COMPES 3988 (2020)

Para La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO,2022), Las tecnologías digitales tienen un alto potencial de transformación, pero aún no hemos descubierto cómo conseguir que se cumplan esas promesas. Igualmente explica que la expansión de la educación sigue siendo incompleta y desigual:

Cuando se adoptó la Declaración Universal de los Derechos Humanos en 1948, la población mundial era de 2400 millones de personas, y solo el 45 % de ellas había asistido a una escuela. Hoy, con una población global de 8000 millones, más del 95 % ha asistido a la escuela. La tasa de matriculación en 2020 superó el 90 % en primaria, el 85 % en el primer ciclo de secundaria y el 65 % en el segundo ciclo. Como resultado, se ha producido un claro descenso en la proporción de niños y adolescentes no escolarizados en todo el mundo durante los últimos cincuenta años. (p.20)

La Agenda 2030, aprobada en septiembre de 2015 por la Organización de las Naciones Unidas (ONU), presenta 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que se deben implementar, monitoreo y evaluación en América Latina y el Caribe para el 2030. La Agenda trata en el objetivo 4 la calidad de la educación, donde plantea que se debe asegurar la formación a jóvenes y adultos con competencias en tecnología de la información y las comunicaciones (TIC):

De aquí a 2030, aumentar considerablemente la oferta de docentes calificados, incluso mediante la cooperación internacional para la formación de docentes en los países en desarrollo, especialmente los países menos adelantados y los pequeños Estados insulares en desarrollo. (p.30)

Para Roncancio, J. A. (2022) el hombre del siglo XXI ha incorporado las TIC en todas las dimensiones de su vida, donde los jóvenes nacen, crecen y se reproducen en un mundo rodeado de aplicaciones. En la nueva narrativa de la ideología de la tecnología actual, exige un rol reflexivo y crítico sobre el uso de las herramientas digitales, en el tiempo presente, las nuevas herramientas como los computadores, las tabletas, los *smartphones*, los videojuegos, los dispositivos de lectura y sobre todo las *apps* hacen parte de las herramientas cotidianas con las que gestionan su vida nuestros jóvenes. (p. 54)

Para la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) y sus 33 países miembros, explican en la Investigación Ciencia, tecnología e innovación: cooperación, integración y desafíos regionales (2022), que la inversión en ciencia, la tecnología y la innovación es muy baja y no pueden verse como un componente aislado de otras materias de preocupación de los Gobiernos y de la sociedad en general:

América Latina y el Caribe mantiene una situación de debilidad relativa de sus sistemas nacionales de ciencia, tecnología e innovación en relación con países más desarrollados, e incluso en comparación con algunas economías emergentes, y presenta notorias diferencias de un país a otro. (p. 5)

Para Cassany (2021), “El arte de dar clases”, la modernidad exige cambios y transformaciones en nuestro contexto socioeducativo, por eso el uso de los diversos EVA (Moodle, Edmodo, Google Classroom) se parecen en diseño, funciones, recursos o programas. Pero los docentes los usamos de manera diferente. Además, los alumnos suelen abrir un grupo de conversación (WhatsApp, Line, Facebook) para apoyarse con las tareas de clase. Así, lo personal y lo escolar se mezcla en estos espacios. (p.13). Por eso debemos superar el modelo tradicional de enseñanza-aprendizaje por un modelo innovador más dinámico y activo donde los contenidos académicos generen experiencias significativas en la nueva ciudadanía digital. Para la consecución y logros de las competencias comunicativas digitales para capturar la atención de los estudiantes y los conecte con nuevos modos y uso de los ambientes virtuales de aprendizajes.

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), realizó en Colombia (2019) un estudio económico del país donde explica, que Colombia también ha puesto en práctica políticas y programas educativos, como De Cero a Siempre, Todos a Aprender o Ser Pilo Paga, con los que se han logrado aumentar los niveles de escolarización y también la calidad. Sin embargo, los puntajes PISA en ciencias siguen situándose por debajo del promedio de la OCDE y dependen enormemente del origen socioeconómico. (p. 49)

En los últimos 20 años en Colombia se han implementado políticas públicas para incorporar las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en el ámbito educativo. En el año 2000, se creó el programa Computadores para Educar (CPE), mediante el Documento CONPES 3063 para incorporar las nuevas tecnologías:

El programa de CPE ha facilitado que las TIC se hayan introducido en las aulas de clase de aproximadamente 44.762 sedes educativas oficiales, a través de la entrega de cerca de 2 millones de terminales; sin embargo, la integración de las TIC no ha logrado impulsar la innovación en las prácticas educativas de manera sistemática. De acuerdo con la evaluación de impacto del programa CPE (2014-2018), únicamente el 38,4 % de las sedes educativas beneficiadas por el programa han presentado experiencias significativas de aprendizaje. (p. 9)

El Departamento Administrativo Nacional de Estadística –DANE-, realizó una investigación en el año 2021 para medir la cobertura, el acceso y el aprovechamiento de las tecnologías de la información y la comunicación en los hogares y en el sector empresarial del país. El resultado fue: a nivel nacional, 73 % de las personas manifestaron haber usado internet; en las cabeceras esta cifra llegó a 79,8 % y en los centros poblados y rural disperso a 50,5 %. Sobre la frecuencia de uso, el 72,3 % de las personas en el total nacional indicaron que usaron internet todos los días de la semana, 24,9 % lo hicieron al menos una vez a la semana, pero no cada día. Además, el 51,5 % de quienes ingresan desde un computador portátil también lo hacen para trabajar, el 52,6 % de quienes acceden desde una tableta lo hacen por entretenimiento y el 52,3 % de quienes ingresan desde un lector de libro electrónico lo hacen con fines educativos.

Para Burgos Campo, E., Piñeros Veloza, I. P. (2022), en el mundo de hoy, las tecnologías educativas han incidido en el diseño de nuevos escenarios de aprendizajes interactivos. Igualmente, la automatización no desplaza a las personas en su actividad laboral, sino que

contribuye a promover la creatividad, a salir de la rutina y a cambiar o mejorar el mundo. La tecnología como tal no es mala, pero se puede hacer mal uso de esta como con cualquier utensilio —un martillo, un bisturí—. Así, la tecnología más que una amenaza es una oportunidad. (p. 21)

En Colombia se aprobó durante el mes de marzo del año 2020 el “Documento Conpes 3988 Tecnologías Para Aprender”, el cual fue elaborado en conjunto con los ministerios colombianos de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MINTIC) y el de Educación (MEN) con el fin de “impulsar la innovación en las prácticas educativas a través de las tecnologías digitales (p. 43). Para desarrollar estas competencias comunicativas se requiere un docente abierto al cambio, que esté dispuesto a efectuar estrategias y metodología actuales para mejorar el aprendizaje. Además, en la formación tecnológica el docente debe ser investigativo y adaptativo a las nuevas tendencias educativas en la sociedad digital.

El aprendizaje en línea no tiene barreras de tiempo ni de espacio, donde la accesibilidad, conectividad y ubicuidad, permite adquirir conocimientos en cualquier período y escenario global. Esa transición a la nueva sociedad red, lo explica Castells (2020), se da porque existe una realidad carnal y una realidad virtual en la sociedad digitalizada, donde “la comunicación es lo que más valora la gente como recurso, por ser indispensable para trabajo, relación, información, entretenimiento, educación y salud”.

Para Acuña (2017), el conocimiento siempre ha estado presente en los diferentes contextos de la humanidad, como ‘información en bruto’ o no procesada. Esa integración y

combinación de nuevos saberes es producto de la democratización y el acceso a internet, que ha permitido el ciberactivismo, la co-creación y conversión de nuevos significados en las plataformas académicas. Las nuevas narrativas no deben tener la dictadura de textualizado versus audiovisualizado dominante sino presentar una «interfaz audiovisual» llamativa para el usuario. (Adolfo Plasencia 2010, p. 234).

En el Plan Decenal de Educación (2016-2026) “El camino hacia la calidad y la equidad”, es una hoja de ruta para avanzar, precisamente, hacia un sistema educativo de calidad que fomenta los aprendizajes de tecnología que respondan a las necesidades de los diferentes contextos y a los nuevos retos de la sociedad digital:

Promover la construcción e implementación de contenidos educativos digitales apropiados y pertinentes que mediante el uso racional de las TIC favorezcan las prácticas pedagógicas transformativas que impacten positivamente el aprendizaje de los estudiantes. Desarrollar las competencias comunicativas de los estudiantes, a través del uso y apropiación crítica de las tecnologías. (p. 54)

En la sociedad del conocimiento, las comunidades digitales, están enlazados a través de su propia esfera mediática, para tener mayor movilidad e interactividad en la distribución y construcción de contenidos en las plataformas colaborativas. En este modelo comunicativo digital las narrativas transmedia promovieron los multialfabetismos: la habilidad para integrar en un único mundo narrativo discursos provenientes de diferentes medios y lenguajes; el estudiante participó en distintas plataformas: internet, teléfonos móviles, material impreso, e interactuando en el mundo real. (Alonso,2018, p. 2).

Para Cabero (2016), no se debe olvidar que la mera tecnologización de los escenarios sociales y humanos en general no van a suponer un cambio o innovación, sino que implica, ante todo, un cambio de mentalidad. En la realidad académica se observa en ciertos contextos educativos, la mecanización o guionización del aprendizaje, que continúa análogo a través de la tiza y el tablero. En la actualidad los nuevos estudiantes que llegan a los escenarios educativos son una generación *streaming* o autodidacta que se interesan por una cultura educativa multipantalla y audiovisual. Igualmente, el aprendizaje virtual aceleró la automatización y estandarización de los saberes digitales, exigiendo nuevas estrategias de enseñanza y aprendizajes del docente de educación superior.

La inmediatez y ubicuidad que proporciona la cultura digital permite tener una visión en tiempo real de informaciones, noticias, entretenimiento e investigaciones científicas. En la actualidad, tanto el software como el hardware han evolucionado, permitiendo una serie de dispositivos digitales diseñados con el propósito pedagógico de enseñar y aprender, tales como computadoras portátiles de bajo costo, pizarras interactivas, tabletas, teléfonos inteligentes, etc.

Según la Ley de 115 de febrero 8 de 1994 del sistema educativo colombiano, explica que “Formar un educador de la más alta calidad científica y ética. Desarrollar la teoría y la práctica pedagógica como parte fundamental del saber del educador; Preparar educadores a nivel de pregrado y de posgrado para los diferentes niveles y formas de prestación del servicio educativo” (Congreso de la República, 1994, artículo 109). La constitución de 1991 explica, “El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la

tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades” (Asamblea Constituyente, 1991, artículo 71)

En el plan de desarrollo Soy Barranquilla 2020-2023, la capital del Atlántico es considerada una de las cuatro principales ciudades de Colombia dado el tamaño de su población, representando el 11% de toda la población del Caribe colombiano, pues es la ciudad con mayor población de la región. La ciudad cuenta con 1.2 millones de habitantes y representa el 68,5% del valor agregado del departamento del Atlántico, así como el mayor peso en términos de importancia económica pues aporta el 29% del PIB en el Caribe actualmente (p. 41). En educación superior Barranquilla cuenta con 17 universidades privadas y una pública. En nuestra investigación analizaremos 2 universidades privadas que tienen el programa de comunicación social.

El gobierno de Colombia ve en las nuevas y diversas tecnologías educativas un elemento disruptivo que impulse la productividad e incremente las oportunidades de progreso en el sector educativo. Por eso los nuevos saberes y competencias de la actual sociedad del aprendizaje, necesita que los docentes se actualicen y le den un uso crítico y racional de las tecnologías educativas, que producen contenidos cada milisegundo en el planeta. Adicionalmente, estos cambios tecnológicos llegaron para quedarse en nuestra vida cotidiana. Además, es necesario promover e impulsar los beneficios de las herramientas tecnológicas para centrarse en el aprendizaje digital de los estudiantes que cada instante requieren más inteligencia artificial, realidad aumentada, realidad virtual y tecnología móvil para la calidad educativa.

Las dos universidades objeto de este estudio son instituciones privadas ubicadas en la ciudad de Barranquilla, Colombia. Además, ofrecen programas de Comunicación Social y Periodismo que preparan a los estudiantes para desempeñarse en diversos campos de la comunicación. En el estudio se observó que los estudiantes en clase no aprovechan o explotan al máximo la gran variedad de aplicaciones digitales en sus celulares, Tablet y computadores para crear contenidos transmedia en las plataformas digitales. El uso que le dan a estas herramientas en clase es de entretenimiento y diversión, sus beneficios son muy superficiales para desarrollar las competencias comunicativas de alta calidad académica.

También se encontró por parte de los docentes del uso de las herramientas o programas tradicionales como PowerPoint o Canva para diseñar y explicar sus clases. Se observó que falta actualización o alfabetización mediática en el uso de las herramientas digitales por parte de los docentes para estar sintonizados con las nuevas tendencias tecnológicas y académicas.

En el marco de esta investigación se entiende que existen diversas variedades de formatos y recursos digitales educativos que contribuyen a potencializar las capacidades y habilidades de los estudiantes. Se ha observado que esas actualizaciones de herramientas tecnológicas no se aplican en la investigación que se ha llevado a cabo. También hemos observado que falta mayor interés y motivación de algunos docentes para participar en las capacitaciones tecnológicas que ofrecen las universidades a su grupo de profesores para fortalecer sus competencias comunicativas en las plataformas digitales.

1.2. Estado del arte

Los gobiernos del mundo se encuentran en un proceso de construcción colectiva en el uso y manejo responsables de las nuevas y diversas tecnologías educativas. Estas acciones están direccionadas a diseñar otras formas de narrar contenidos académicos y a buscar otras rutas de conocimiento, donde la comunidad académica pueda aprovechar las diversidades de herramientas digitales para elaborar otros escenarios eficientes y productivos, que sirvan para transferir aprendizajes significativos.

De este modo, transitamos por diversos contextos educativos para realizar una revisión documental de autores nacionales como internacionales para recopilar y seleccionar información de los beneficios de las herramientas digitales en los contextos educativos. Para tal fin se determinaron tres categorías, que constituyen la base central de la investigación. Dichas categorías son: narrativas transmedia, entornos virtuales de aprendizaje y las competencias comunicativas digitales.

1.2.1. Narrativas Transmedia

A nivel internacional, encontramos a Nava (2023), con su trabajo: *“Desarrollo de la competencia lectora en secundaria con narrativa transmedia”*. La investigación tiene como objetivo dar a conocer la importancia de la competencia lectora a través de una serie de fases que nos propone Isabel Sole (2000) para que los alumnos logren aprendizajes significativos, así como el uso de la tecnología para los alumnos desarrollen narrativas transmedia. El trabajo se aplicó en

la escuela telesecundaria “Luis G. Urbina” de la comunidad de San Diego Cuachayotla, Municipio de San Pedro Cholula, Puebla. Con 25 alumnos de segundo grado grupo “D” con una edad promedio de 13 años. Para el proceso de la interpretación de datos es de tipo cuantitativo se realizó mediante la evaluación por rubricas para el examen de diagnóstico con preguntas abiertas. Los resultados de aprendizajes que se obtuvieron fueron buenos comparados con el examen de diagnóstico y el examen final ya que mejoraron su competencia lectora al aplicar la estrategia de competencia lectora en sus diferentes fases, los aprendientes obtuvieron en un 50% resultados muy favorables desde el aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser. Los alumnos aprendieron a usar la tecnología con fines educativos, de manera creativa y divertida, se requiere de seguir fomentando el uso de plataformas en diferentes áreas.

El trabajo investigativo de Rodríguez y Cáceres (2022), titulado: “*Beneficios de las narrativas transmedia como estrategias educativas en contextos digitales*”. Los autores realizan una revisión sistemática de literatura científica que tiene como objetivo identificar los beneficios que aportan las narrativas transmedia como estrategias educativas. La búsqueda de la información abarcó las siguientes bases de datos: Dialnet, Redalyc y Scielo. El proceso de búsqueda se realizó mediante el uso de palabras clave, en un rango de 12 años de antigüedad. Como estrategia de filtración se precisó el objetivo de estudio, relación conceptual y variables de estudio. Finalmente, los resultados precisaron los aportes que brindan las narrativas transmedia dentro de la educación en el desarrollo cognitivo y creativo de los estudiantes. Como conclusiones se puede afirmar que las estrategias educativas transmedia tienen puntos en común con otros modelos pedagógicos como el Aula Invertida, Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Cooperativo, Gamificación y el Pensamiento de Diseño. Asimismo, resultan un

mecanismo de trabajo que permite la creación de proyectos multiplataforma que buscan la participación activa de los estudiantes y docentes. También se puede aseverar que para aplicar el transmedia educativo se requiere de una alfabetización en el manejo adecuado de medios y recursos digitales.

El estudio de Torres-Martín et al. (2022), denominado: “*Metodología transmedia en los grados de Comunicación Audiovisual en España*”. Este trabajo aborda el uso de las narrativas transmedia como recurso para el proceso de enseñanza-aprendizaje en los grados de Comunicación Audiovisual de las universidades públicas españolas. Para ello se establece un diseño mixto de la investigación que emplea como herramientas una revisión de la literatura sobre el tema y un análisis de contenido de 331 guías docentes, en las que se ha realizado una búsqueda de terminología relacionada. Los resultados indican que las narrativas transmedia se encuentran infrautilizadas, pues en solo un 24,1% de las asignaturas se halla algún término concomitante con las mismas. La transmedialidad no se explota como método para facilitar la adquisición de conocimientos y competencias, ya que aparece únicamente en el 13,9% de los casos. De esta forma, se desaprovecha la oportunidad de trabajar la transversalidad de estos recursos, que pueden promover el aprendizaje significativo e implicar al alumnado al convertirlo en sujeto activo de las creaciones transmedia.

El trabajo de investigación de Espinoza (2021), titulado: “*Narrativa visual de la App Twitter y su influencia en el desarrollo de contenido digital en los estudiantes de la Universidad de Guayaquil*”. La investigación se enfoca en el análisis de la aplicación de streaming Twitter y la incidencia de la percepción en el desarrollo de contenido digital en los estudiantes de la

universidad de Guayaquil, donde las aplicaciones móviles han tomado un papel importante en el desarrollo de material digital para el ámbito profesional. La investigación es descriptiva. El Diseño de investigación no experimental, su Metodología es estructuralista. Técnicas: Dos cualitativas y Cuatro cuantitativas. Muestra: no probabilística Resultados: Hipótesis comprobada. La investigación se basa en el grupo de estudio conformado 300 estudiantes de la universidad. Al revisar los resultados brindados por las técnicas de investigación se determinó que los estudiantes manifiestan la influencia que tienen las diversas herramientas para creación de contenido en este medio de comunicación masivo. Además, los estudiantes, profesionales y usuarios en general gozan de un conocimiento más basto sobre el uso de los tics actuales y la idea es que tengan una preparación para la utilización de nuevas herramientas que siempre son una mejora de las que ya existen.

Según Sánchez, García et al (2020), en su investigación: “*Narrativas transmedia como estrategia para la comprensión lectora*”. La investigación tiene la finalidad de implementar estrategias basadas en la narrativa transmedia para optimizar la visión leyente en los niños, esto se debe a los problemas que año tras año se viene arrastrando, afectando en el transcurso de ilustración directamente. El análisis fue de tipo no experimental descriptiva. La población estuvo integrada por 131 docentes de primaria del distrito 01D03, con un muestreo de 81 docentes. Para la recaudación de datos se recurrió a la encuesta, y como instrumento un cuestionario dirigido a docentes con la escala de valoración Likert la cual mostró 12 preguntas y se realizó de manera digital con Microsoft Forms. Los resultados mostraron que es necesario implementar las estrategias basadas en la narrativa transmedia para un mejor aprendizaje escolar, por ello los estudiantes se sienten atraídos por la tecnología para mostrar interés en los aprendizajes logrando

prioridad en la lectura, ya que hoy en día nos encontramos en la ola digital facilitando el leer y el crear historietas desde diferentes dispositivos.

Para Scolari et al. (2019), en su trabajo de investigación: “*Educación Transmedia*”. Los investigadores explican cómo se producen los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. La investigación analiza las posibles aplicaciones de las narrativas transmedia a los procesos de aprendizaje. El trabajo de los investigadores presenta un estudio de caso que forma parte de una investigación mayor realizada entre 2014 y 2016 en un centro público de educación secundaria de Barcelona. El centro se fundó hace más de 25 años y atiende a un promedio de 400 alumnos. Los objetivos de este estudio buscaban detectar en qué clases había potencial para promover la educación transmedia de forma transversal y explorar las potencialidades educativas de la creación de productos derivados de la cultura transmedia por parte de los alumnos en el contexto educativo. Para ello, se planteó un diseño metodológico que combinaba la etnografía y el diseño. Se utilizó un método --el *Development and Design Research*-- orientado a la acción y a la intervención centrada en el participante. Las fases de la investigación incluyeron 1) diagnóstico, 2) diseño didáctico de la experiencia educativa, 3) implementación, y 4) evaluación de la experiencia para enriquecer el diseño o modelo. Como conclusión los investigadores explican, que este análisis se ubica en el cruce entre educación, medios, narrativa y culturas participativas. La intervención resultó posible y deseable para el aprendizaje y creó una disposición positiva hacia la narrativa. De la misma manera, la educación transmedia necesita de ese intercambio entre lo que pasa con los medios fuera de la escuela y los procesos de enseñanza-aprendizaje que se dan dentro del aula.

Por su parte, Alonso y Murgia (2018) en su texto: *“Enseñar y aprender con narrativa transmedia”*. *Análisis de experiencia en una escuela secundaria de Argentina*. El proyecto educativo “Si Sócrates viviera ... Narrativa transmedia y filosofía”, fue realizado en la escuela secundaria Núm. 10 “José Manuel Estrada” de la ciudad de Olavarría, Buenos Aires, Argentina. El proyecto articuló el trabajo de cincuenta estudiantes de sexto año de la orientación Ciencias Sociales, específicamente en los espacios curriculares de Filosofía y Lengua y Literatura con el acompañamiento del área de tecnologías de la institución educativa y especialistas de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. El desarrollo de la producción transmedia tuvo lugar durante el ciclo lectivo 2017 en los meses comprendidos entre junio y noviembre. La experiencia se enmarcó en las normativas y objetivos centrales de la educación en Argentina, que proponen el desarrollo de las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación. La metodología de análisis es cualitativa, basada en observación participante y revisión bibliográfica. Los resultados vinculan las narrativas transmedia con las competencias de los estudiantes, el rol del docente y el diálogo con la comunidad. Finalmente, la incorporación de las narrativas transmedia supone pensar un tipo de organización del saber que interpela la estructura disciplinar del conocimiento escolar. En el mismo sentido, el desafío es proponer actividades que recuperen las competencias transmedia de los estudiantes para contar historias en medios digitales (sus propias trayectorias cotidianas que comparten a diario en redes sociales, videos en YouTube, fotografías en Instagram, entre otras).

En Uruguay, Echeverría (2017) *¿Cómo utilizar la narrativa transmedia en educación superior?* Tiene como objetivo diseñar y desarrollar una propuesta metodológica que utilice

narrativa transmedia en la enseñanza superior. Utilizando diferentes herramientas que permitan al mismo tiempo motivar a los alumnos a mejorar su comunicación oral y escrita y su comprensión lectora. Este proyecto se desarrolló durante el ciclo lectivo 2015, con los alumnos de Primer año del profesorado de Educación Secundaria en Biología que cursan la materia “Taller de oralidad, lectura, escritura y TIC” de la Escuela Normal Superior "Martiniano Leguizamón". Mediante un proceso de investigación de enfoque cualitativo, a través de un estudio de casos, se pretende conocer más, sobre cómo utilizar las narrativas digitales en la enseñanza superior. Además, la propuesta metodológica señala las limitaciones de su aplicación, así como los posibles usos y los beneficios pedagógicos que pueden ofrecer en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la educación superior. Esta investigación basada en el análisis de un caso, que se desarrolló llevando adelante 4 talleres, planificados y organizados con los 46 alumnos del primer año del profesorado de educación secundaria en Biología. A modo de conclusión, esta investigación permitió poner a prueba, una propuesta metodológica que utilizó narrativas digitales en la educación superior, integrando las diferentes habilidades en cuanto a los modos de construcción, organización y comunicación del conocimiento que se pretende desarrollar en el taller de oralidad, lectura, escritura y tic.

A nivel nacional, el trabajo de Rodríguez (2022), titulado: “*Comprensión de las competencias transmedia a través de la producción de contenidos educativos digitales realizados por niños de quinto grado de básica primaria*”. El estudio realizado propone un diseño metodológico de investigación acción participativa con una propuesta de trabajo que permita comprender las competencias transmedia utilizadas por los niños cuando producen contenidos a partir de las técnicas de observación participante, entrevista o grupo focal. La investigación arrojó dos resultados centrales. El primero de ellos comprende las competencias

transmedia utilizados por los niños durante la creación de contenidos educativos digitales, y el segundo presenta unas alternativas pedagógico-didácticas orientadas a fortalecer las competencias transmedia con los niños de educación básica primaria, derivadas del diseño instruccional asumido por los niños durante la producción de contenidos.

Para Gutiérrez (2022), en su investigación: *“Las narrativas transmedia como herramienta educomunicativa para el fortalecimiento de los medios de comunicación escolares en la educación media”*. El trabajo analizó el impacto de un proceso educomunicativo transmedia en la producción, uso y apropiación de los medios escolares en una Institución Educativa (I.E.) de carácter público ubicada en zona rural de Sibaté, Cundinamarca, con un grupo de los 24 estudiantes de grado décimo. El diseño metodológico fue la Investigación Acción Participante. El diseño de la investigación es cualitativo. Los instrumentos de recolección de datos: la entrevista, la encuesta, la observación participante y el grupo focal. Los resultados de esta investigación ponen en evidencia que un proceso educomunicativo implementado dentro de las aulas de clase de la educación media logra ser más significativo en la medida en que tiene relación con la comunidad. Por medio de trabajos colaborativos las narrativas transmedia como lo son la inmersión, la expansión, la continuidad, la multiplicidad y la relevancia de las audiencias de las que habla Jenkins (2009), se pueden adaptar a los procesos educomunicativos formando así, un proyecto que sea de educación y comunicación que pueda ser expandible a múltiples formatos y plataformas. También la tesis de Rodríguez (2021), señalan en su investigación: *“Narrativa Transmedia y Comprensión Lectora: Una experiencia en la Educación Rural Colombiana”*. El trabajo se desarrolló como un estudio de caso en la IED República de Francia-Escuela San Luis, ubicada en zona rural de Cundinamarca (Colombia). Específicamente,

la población estudiada estuvo conformada por estudiantes de grado quinto quienes se educan con el modelo pedagógico. El objetivo fue evaluar el impacto de la Narrativa Transmedia en la comprensión lectora crítica de estudiantes de grado quinto, quienes se educan en zona rural con el modelo pedagógico Escuela Nueva. Desde un enfoque cualitativo, se usó la etnografía virtual para recolectar datos al aplicar una intervención didáctica diseñada desde las competencias transmedia y cinco dimensiones de comprensión lectora crítica: textual evidente, relacional intertextual, enunciativa, valorativa y sociocultural. Para este estudio se recurrió a la Revisión Sistemática de Literatura, donde se contempló el análisis de textos en castellano, portugués e inglés. Para el desarrollo del estudio, se estableció como temporalidad de análisis la recopilación de textos de 2012 al 2017, en las bases de datos: Redalyc (RE) [3], SCOPUS (SCO) [4] y Web of Science (WOS) [5]. En el proceso realizado, se identificaron 254 textos desde los buscadores internos de las diferentes bases de datos, de los cuales 58 cumplieron los parámetros de inclusión, evidenciando su vinculación de los términos propuestos hacia campos educativos y 196 fueron excluidos. Por consiguiente, se concluye que la Narrativa Transmedia impactó positivamente la comprensión lectora crítica de los estudiantes ampliando el panorama lector y generando múltiples oportunidades para expresar los aprendizajes. Además, fortaleció las competencias con textos en distintos formatos, medios, lenguajes, géneros y plataformas.

Además, Ospino-Guerrero (2021), en su trabajo: *“Narrativas transmedia: una herramienta para el fortalecimiento de competencias comunicativas en la escuela etnoeducativa”*. Este trabajo pretende fomentar el desarrollo de competencias comunicativas mediante el uso narrativas transmedia en estudiantes de secundaria de la Institución etnoeducativa Antonia Santos (Cartagena de Indias, Colombia). El estudio muestra cómo al

utilizar la identidad cultural como factor motivador y el uso de nuevos tipos de narrativa, los estudiantes fortalecen competencias como la producción textual, la comprensión lectora y el manejo de medios de comunicación. Además, el objetivo de esta actividad fue indagar sus preferencias en Internet, las plataformas digitales que frecuentan y el comportamiento de estos cuando navegan libremente en la web. Los grados seleccionados fueron: 603 con 36 estudiantes, 1102 con 30 estudiantes y 1002 con 33 estudiantes. Para su realización se utilizó la metodología Investigación acción participativa, pues su objeto de análisis son los propios sujetos: estudiantes y docentes, en los que se pretende estudiar el impacto del uso de los nuevos tipos de narrativa para el fortalecimiento de las competencias comunicativas. El análisis arrojó que las páginas más visitadas por los estudiantes fueron Redes sociales: Facebook (Más del 90%), Canales de Video: YouTube (Más del 90%), Buscadores: Google (Más del 90%) y Juegos On Line (Más del 70%). Por lo cual se concluyó que las páginas web por la que los estudiantes mostraron predilección fueron Facebook, YouTube y Google. En su discusión y conclusiones, la investigación explica que el uso de narrativas transmedia en la escuela etnoeducativa Antonia Santos propició el fortalecimiento de competencias comunicativas en el estudiantado. El creciente interés entre los estudiantes por diferentes plataformas tecnológicas de comunicación para promover estrategias de fortalecimiento de competencias comunicativas, teniendo en cuenta que internet ha revolucionado la vida de las personas y los modos de comunicarse entre ellas.

El trabajo de investigación de Rodríguez (2021), titulado: “*Narrativa transmedia y Comprensión Lectora: Una experiencia en la educación rural colombiana*”. Esta investigación se desarrolló como un estudio de caso en la IED República de Francia-Escuela San Luis, ubicada en zona rural de Cundinamarca (Colombia). El objetivo fue evaluar el impacto de la Narrativa

Transmedia en la comprensión lectora crítica de estudiantes de grado quinto, quienes se educan en zona rural con el modelo pedagógico Escuela Nueva. Desde un enfoque cualitativo, se usó la etnografía virtual para recolectar datos al aplicar una intervención didáctica diseñada desde las competencias transmedia y cinco dimensiones de comprensión lectora crítica: textual evidente, relacional intertextual, enunciativa, valorativa y sociocultural. Transmediando leyendas colombianas en medios, plataformas, lenguajes y formatos diversos, los estudiantes mostraron como primer resultado el fortalecimiento de las competencias correspondientes a lo narrativo, gestión de contenido, gestión social, uso de medios y tecnología. Por consiguiente, se concluye que la Narrativa Transmedia impactó positivamente la comprensión lectora crítica de los estudiantes ampliando el panorama lector y generando múltiples oportunidades para expresar los aprendizajes, fortaleciendo así, los principios esenciales del modelo pedagógico Escuela Nueva.

Para Lagos (2021), en su trabajo: “*Narrativas transmedia para el aprendizaje colaborativo y cooperativo*”. La investigación se realizó con los estudiantes de grados 10 y 11 del colegio Bosques de Sherwood de Chía, se seleccionó una metodología de investigación basada en diseño apoyada por un estudio de caso. Fueron en total 22 estudiantes, de los cuales 8 fueron niños y 14 fueron niñas. Usando el estilo del fanfiction, se quiso propiciar en los estudiantes un medio para mejorar su motivación intrínseca frente a los contenidos de distintas asignaturas, como lengua castellana, *social studies*, economía, plan lector y tecnología. Las bases de datos de consulta fueron las principales disponibles en el catálogo de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, relacionadas con investigación. Estas son: Scopus, Web of Science y EBSCO. Sumadas a estas bases de datos, se consultó Google Scholar. Fueron considerados artículos entre 2015 y 2020. El enfoque metodológico de la investigación es un enfoque mixto

apoyado en metodologías alternativas. Fueron en total 22 estudiantes, de los cuales 8 fueron niños y 14 fueron niñas. Se buscaron integrar técnicas innovadoras para la recolección de información cualitativa al igual que la obtención de datos cuantitativos valiéndonos de técnicas convencionales complementadas por técnicas soportadas por herramientas informáticas y especialmente de recolección de datos biométricos. En su conclusión, señalan que el diseño y aplicación de una unidad didáctica para el uso de narrativas transmedia al interior del aula en un contexto de virtualidad o de carácter mixto, tiene un efecto positivo en el fomento de la motivación de los estudiantes hacia la puesta en práctica y el desarrollo de competencias en el aprendizaje colaborativo y cooperativo. También se evidenció que la recopilación de datos a través de instrumentos biométricos permite una comprobación eficaz de las motivaciones emocionales intrínsecas orientadas al trabajo en equipo, al igual que estos mismos resultados pueden confrontarse con la evaluación de las motivaciones psicosociales para la interacción de los estudiantes con sus pares.

Rodríguez y Velásquez (2020), en su trabajo: *“Narrativas transmedia en el marco del plan lector escolar: lectura, escritura y producción textual”*. El proyecto aborda las narrativas transmedia en el marco del Plan lector escolar del Colegio Santa Berrilla Boscardín con los grados quinto y décimo. Las clases se desarrollaron de manera virtual. Se planificaron tres secuencias didácticas, utilizadas para la planeación de las sesiones, para el fortalecimiento de la comprensión lectora y la producción textual. Mediante una metodología de corte cualitativo, bajo un modelo de investigación-acción participativa, incluyendo las técnicas de recolección de información como observación participante, cuestionarios, trabajos de campo, entrevistas a profundidad y entrevistas grupales, con el diseño e implementación de las estrategias de

narrativas transmedia despierten las capacidades de producción textual de los estudiantes, donde la evaluación de los resultados que se obtengan, muestren un avance significativo de los estudiantes en materia de las competencias lecto-escriturales. Como conclusión se destaca que las narrativas transmedia posibilitaron que los estudiantes se involucraran de manera activa en la construcción de sus aprendizajes, de manera que fueran partícipes en el fortalecimiento de sus habilidades lectores y sus capacidades para la escritura creativa de los grados quinto y décimo del Colegio Santa Bertilla Boscardín.

Así mismo, Amador (2018), en su investigación: “*Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela*”. La investigación indagó si existen posibles formas de interactividad entre los estudiantes de básica primaria y secundaria de dos colegios oficiales de Bogotá, en ambientes que fomenten estilos comunicativos todos-todos, y cuyos contenidos de aprendizaje se basen en la producción participativa de narrativas transmedia. Además, se indagó por las condiciones de producción, apropiación y circulación de esos contenidos. El objetivo del proyecto fue potenciar en los niños habilidades de producción narrativa con tecnologías digitales y narrativas transmedia. La metodología de la investigación se apoyó en el enfoque cualitativo y en la etnografía convencional y en la opción online o virtual. Teniendo en cuenta que el objeto de investigación se pregunta por los grados de interactividad alcanzados por grupos de estudiantes de distintas edades y cursos, en torno a procesos de producción de narrativas transmedia, fue pertinente aplicar la etnografía convencional con el fin de registrar los posicionamientos de los actores en sus espacios habituales, alrededor de las experiencias pedagógicas en mención (Guber, 2001). Como conclusión, el trabajo también hizo énfasis en la importancia de la comunicación bidireccional al trabajar con contenidos digitales, y

en el uso de técnicas como la remediación y la hibridación en la construcción de narrativas transmedia. La experiencia pedagógica adelantada con los niños de grado segundo (Cuentos fantasmagóricos) muestra que desde temprano los procesos lectoescritores pueden ser promovidos a partir de ejercicios sencillos de transmediación.

1.2.2. Entornos virtuales de aprendizaje

En esta segunda categoría se presentan las siguientes investigaciones:

A nivel internacional se encuentra el estudio de Contreras (2023), Titulado: “*Entorno virtual y pensamiento creativo en el desarrollo de competencias matemáticas de docentes de primaria de una UGEL, Lima*”. El estudio es de paradigma sustantivo y enfoque cuantitativo, de alcance explicativo con diseño no experimental, transversal y correlacional causal. La investigación se ejecutó en una población de 210 docentes, una muestra de 83 y para la recolección de información se usó un cuestionario validado por juicio de expertos.

Con la investigación se llegó a la conclusión que el entorno virtual y pensamiento creativo inciden en el desarrollo de las competencias matemáticas de docentes del nivel Primaria, el pensamiento creativo incide en el nivel 2 puesto que tuvo un Wald del $11,598 > 4$ (punto de corte), con una significancia de $p: 0,000 < \alpha: 0,001$; asimismo se apreció la incidencia de los entornos virtuales en nivel 1, por cuanto el porcentaje Wald fue igual $1205,172 >$ al punto de corte 4, con una significancia de $p: 0,000 < \alpha: 0,001$. El resultado fue corroborado por el

coeficiente de Nagelkerke donde la inestabilidad del desarrollo de competencias matemáticas de docentes es del 48,2% por la conducta del entorno virtual y pensamiento creativo.

Por su parte, Chicaiza (2023), señala en su investigación: *“Análisis del diseño tecnopedagógico en entornos virtuales de aprendizaje”*. El objetivo es identificar los procesos y construcción de patrones de diseño tecnopedagógico para un grupo de asignaturas alojadas en la plataforma Moodle de la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador (UASB-E). También su incidencia con respecto al uso del entorno virtual de aprendizaje de la UASB-E, se presentan los hallazgos de una investigación mixta con diseño explicativo secuencial, la cual se apoya en la metodología de estudio de casos. Los resultados demostraron que los y las docentes en su rol de diseñador integran los componentes del diseño tecnopedagógico, en mayor o menor medida en el entorno virtual de aprendizaje. Además, las prácticas de DTP que predominan en este grupo de asignaturas responden a una perspectiva cognitivista y constructivista; pues, por un lado, hubo asignaturas en las cuales el docente establece un conjunto de metas sin intervención del estudiante y, por otro lado, asignaturas en las que la evaluación que realiza el docente posee un carácter más subjetivo al no contar con criterios cuantitativos específicos, evaluándose principalmente los procesos.

El estudio de Sanabria (2023), titulado: *“Programación Neurolingüística y su influencia en las habilidades intrapersonales y rendimiento académico del estudiantado desde los Entornos Virtuales de Aprendizaje”*. El trabajo se lleva a cabo bajo un enfoque de investigación cuantitativo con un diseño experimental y correlacional. Aunado a esto, las personas estudiantes seleccionan la respuesta con el máximo nivel de la escala de Likert ante los indicadores que

miden las habilidades intrapersonales del grupo experimental, obteniendo un mayor porcentaje en la media de este, comparativamente, con el grupo control, lo cual evidencia una diferencia significativa a favor del grupo experimental que se sometió a las técnicas de la PNL. En virtud de los resultados, se concluye que la Programación Neurolingüística tiene un efecto positivo sobre las habilidades intrapersonales de las personas estudiantes, en los indicadores como automotivación, autodesempeño, autorregulación, autocontrol, entre otros, siendo además una excelente estrategia de comunicación para trabajar de manera colaborativa en interacción con los facilitadores y el estudiantado desde los EVA.

Silvestri (2023), señala en su investigación: *“La comunicación educativa en entornos virtuales-análisis de las interacciones y su relación con el rendimiento académico un estudio realizado con estudiantes de la carrera de licenciatura en administración de empresas”*. Se implementó una investigación con metodología mixta. Se utilizó como instrumento de recolección de datos el cuestionario CoI (Community of Inquiry versión validada en castellano por Ballesteros, Gil-Jaurena y Morentin (2019), que se compone de 34 preguntas con una escala de valoración de 1 a 5 puntos. La población objetivo de este estudio fueron los alumnos matriculados y activos en el aula virtual de las materias NAYG (66 en total) y MATE II (16 en total) de la carrera de Licenciatura en Administración de Empresas de la Universidad Nacional de Río Negro, Argentina, durante el primer cuatrimestre 2020. La conclusión principal de esta investigación es que en los entornos virtuales de aprendizaje hubo una importante responsabilidad del docente como organizador del plan de enseñanza, diseñador de un ambiente social que condujo al aprendizaje, proveedor de una ayuda sostenida y continuada, y como articulador en la triada entre docente, estudiante y contenido, que interaccionó en distinta forma,

pero significativamente en las dos materias, con lo referido a la socialización y a la adquisición y aplicación de los conocimientos por parte de los estudiantes.

El trabajo de investigación de Torres (2022), titulado: *“Desarrollo de estrategias de aprendizaje autorregulado en alumnos universitarios a partir de la participación en los Entornos Virtuales de Aprendizaje”*. El objetivo de la siguiente investigación es conocer la influencia del entorno virtual de aprendizaje en el desarrollo de estrategias de aprendizaje autorregulado en estudiantes universitarios de la provincia de Mendoza. En cuanto al método de investigación, se utilizó un enfoque cuantitativo. Con un diseño que tiene un alcance descriptivo y transversal. El instrumento empleado fue la Encuesta de Opinión de Andrei Fedorov y la muestra estuvo conformada por 90 alumnos de la Licenciatura en Administración y Licenciatura en Economía pertenecientes a la Universidad Nacional de Cuyo (UNCU), Mendoza, Argentina. La descripción de los resultados obtenidos, a partir de las respuestas de los participantes, coinciden con la hipótesis positiva en la cual se plantea que la participación de los alumnos universitarios en los entornos virtuales de aprendizaje genera estrategias de aprendizaje autorregulado en los mismos. Los entornos virtuales de aprendizaje juegan un papel significativo en la adquisición y uso de estrategias de aprendizaje autorregulado.

También la investigación de Alfaro (2022), titulada: *“El trabajo colaborativo y el entorno virtual de aprendizaje en estudiantes universitarios”*. El autor explica que la pandemia del Covid19 agravó más la formación profesional universitaria, cerrando la etapa presencial de 51 universidades públicas y 92 privadas en el Perú. El trabajo se realizó con enfoque cuantitativo, se determinó la relación entre el trabajo colaborativo y el entorno virtual de

aprendizaje en estudiantes universitarios, fue efectuado con diseño no experimental, alcance correlacional de tipo transeccional o transversal, para una muestra intencional no probabilística de 100 estudiantes universitarios. Se concluyó que la correlación de Rho Spearman entre El trabajo colaborativo y el entorno virtual de aprendizaje (y con las dimensiones de ésta) es considerable y directa; a excepción de la correlación entre la variable Trabajo colaborativo que tienen los estudiantes de una Universidad pública de Lima en el año 2021, con la interrelación de conocimientos, en el año 21, se determina que: existe relación directa leve de 0,444. Además, en todos los casos dichas relaciones fueron significativas porque el valor de su Sig fue 0,000 menor de 0,05.

Velasco y Tuarez (2021), en su investigación: “Uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en estudiantes de educación básica superior”. La presente investigación tiene como objetivo identificar el uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en los estudiantes de educación básica superior, basándose en un enfoque cuantitativo y cualitativo, de tipo exploratoria, descriptiva y bibliográfica; para la recolección de información se aplicó una encuesta a estudiantes y docentes. La Unidad Educativa Isidro Ayora-Ecuador fue el escenario de investigación, se encuentra ubicada en la Parroquia Pedro Pablo Gómez de la ciudad de Jipijapa, Ecuador con una población total de 271 estudiantes; la muestra la constituyen los 47 alumnos que cursan el subnivel básico superior y 13 docentes. Los resultados indican que los docentes usan con frecuencia las aplicaciones digitales en el desarrollo de las clases, pero los juegos no son aplicados en este proceso, aunque la mayoría tienen algún conocimiento sobre el tema, los estudiantes desconocen del mismo. En conclusión, en la aplicación del quehacer

docente se plantean actividades ajenas al uso de la metodología de la gamificación, puesto que es contradictorio que los docentes conozcan sobre esta metodología de enseñanza, pero es probable que no sepan cómo aplicarlo dentro de las clases y los alumnos en su mayoría no tienen idea de qué es, ni de sus beneficios.

Para Lebrún, Cuevas et al. (2021), en su investigación: “*Competencias docentes, una innovación en ambientes virtuales de aprendizaje en educación superior*”. El cierre de emergencia de las instituciones educativas ante la contingencia sanitaria por la covid-19 ha apremiado el replanteamiento de los modelos de competencias docentes para adaptarse a los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA). El objetivo de este estudio fue diseñar y validar un modelo de competencias docentes en AVA, con el soporte de laboratorios virtuales, a fin de asegurar la calidad de la educación superior en este contexto. Se empleó una metodología cuantitativa y correlacional en un estudio de caso. La investigación se dividió en dos momentos metodológicos: el diseño del modelo y su validación. Los instrumentos utilizados fueron una matriz de análisis comparativo y una escala tipo Likert. En la etapa de validación participaron 5 650 estudiantes y 41 profesores. Los resultados destacan la necesidad del desarrollo docente, principalmente en las competencias digitales y de investigación. Una debilidad del estudio es la falta de ponderación de los indicadores de calidad. La investigación se realizó entre marzo de 2020 y marzo de 2021, tuvo un enfoque cuantitativo y correlacional para el caso de estudio. Se aplicaron encuestas de satisfacción a todos los grupos, en cada uno de los períodos académicos señalados, con una participación total de 5 650 estudiantes. Este estudio aporta un modelo de competencias docentes en AVA para asegurar la calidad de la educación superior durante la contingencia de salud por la covid-19. La validación del modelo indica su pertinencia para

evaluar la calidad educativa, a partir de la percepción de los estudiantes. Los resultados de la validación permitieron constatar la pertinencia del modelo en cada una de sus dimensiones, así como identificar las fortalezas y las debilidades en las competencias de los docentes.

Para Díaz-Guillen et al. (2021), señalan en su trabajo: “*Análisis del proceso metodológico en programas de educación superior en modalidad virtual*”. El trabajo identifica las características metodológicas de los programas virtuales de educación superior en Colombia, ante la carencia de lineamientos acerca de cómo implementar procesos de educación virtual a nivel de pregrado y posgrado en un país en vía de desarrollo. La metodología empleada en esta investigación tuvo un enfoque cualitativo. De acuerdo con esto, se realizaron entrevistas en las que participaron rectores, docentes y coordinadores de 160 programas, en los niveles de formación de pregrado y posgrado de 10 instituciones de educación superior de Colombia seleccionadas mediante un muestreo a propósito. Se concluye que la mayoría de las instituciones de educación superior en Colombia utilizan las plataformas educativas como punto de encuentro de los diferentes actores del proceso, además, aprovechan el ciberespacio como escenario principal de enseñanza-aprendizaje. Los resultados de este estudio señalan que, en las instituciones de educación superior colombianas, se implementan modelos de enseñanza-aprendizaje que se modifican según las contingencias del contexto y las formas de concebir los diferentes roles que desempeñan los actores que participan en el proceso educativo. Además, este estudio advierte que las características metodológicas de la educación virtual a nivel de pregrado y posgrado difieren de la educación presencial, por lo que las instituciones deben abordar ambas modalidades con estrategias pedagógicas diferentes.

Por otra parte, Jurado y Arciniegas et al. (2021), señalan en su investigación: *“Didácticas en la educación superior: Una mirada desde los ambientes virtuales de aprendizaje”*. La investigación buscó indagar, cuestionar y discutir sobre las diferentes concepciones de la didáctica y su influencia en la práctica pedagógica del docente en ambientes virtuales de aprendizaje. La investigación fue de corte exploratorio descriptivo. La población objeto de estudio fueron los docentes de la ECEDU. Esta escuela tiene un total de 231 docentes divididos en 10 programas académicos (nuevos y antiguos) vinculados en 2020-01 a nivel nacional de las ocho zonas. Además, su objetivo fue identificar las estrategias didácticas utilizadas en los docentes vinculados a los diferentes programas académicos de la Escuela de Ciencias de la Educación en el modelo educativo de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia. En las técnicas e instrumentos, se utilizó una matriz de análisis de documentos, diseño de herramienta (escala tipo Likert diseñada por los investigadores), grupo focal y entrevista en profundidad. También abordó una metodología desde el paradigma socio crítico con un enfoque cualitativo y apoyo de instrumentos cuantitativos de tipo descriptivo. el diseño que orientó el ejercicio investigativo es un diseño transeccional descriptivo. Como conclusión la investigación señala que los docentes utilizan estrategias para preparar el ambiente de aprendizaje, para lo cual informan a los estudiantes sobre los objetivos de los cursos y las actividades que se van a desarrollar, presentan la información de manera secuencial y organizada y diseñan recursos didácticos que apoyen la comprensión temática y la construcción de conocimientos, que se realizan por webconferencias para explicar los temas.

Pastora y Fuentes (2021), señalan en su trabajo: *“La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje”*. La educación convencional presencial

quedará invisibilizada por los avances de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), lo que supone nuevas formas de abordar el acto educativo para desarrollar en el alumnado el pensamiento computacional y de resolución de problemas, asumir una postura autocrítica, y crítica frente a la realidad social. Por otra parte, el proceso metodológico se abordó a partir del paradigma cuantitativo mediante la investigación descriptiva con un diseño documental.

Además, se aplicó una encuesta a los profesores de la Universidad Tecnológica Israel del Distrito Metropolitano de Quito, Ecuador, en el Lapso Académico 2020/A, que permitió el análisis estadístico y de contenido. Se concluye que la planificación de estrategias en un ambiente virtual exige en el profesorado la organización minuciosa para administrar a tiempo el aula virtual, seleccionar los recursos y medios tecnológicos que más se adapten a las necesidades o requerimientos del aprendiz, con la finalidad de propiciar la autogestión del aprendizaje independiente y el trabajo colaborativo entre estudiante/ estudiantes desde un enfoque constructivista en una experiencia contextualizada, interactiva y de responsabilidades compartidas.

Adicionalmente, Arias y Pinargote et al. (2020), aportan en su investigación: *“Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: el manejo de plataformas online en el contexto académico”*. En este sentido, el propósito de esta investigación es analizar las tecnologías aplicadas a la educación y la innovación educativa, específicamente a los nuevos entornos de aprendizaje que se han desarrollado en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica de Manabí, con sede en Portoviejo, Ecuador. La metodología de investigación que se aplicó en el presente estudio es de tipo mixta. Con este enfoque se pretende brindar una perspectiva holística sobre la problemática planteada y que está

relacionada con los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje y el manejo de plataformas online en el contexto académico. En esta investigación se sistematiza el trabajo empírico realizado mediante encuestas a treinta profesores que trabajan en la Universidad Técnica de Manabí, con sede en Portoviejo, Ecuador con el propósito de conocer nuevos entornos de aprendizaje. En este sentido, hay recursos como plataformas Zoom, Moodle, redes sociales, el uso de WhatsApp y el correo electrónico que se han empleado con óptimos resultados. A modo de conclusión los investigadores explican que, los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje y particularmente el manejo de plataformas online en el contexto académico se caracterizan por el uso de hipermedios, la construcción de conocimientos, el aprendizaje centrado en el estudiante, la personalización y el docente facilitador.

El estudio de Espinoza y Ricaldi. (2018), en su trabajo: *“El tutor en los entornos virtuales de aprendizaje”*. La estrategia metodológica responde básicamente a un estudio descriptivo de revisión bibliográfica, se sistematiza a través de los métodos de investigación empíricos: observación científica, hermenéutico y el análisis documental, que unidos a los teóricos: analítico-sintético e inductivo-deductivo permitieron actualizar los conocimientos sobre el desempeño del tutor virtual; así como determinar las principales herramientas tecnológicas empleadas, beneficios y desventajas en el E-learning. En conclusión, las funciones y roles del tutor virtual en los entornos tecnológicos educativos son diferentes a los que se asumen en la tutoría presencial, aunque básicamente su papel es el de acompañar al alumno en su proceso formativo, animándole al aprendizaje y evacuando sus dudas. Además, se requieren nuevas exigencias y competencias comunicativas, organizativas y pedagógicas, así como la de fungir como moderador del proceso.

Rodríguez y Espinoza (2017), señalan en su investigación: “Trabajo colaborativo y estrategias de aprendizaje en entornos virtuales en jóvenes universitarios”. Analizan la relación que existe entre el trabajo colaborativo y las estrategias de aprendizaje utilizadas por los jóvenes para su aprovechamiento en entornos virtuales. Se trató de identificar las orientaciones o preferencias para la realización de trabajo colaborativo en la generación del aprendizaje autónomo, así como las estrategias utilizadas en el desempeño de los estudiantes al contacto con los entornos virtuales como herramientas pedagógicas. El enfoque metodológico utilizado fue cuantitativo de tipo ex post-facto con un nivel de alcance descriptivo de las unidades de análisis: trabajo colaborativo y estrategias de aprendizaje, tomando como muestra de estudio sujetos del nivel medio superior y superior de entre 15 y 23 años del estado de Sinaloa, México. Como conclusión se menciona que los adolescentes de bachillerato, a pesar de reconocer que el aprendizaje representa una oportunidad para obtener beneficios en la vida, no se sienten lo suficientemente motivados. Además, se infiere que los estudiantes universitarios encuestados se sienten aptos para generar un ambiente de comunicación en trabajos en equipo, pero no se sienten seguros en el trabajo colaborativo en entornos virtuales debido a la falta de apoyo del profesor.

1.2.3. Competencias comunicativas digitales

Para fortalecer las competencias lectoescritoras por medio de las nuevas herramientas tecnológicas se destacan las siguientes investigaciones:

A nivel internacional un estudio presentado por Portilla (2023), en su trabajo investigativo: *“Desarrollo de competencias comunicativas en estudiantes universitarios de periodismo en entornos virtuales en una universidad pública, Arequipa”*. El autor señala el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes universitarios de periodismo en los entornos virtuales, cuyo proceso educativo virtual se desarrolló mediante una plataforma creada para las clases asíncronas por problemas de la pandemia. La metodología aplicada en la presente investigación es de enfoque cualitativo de tipo básico, diseño no experimental y de nivel fenomenológico; la técnica aplicada fue la entrevista y el instrumento fue la guía de entrevista semiestructurada aplicada a un docente experto y 7 estudiantes del primer semestre de la universidad pública, para la interpretación y discusión se utilizó el programa de análisis de datos ATLAS.ti para la nube de palabras y donde se encontró en la red de objetivos las categorías emergentes. El estudio demostró la importancia del dominio primero de las competencias comunicativas orales, escritas y de comprensión de texto para un mejor desenvolvimiento no solo en la carrera de comunicación social sino en todo ámbito de la vida universitaria y esta sea exitosa. Esta investigación es importancia para nuestro trabajo por que identifica los beneficios a tener en cuenta de las competencias comunicativas en la profesión de periodismo, la comunicación de masas, con el dominio de las diferentes teorías, la importancia del aprendizaje intercultural en un país tan diverso no solo en geografía sino también en diversos tipos de manifestaciones culturales siendo el más importante el lenguaje.

Ledesma, Barreto et al. (2022), explican la importancia del aprendizaje presencial y virtual en la era digital en su trabajo: *“El Conectivismo en el aprendizaje en línea empoderando las competencias comunicativas docentes”*. El estudio, tiene como objetivo analizar las

experiencias de aprendizajes en línea que se relacionan con el enfoque pedagógico del Conectivismo empoderando las competencias comunicativas digitales docentes. En el desarrollo de la investigación se consideró el enfoque cualitativo, a través de un análisis documental de artículos científicos publicados en revistas de alto impacto recolectado empleando la metodología PRISMA para una revisión sistemática. Los resultados nos demuestran que el rol del docente, a través de la mejora de sus competencias comunicativas y tecnológicas, participa con los estudiantes de una mayor interactividad con los contenidos y actividades del curso, organizando comunidades de aprendizaje en procesos de apertura, conectividad, autonomía y diversidad. Respecto a la metodología, se diseñaron cuatro etapas de búsqueda: identificación, filtrado, elección e inclusión. Donde se consultaron las siguientes bases de datos como SCOPUS, EBSCO, y SCIELO y el generador de búsqueda a Mendeley; para lo cual se identificaron 28,789 documentos. El trabajo es importante para nuestra investigación por que aporta como el aprendizaje digital lograr ser más efectivos y eficientes en una educación mediada por la tecnología. Estas transformaciones y cambio en tiempo real nos conducen a un conocimiento más interactivo y colaborativo para mejorar las competencias comunicativas.

Por su parte Motto (2022) en su investigación: *“Integración de las competencias comunicativa, digital y aprender a aprender dentro del aula ELE: implementación de una clase semipresencial con la plataforma Moodle en la universidad de Yaundé I”*. El autor propone indagar sobre las herramientas de aprendizaje de Moodle que ayudan en la adquisición de las competencias en este ámbito. En el marco metodológico y aplicativo de la tesis, se adoptó el método científico para analizar datos cuantitativos y cualitativos. La selección y la distribución de la muestra, la manipulación y el análisis de datos siguen el modelo de intervención propuesto

por el diseño cuasi experimental. Se elige este método ya que la selección de la muestra no es aleatoria, por lo tanto, el experimento se aplica a una determinada población que son los estudiantes del segundo curso del departamento de LLCIII. Dentro de esta población, se selecciona la muestra de manera aleatoria para obtener el grupo experimental y un grupo control. El estudio contrastivo entre las medias obtenidas del grupo experimental y las del grupo control, demuestra que el grupo experimental aprende mejor colaborando, comunicando y participando mediante el uso de Moodle.

De acuerdo con Moreira, Zambrano et al. (2022). Explican en su investigación: *“Tecnologías del aprendizaje y conocimiento (TAC) para el desarrollo de competencias comunicativas en la enseñanza del idioma inglés”*. El uso de las TAC en el proceso de enseñanza- aprendizaje del inglés como lengua extranjera, desde una mirada interdisciplinaria que facilitan la comunicación asertiva y la expresión humana. El estudio teórico de revisión bibliográfica aporta información sobre cómo, en qué circunstancias y condiciones el uso de las tecnologías se convierte en recursos básicos para incorporarlas con efectividad en las aulas para propiciar un aprendizaje colaborativo en el uso de las plataformas y software educativos para el desarrollo de competencias comunicativas en el PEA del inglés. La investigación resultó de un estudio cualitativo, descriptivo con carácter retrospectivo, fenomenológico, con el objetivo de destacar la importancia de la enseñanza del inglés en el desarrollo de las competencias comunicativas con el uso de tecnologías, fueron utilizados diferentes métodos del nivel teórico (histórico-lógico y el análisis-síntesis e inductivo-deductivo) y de los métodos del nivel empírico (el proceso de observación y el estudio documental). Los resultados de esta investigación comprenden desde los orígenes y desarrollo de este componente de la competencia comunicativa y la sistematización de diferentes autores que permiten sustentar la importancia de estas en la

enseñanza del inglés como lengua en la educación para la formación y desarrollo integral de los estudiantes a partir del uso de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC).

De acuerdo a Mamani & Calderón (2022) señalan en su investigación: “*Incidencia de las plataformas virtuales en las competencias del área de comunicación en estudiantes del cuarto y quinto grado de educación secundaria de la IEP Federico Villarreal, Tacna 2021*”. La presente es una investigación básica, no experimental de nivel descriptivo correlacional; la cual determinó la relación existente entre las plataformas virtuales y las competencias del área de comunicación en estudiantes del 4to y 5to grado de educación secundaria de la IEP Federico Villarreal, Tacna 2021. Asimismo, para recopilar la información requerida, se emplearon cuestionarios. A través del estadístico Rho de Spearman con una Sig.= 0.000 y Rho=0.845 se comprobó la existencia de una correlación lineal, directa, fuerte y estadísticamente significativa entre las variables plataformas virtuales y las competencias del área de comunicación en estudiantes de la IEP Federico Villarreal. La investigación es importante para nuestro trabajo por que plantea el uso de las plataformas digitales para mejorar la calidad de las competencias comunicativas en los diversos entornos virtuales. Además, abre y diseña un nuevo escenario para el pensamiento, la comunicación humana y el aprendizaje en los diversos contextos educativos.

Para Cavenago (2021) señala en su trabajo investigativo: “*El uso de las TIC y las competencias comunicativas en los estudiantes de Lengua Inglesa del semestre 2021-II de una universidad privada de la ciudad de Lima*”. La investigación fue de enfoque cuantitativo, nivel correlacional, diseño no experimental trasversal. La muestra estuvo conformada por 179 estudiantes. Se aplicaron los instrumentos: Cuestionario uso de las TIC (Vega, 2017) y el

Cuestionario competencias comunicativas en Lengua Inglesa (Vega, 2017) a fin de obtener la frecuencia y amplitud del uso de las herramientas por parte de los estudiantes. Los resultados arrojaron que sí existe relación entre el uso de las TIC y las competencias comunicativas del idioma inglés. La investigación aporta elementos valiosos para nuestro trabajo porque determina la importancia entre el uso de las TIC y las competencias comunicativas para la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes a fin de lograr una mayor efectividad en los entornos digitales. A nivel nacional, el trabajo presentado por Arango, Ortiz et al. (2021). Explican que los entornos digitales y los dispositivos móviles han generados otras formas de leer y evaluar las competencias comunicativas. Así lo plantean en su investigación: “Desarrollo *de las competencias de lectoescritura en estudiantes universitarios a través del uso de herramientas de la web 2.0*”. Ante las deficiencias presentadas por los jóvenes estudiantes recién ingresados a la educación superior en el desarrollo de competencias genéricas y transversales como la lectura y la escritura, las cuales han sido evidenciadas a nivel mundial, nacional y local a través de la realización de pruebas internacionales como las Pruebas PISA. Los investigadores buscan evaluar estas nuevas estrategias didácticas aplicadas en el aula de clase para el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura mediante la utilización de herramientas web 2.0. Se realizó una revisión sistemática de documentos de sociedades científicas y universidades. El enfoque utilizado en esta investigación fue mixto y se realizó con una muestra de 32 estudiantes de grado undécimo de la Comuna 9 de Medellín, quienes durante 11 sesiones elaboraron producciones escritas digitales apoyados por herramientas web 2.0. Para el fortalecimiento de las competencias lectoescritora, esta revisión bibliográfica permite evidenciar que la incorporación de las nuevas tecnologías a la enseñanza también está suponiendo un profundo cambio en los contextos de aprendizaje hasta ahora limitados al aula física. La tecnología educativa puede ayudar a mejorar

el proceso de aprendizaje de los internautas. Igualmente han generado nuevos espacios y contextos de aprendizaje que superan los límites temporales y espaciales del aula tradicional. Este trabajo es importante para nuestra investigación por que explica los beneficios del uso de las herramientas digitales para aumentar la comprensión de lectura y escritura. Además, motiva e impulsa el rendimiento académico de los estudiantes en los contextos educativos.

Los autores Escamilla, Escobar et al. (2021), proponen con su investigación; “Fortalecimiento *de la competencia comunicativa–lectora a partir de secuencias didácticas con el uso de la herramienta tecnológica Google Classroom, en estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Nueva Delhi de Bogotá*”. La metodología utilizada en este proyecto fue de tipo cualitativo; ya que se trató de una Investigación Acción Pedagógica. Esta se desarrolló en cuatro fases. La primera de diagnóstico a través de una prueba inicial para poder identificar el nivel de la competencia comunicativa- lectora. Una fase de diseño donde se realizó una propuesta pedagógica que incorporara las secuencias didácticas y los recursos educativos digitales. La siguiente fase, donde se implementó como estrategia pedagógica las secuencias didácticas. Y una fase de evaluación donde se valoraron los alcances obtenidos con la implementación de dicha estrategia pedagógica y la incorporación de los Red desde el aprendizaje significativo. Los resultados demostraron la gran diferencia que existe en la práctica cuando son utilizados los recursos educativos digitales en el salón de clases; los educandos lograron mejores resultados en la competencia comunicativa lectora y demostraron una gran motivación en relación con las clases. A manera de conclusión se puede afirmar que la utilización de recursos TIC en el salón de clases influyeron de manera efectiva en el aprendizaje de la competencia comunicativa lectora de los escolares.

Por otro lado, Torres (2018), en su investigación: *“Uso de la tecnología de la información y comunicación (TIC) y las competencias comunicativas en estudiantes de los primeros ciclos del Instituto Superior Tecnológico TECSUP”*. La presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia del uso de las Tecnologías de información y la Comunicación (TIC) en el desarrollo de competencias comunicativas en estudiantes de primer y segundo ciclo del Instituto Superior Tecnológico Tecsup. El método de investigación fue hipotético deductivo. El tipo de investigación aplicada con un diseño cuasiexperimental. La población fue de 130 estudiantes del primer y segundo ciclo del ITS Tecsup. La muestra fue de 40 sujetos (20 grupo control y 20 grupo experimental). Los instrumentos fueron rúbricas de evaluación de competencias comunicativas. En los resultados se observa que en la prueba de entrada el grupo experimental obtuvo una media de 11.85 y el grupo control 11.80 y en la prueba de salida el grupo experimental obtuvo una media de 16.95 y el grupo control 11.85. En la contrastación de hipótesis se obtuvo un $p=0,000$ menor al p =valor tabulado. Se concluye que uso de las tecnologías de información y la comunicación influyen significativamente en el desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de primer y segundo ciclo del Instituto Superior Tecsup.

A nivel nacional, se encuentra el trabajo investigativo de Chaparro (2022), donde explica: *“Competencia comunicativa, oral y escrita, en estudiantes de ciencias de la salud de una universidad de Bogotá DC, Colombia”*. El objetivo del presente artículo es identificar el nivel de competencia comunicativa en un grupo de estudiantes de tercero y sexto semestres de un programa de instrumentación quirúrgica de Bogotá. Para ello se realizó un diseño mixto en el

que se aplicaron instrumentos de evaluación de las competencias comunicativas y se observaron los dos grupos del programa. La población estudiada fue de 374 matriculados de un programa de ciencias de la salud de una universidad ubicada en Bogotá D. C., Colombia. La muestra fue intencional por conveniencia. El total de la muestra fue de 95 participantes, de los cuales 68 (un 71,57%) eran de tercer semestre y se encontraban en el proceso de aprehensión de contenidos teóricos, y 27 (un 28,42%) eran de sexto semestre, los cuales estaban en la práctica en el contexto hospitalario real. Los principales hallazgos mostraron que la competencia de los dos grupos de estudiantes del programa fue aceptable. De acuerdo con esta denominación, el nivel de desempeño se considera estándar, lo que significa que hay errores en la comprensión lectora, la escritura y la oralidad, así como en la ortografía y el uso de signos de puntuación; además, la comprensión de conceptos es parcial en la comunicación verbal, no verbal y escrita. Se concluye que es importante considerar la inclusión de actividades en el aula que promuevan el desarrollo de la competencia comunicativa oral y escrita, considerando que el personal de salud necesita hablar con el paciente y el personal, así como realizar escritos a partir de reportes e informes.

Para Valencia (2016), en su trabajo titulado: *“Fortalecimiento de la Competencia Comunicativa Lectora en Estudiantes con Necesidades Educativas Transitorias a través de las TIC”*. El objetivo de la investigación fue determinar el aporte de un ambiente de aprendizaje mediado por las TIC en el fortalecimiento de la competencia comunicativa lectora. La población estuvo conformada por 60 estudiantes de grado tercero de primaria del Colegio Instituto Técnico Laureano Gómez, sede B, jornada de la mañana. El colegio es de carácter oficial, creado para satisfacer los requerimientos educativos del sector de Bachué en la localidad 10 Engativá de Bogotá. La investigación se realizó bajo el enfoque cualitativo desde la perspectiva

interpretativa. Se aplicó el diseño metodológico de estudio de caso único, encontrándose que el ambiente de aprendizaje fortaleció los procesos lectores en tres componentes. Los resultados obtenidos en este estudio, respecto al fortalecimiento de la competencia comunicativa lectora, los estudiantes con NET se encontraban antes de la implementación del ambiente de aprendizaje en el 55% es decir, que presentaban necesidades educativas transitorias y un criterio de evaluación de desempeño Bajo, de acuerdo con la prueba TAMIZ y al sistema institucional de evaluación SIE del Colegio Instituto Técnico Laureano Gómez.

A nivel local, Rojas Molinares, K. P. (2023). El trabajo busca determinar el “Efecto de la narración como estrategia didáctica en el desarrollo de la competencia comunicativa lectora de los estudiantes de 7° del colegio del Sagrado Corazón vía Puerto”. La investigación, tiene un enfoque de tipo cuantitativo e implementa un método correlacional para la medición de dos variables, articulado con un diseño cuasi experimental, pre- test, post-test y enmarcado en el paradigma positivista. Para la realización, desarrollo y análisis de la investigación, se seleccionaron dos grupos: un grupo control conformado por la unión los cursos del grado séptimo B y D, y otro grupo experimental, conformado por el curso del grado séptimo C, con el fin de identificar si existen diferencias significativas entre los dos grupos, después de ser intervenido el grupo experimental con la estrategia didáctica en las competencias comunicativas lectoras a través de la narración. La intervención se realizó durante ocho meses continuos desde la asignatura de español y se desarrolló en tres fases: una primera fase de tipo diagnóstica, pre-test, donde se implementó una evaluación con el objetivo de conocer el nivel de las competencias comunicativas lectoras de los grupos: control y experimental. Posteriormente, una segunda fase de intervención con el grupo experimental basada en la narración como estrategia didáctica.

Durante esta fase el grupo control continuó dando sus clases como lo venía realizando normalmente. Por último, una fase final, de evaluación, post-test, cuyo objetivo es el de medir el efecto de la estrategia didáctica basada en la narración en las competencias comunicativas lectoras de los estudiantes. La importancia que tiene esta investigación para nuestro trabajo es valiosa por los aportes que presenta en la comprensión lectora para analizar, comparar, diferenciar y comprender un texto. Además, la contribución de este trabajo nos direcciona a fortalecer la lectura crítica y a comprender nuevas formas de leer los diferentes entornos digitales para mejorar las Pruebas nacionales Saber pro y la prueba internacional Pisa.

Para Blanco, Cárdenas et al. (2022), en su investigación: *“El periódico digital: herramienta tecnológica para fortalecer las competencias comunicativas en los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa de Sabanalarga CODESA, Atlántico”*. La investigación se enmarca en un enfoque crítico social desde una mirada cualitativa con las características de la investigación acción que sigue las cinco fases dadas por el psicólogo Kurt Lewin. Las intervenciones fueron documentadas de manera escrita y con buenos detalles de los observado por los investigadores evidenciando el alcance del proceso evolutivo de la población participante, como producto final se publicó el periódico escolar en la plataforma digital ISSUU, a manera de conclusión se puede afirmar que el periódico digital escolar constituye un espacio pedagógico y creativo que fomenta el desarrollo de las competencias comunicativas. La investigación la elaboración del periódico escolar digitales es pertinente para nuestro trabajo por que fomenten la práctica de las competencias comunicativas como escuchar, hablar, leer y escribir, entre otros.

Herrera, Fontalvo et al. (2019), explican en su trabajo investigativo: “*Fortalecimiento de las competencias comunicativas a través del videoclip como estrategia didáctica en estudiantes de 5 grado*”. La I.E. Técnica Policarpa Salavarrieta de Soledad, presentan dificultades en la comprensión y manejo de las competencias lingüísticas. Este proyecto tiene como objetivo fortalecer las competencias con la ayuda del videoclip desde un enfoque Epistemológico introspectivo-vivencial, en el marco de un paradigma Histórico-hermenéutico, con un tipo de investigación cualitativo y orientado en el diseño Estudio de caso. La población objeto de estudio son 38 estudiantes de 5° grado de Primaria, cuyas edades oscilan entre los 10 y 12 años y que en su mayoría viven el barrio ferrocarril donde se encuentra ubicada la Institución Educativa Policarpa Salavarrieta en el municipio de Soledad, Departamento del Atlántico. Se utilizarán técnicas e instrumentos como: la observación participante y rúbrica de evaluación. El estudio se realizó en las aulas dotadas con los recursos digitales de la institución. Este trabajo de investigación es importante para nuestra investigación por la forma como utiliza el videoclip para motivar la interpretación, comprensión y análisis de contenidos audiovisuales para fortalecer las competencias comunicativas.

Para Robles y Ortega (2019). En su trabajo: “*Incidencia de la competencia comunicativa desde la comprensión lectora en el rendimiento académico en estudiantes de undécimo grado*”. El estudio analiza los resultados de cómo la competencia comunicativa desde la comprensión lectora incide en el rendimiento académico de estudiantes de undécimo grado la IED Sofía Camargo de Lleras en la ciudad de Barranquilla. Por sus características, la investigación es de enfoque cuantitativo y de alcance correlacional, orientado bajo un diseño no experimental de corte transaccional. El muestreo fue de tipo probabilístico y se seleccionó de manera aleatoria

conformándose una muestra representativa de veinte estudiantes y diez profesores. Como instrumentos se utilizaron dos cuestionarios y para medir los niveles de comprensión lectora se utilizó una prueba Cloze y para medir el rendimiento académico se registraron los promedios finales de las calificaciones y los resultados de las pruebas Saber obtenidos por las estudiantes durante el año 2017. Entre los resultados se encontró que existe una incidencia entre la competencia comunicativa desde la comprensión lectora en el rendimiento académico la cual presentó un coeficiente de correlación de Pearson de .087 el cual es estadísticamente significativo ($p < .001$) con un tamaño del efecto ($r^2 = .75$).

De acuerdo con Arias (2018), en su trabajo: *“Fortalecimiento de la competencia comunicativa lectora y escritora usando el Blog como estrategia didáctica con los alumnos de 7° grado en la Institución Educativa Agrícola De La Mina–Cesar”*. El autor considera que el uso apropiado de las herramientas digitales sirve para fortalecer los procesos de las competencias comunicativas y obtener habilidades en comprensión lectora, así como la apropiada destreza en la redacción de textos. Se abordó metodológicamente desde la mirada del enfoque cualitativo (mundo subjetivo e interpretativo), dentro de la cual se trabajará con el tipo de investigación descriptiva y los métodos analítico, sintético, inductivo y la hermenéutica. El proyecto logró evaluar la percepción del nivel de competencia lectora en los 37 alumnos de 7° en la Institución Educativa Agrícola La mina del municipio de Valledupar – Cesar. La interacción de algunas teorías relacionada con comprensión lectora y la aplicación metodológica de los lineamientos del enfoque interpretativo denominado cualitativo, dentro de la cual se trabajó con el tipo de investigación descriptiva y los métodos analítico, sintético e inductivo y la aplicación de una encuesta de percepción.

Por último, Osorio (2018), señala en su estudio: “*Prácticas de lectura y escritura: una propuesta didáctica integradora para el desarrollo de competencias comunicativas*”. es una investigación en educación, que contó con la participación de once docentes de las áreas de ciencias naturales, ciencias sociales, humanidades y matemáticas, y tres grupos de noveno grado, conformado por treinta y cuatro estudiantes de la Institución Educativa Distrital Santa Bernardita de la ciudad de Barranquilla-Colombia. Como investigación de tipo cualitativo, con un enfoque etnográfico centrada en un paradigma crítico–hermenéutico buscó conocer la realidad educativa en torno a las prácticas de lectura y escritura de los docentes de las áreas fundamentales. En el análisis de los datos, se evidenciaron debilidades referidas a la metodología, la planeación, la integración de los contenidos y el trabajo en equipo por parte de las diferentes áreas en relación con el desarrollo de las habilidades comunicativas de los estudiantes. Los resultados obtenidos permitieron establecer que es necesario que los docentes conozcan y apliquen diversas estrategias didácticas enfocadas a fortalecer sus prácticas de lectura y escritura en aula, por lo cual surge la Propuesta de Acompañamiento a las Practicas Docentes (PAPD) como propuesta didáctica con una visión integradora del aprendizaje, la cual ayudará a mejorar la gestión de los profesores en cuanto a la didáctica de la lectura y escritura; así como, a integrar los conocimientos de los estudiantes para el fortalecimiento de sus competencias comunicativas.

Las investigaciones anteriores muestran la importancia que tienen estos trabajos académicos para generar nuevos conocimientos, experiencias y prácticas en diferentes contextos educativos del país. Además, contribuyen al fortalecimiento y calidad de la educación en los procesos de enseñanza-aprendizaje en las distintas plataformas educativas.

1.3. Pregunta problema de la investigación

Teniendo presente las diferentes investigaciones tanto en el contexto nacional como internacional, se plantea para el siguiente estudio la pregunta de investigación que consiste en identificar, *¿Cuál es la incidencia de las narrativas transmedia de los entornos virtuales de dos plataformas virtuales universitarias en las competencias comunicativas digitales?*

1.4. Justificación de la pregunta

En esta sociedad digitalizada se requieren que el docente adquiriera unas competencias comunicativas digitales que le permita diseñar estrategias metodológicas para dar soluciones de calidad a las nuevas formas de enseñar en los escenarios virtuales. La actualización tecnológica permite comprender el uso, aplicación, beneficios y las nuevas formas cómo y qué aprenden los estudiantes en las plataformas digitales. Para estar sintonizado con la velocidad de los cambios en los procesos de integración de las TIC en la educación, Morales, Rodríguez & Molina (2018), lo analizan, mediante casos específicos, como la eficiencia de las instituciones de educación en sus procesos a la hora de asumir la denominada civilización digital.

Esas transformaciones tecnoeducativas en la sociedad actual aceleraron el desplazamiento de los tradicionales paradigmas educativos, por modelos educativos más interactivos, colaborativos y cooperativos. Para Latorre-Iglesias et al (2018) se necesita un sistema educativo que conecte con el mundo de la vida, que genere nuevas realidades desde lo

propositivo argumental, capaz de trascender las turbulencias e incertidumbres que plantea el futuro más cercano, (p. 24). Con este desplome de modelos educativos surgen nuevos escenarios híbridos y nuevos modos de enseñanzas a través saberes digitales en las plataformas educativas.

Unas de las causas más interesantes de la innovación educativa es que generó nuevas herramientas tecnológicas para construir un conocimiento que se adapta a la velocidad de los nuevos soportes digitales, es decir la tecnología al servicio del aprendizaje. Las competencias comunicativas encuentran una variedad de opciones digitales para fortalecerse las prácticas docentes y lograr un aprendizaje significativo en los diferentes contextos educativos.

Como consecuencias, las TIC han transformado y cambiado el rumbo hacia la educación a distancia con la llegada de las plataformas virtuales de aprendizaje, donde el docente en la sociedad actual debe digitalizarse para impartir un conocimiento más ágil, dinámico y que se adapte sus competencias comunicativas a las necesidades de los estudiantes y del mercado laboral.

Igualmente, esta investigación es importante para los docentes que no tengan los conocimientos en tecnologías educativa. Se busca despertar la curiosidad investigativa para nuevas realidades sociales y educativas del nuevo mundo tecnológica.

Por otro lado, es valioso la investigación porque plantea un nuevo reto al proceso de enseñanza, en los espacios académicos sobre la forma como adapta a las nuevas metodologías de aprendizaje en el ecosistema digital. En esta búsqueda direccionada a explorar de nuevas formas

de producir conocimiento académico que se transfiera en las autopistas de las plataformas digitales para construir contenidos audiovisuales, por medio de las narrativas transmedia.

Estas estructuras deben estar articuladas por medio de una actitud y accionar interactivo, colaborativo y participativo por parte de los docentes para movilizar los saberes y atrapar la atención de los estudiantes en las plataformas educativas.

1.5. Objetivos

En el marco del estudio se plantean los siguientes objetivos:

1.5.1. Objetivo general

Identificar la incidencia de las narrativas transmedia de los entornos virtuales de dos plataformas virtuales universitarias en las competencias comunicativas digitales.

1.5.2. Objetivos específicos

- Caracterizar las narrativas transmedia como herramientas de enseñanza-aprendizaje en los entornos virtuales.
- Diagnosticar las herramientas más usados por los docentes en sus clases en ambientes virtuales de aprendizajes.

- Describir los elementos digitales que permiten las construcciones de contenidos audiovisuales, por medio de narrativas transmedia en los entornos virtuales de aprendizajes.

1.6. Hipótesis de estudio

La comunicación educativa digital exige unos modos para socializar eficazmente los contenidos académicos. En un contexto digital, el acto comunicativo debe tener un estilo pedagógico atractivo y seductivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La interrelación entre el docente del futuro y el alumno de la sociedad del conocimiento requiere funcionalidad y aplicabilidad de lo que se enseña con las necesidades del mercado laboral. Por eso la calidad del aprendizaje requiere que se diseñen, implementen y evalúen las competencias digitales de los profesores con el conocimiento del funcionamiento básico del hardware, software y aplicaciones web para producir conocimiento de última generación.

La formación profesional del futuro docente debe aprender nuevas prácticas educativas para diseñar metodologías y didácticas que capturen la atención e interés de los estudiantes a través de narrativas transmedia que potencialicen las competencias comunicativas y representen el nuevo saber de la ciudadanía digital. Los años de experiencias y la práctica continua en los entornos de narrativas transmedia nos han permitido recorrer múltiples autopistas de investigación para construir propuestas que se adapten en los escenarios académicos.

Según el Estatuto de Profesionalización Docente (Decreto 1278 de 2002), se busca que la docencia sea ejercida por educadores idóneos, que tengan formación, experiencia, desempeño y competencias como los atributos esenciales. Para la capacitación y crecimiento profesional docente, explica: “Mediante la actualización de conocimientos relacionados con su formación profesional, así como la adquisición de nuevas técnicas y medios que signifiquen un mejor cumplimiento de sus funciones” (Presidencia de la República de Colombia, 19 de junio de 2002, artículo 38)

El desafío permanente de los futuros docente es la apropiación de una variedad de aplicaciones y herramientas digitales que le faciliten la construcción de un discurso académico actual, que motive y despierte interés en clase a las nuevas generaciones. La implementación del video en clase como herramienta didáctica para diseñar nuevas narrativas académicas, es una opción que puede reducir el conflicto intergeneracional entre profesores y estudiantes.

Para la profundización y generación del conocimiento, la Unesco (2008) plantea en «estándares de competencia TIC para docentes», unas directrices que los proveedores de formación profesional deben utilizar las TIC par un aprendizaje significativo. Además, los docentes deben utilizar la tecnología digital con eficacia para ayudar a los estudiantes a adquirir sus competencias, resolver problemas y tomar decisiones en sus proyectos profesionales. Hoy en día para comunicar conocimiento de calidad “los docentes en ejercicio necesitan estar preparados para ofrecer a sus estudiantes oportunidades de aprendizaje poyadas en las TIC; para utilizarlas y para saber cómo éstas pueden contribuir al aprendizaje de los estudiantes.”

Capítulo II

2.1.Marco teórico

2.1.1. Narrativa Transmedia, aprendizaje digital e interactivo

El término transmedia aparece en el año 1991 en un ensayo titulado “Jugando con el poder en películas, televisión y videojuegos”, escrito por la profesora estadounidense Marsha Kinder, docente de las materias de cine y Estudios Críticos de la Universidad del Sur de California. En este trabajo, Kinder emplea el término "transmedia intertextuality" (intertextualidad transmedia) para analizar el crecimiento y las mutaciones de las historias a través de diferentes medios. En el año 2003 en un artículo publicado por Henry Jenkins en la revista *Technology Review* retoma y posiona el concepto de narrativa transmedia (*transmedia storytelling*).

Para Galeano (2018), Henry Jenkins fue el impulsor del término transmedia, donde identificó los principios fundamentales y lo define de la siguiente forma:

Extensión vs Profundidad: La extensión hace referencia a la habilidad de los espectadores para participar y difundir los contenidos. En cuanto a la profundidad, se refiere al interés en consumir más vertientes de un producto transmedia interesante y cautivador, es decir, cuando el espectador busca más información sobre la narrativa y sus extensiones. Como puedes ver, la extensión y la profundidad se complementan entre sí.

Continuidad vs. Multiplicidad: La continuidad es la coherencia y credibilidad que debe haber en la historia. Esta historia debe seguir una línea común, por lo que no debe tener contradicciones. Multiplicidad es la posibilidad de acceder a diferentes versiones en la narrativa, en la que pueden presentarse otras perspectivas de los personajes o de los acontecimientos.

Inmersión vs. Extracción: La inmersión es cuando el espectador se sumerge en el mundo que forma parte del universo transmedia en cualquiera de sus formatos. Por otro lado, la extracción se refiere a sacar elementos de este universo transmedia y traerlos al mundo real.

Serialidad: La construcción de una serie basada en la creación de fragmentos significativos y convincentes de una historia para ser distribuido a través de múltiples entregas. En transmedia la serialidad se muestra no sólo a través de múltiples segmentos sino también a través de múltiples medios. Ruptura del arco narrativo a través de múltiples segmentos, únicos a cada plataforma y que se expanden por distintos medios.

Subjetividad: Las NT se caracterizan por la presencia de subjetividades múltiples donde se cruzan muchas miradas, perspectivas y voces. Dicho en otras palabras, las NT tienden a potenciar una polifonía causada por la gran cantidad de personajes e historias.

Realización: Las acciones de los consumidores son fundamentales en las NT. Los fans son evangelizadores a tiempo completo que no pierden la ocasión de promover su narrativa favorita; algunos de ellos dan el paso sucesivo y se convierten a pleno título en prosumidores que no dudan en crear nuevos textos y sumarlos en la red para expandir aún más las fronteras del mundo narrativo.

Para Scolari (2016), la historia se cuenta a través de varios medios y plataformas: a diferencia de los relatos monomedia, en las narrativas transmedia la historia comienza en un medio y continúa en otros. Podría decirse que el relato aprovecha lo mejor de cada medio para contarse y expandirse con nuevos personajes, escenarios, programas narrativos:

Cuando se habla de narrativas transmedia, algunas obras aparecen siempre, de forma indiscutible, como ejemplos paradigmáticos que el investigador o el productor está obligado a citar: Star Trek, Star Wars, The Matrix, Pirates of the Caribbean, Harry Potter, Lost, The Walking Dead... Todas estas obras tienen algo en común: en ellas el relato se expande de un medio a otro y los fans participan activamente en esa expansión. Como se puede observar, un mundo transmedia puede nacer a partir de un libro (Harry Potter), de un largometraje (Star Wars o The Matrix), de una serie televisiva (Star Trek o Lost), de un cómic (The Walking Dead) o de una atracción en un parque de diversiones (Pirates of the Caribbean).(p. 3)

El profesor, investigador y escritor argentino Carlos Scolari en su libro *Narrativa Transmedia, Cuando Todos los Medios Cuentan* (2013), explica las características principales de las narrativas transmedia:

Transmedialidad: Las narrativas transmedia se caracterizan por extenderse más allá de un único medio de comunicación. Se utilizan múltiples plataformas, como televisión, cine, libros, cómics, videojuegos, redes sociales, entre otras, para contar una historia completa y enriquecer la experiencia del público.

Multidimensionalidad: Las narrativas transmedia se construyen mediante la integración de diferentes elementos narrativos y recursos mediáticos. Cada plataforma o medio utilizado aporta una dimensión particular a la historia, ampliando así la comprensión y la inmersión del público.

Participación activa del público: Las narrativas transmedia buscan la participación activa del público, invitándolo a interactuar y contribuir al desarrollo de la historia. El público puede explorar diferentes plataformas, descubrir contenidos adicionales, participar en juegos o desafíos, y compartir sus propias creaciones relacionadas con la historia.

Coherencia narrativa: A pesar de utilizar múltiples plataformas, las narrativas transmedia mantienen una coherencia narrativa en todo momento. Cada fragmento o

elemento de la historia se relaciona con los demás, formando un todo cohesivo y significativo.

Experiencia ampliada: Las narrativas transmedia buscan ampliar la experiencia del público más allá de la historia principal. Se proporciona contenido adicional, como detalles sobre los personajes, antecedentes históricos, escenas alternativas o perspectivas diferentes, que enriquecen y complementan la historia principal.

La educación transmedia es un enfoque pedagógico que utiliza múltiples medios y plataformas para contar una historia o enseñar un tema para desarrollar las competencias digitales. Para Scolari (2013), “el lector *transmedia* es un lector multimodal que debe dominar diferentes lenguajes y sistemas semióticos, desde el escrito hasta el interactivo, pasando por el audiovisual en todas sus formas.” (p. 182).

Para Amador-Baquirol (2018), es un proceso comunicativo que surge como efecto de la convergencia tecnológica y cultural de los medios. Su uso y apropiación potencia nuevas prácticas en los usuarios, quienes ya no solo actúan como receptores y emisores sino como comunidades de saber. Las narrativas transmedia dan cuenta de nuevas textualidades y estéticas (p. 7). Además, las audiencias distribuyen y propagan el contenido en las distintas plataformas y medios digitales.

Además, la creación de contenidos transmedia por parte de los estudiantes puede ayudarles a profundizar en su comprensión del tema y a desarrollar habilidades de pensamiento

crítico y creatividad. Además, uno de los beneficios del aprendizaje transmedia es que estos pueden aumentar la motivación y compromiso con el aprendizaje.

Para Santana et al. (2018), en el ámbito de la educación, el uso de las narrativas transmedia ofrece una amplia gama de ventajas. Su carácter inmersivo y el uso de múltiples soportes se puede atraer a un estudiante que a diario enfrenta entornos digitales y multimedia. Por tanto, pasa de ser un alumno espectador pasivo a espectador activo lo que genera que a nivel educativo el aprendizaje sea cíclico y no lineal. (p. 19)

2.1.2. Entornos virtuales de Aprendizaje

Los entornos virtuales de aprendizaje se refieren a espacios en línea que utilizan tecnologías digitales para facilitar y mejorar la interacción sincrónica y asincrónica de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estos entornos proporcionan un ambiente interactivo donde los estudiantes pueden acceder a recursos educativos, participar en actividades de aprendizaje, colaborar con sus compañeros y recibir retroalimentación de los profesores sin restricciones de tiempo y espacio.

Según el Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (2017), un contexto o un «lugar» proporcionado por la tecnología y los dispositivos digitales, generalmente transmitidos a través de Internet u otros medios digitales, como la red de telefonía móvil. Los entornos digitales se suelen utilizar para la interacción con otros usuarios y para acceder a

contenidos o publicarlos. Los registros y los datos de la interacción de un individuo con un entorno digital constituyen su huella digital (p. 91).

Bustos y Coll (2009, p. 6), señalan algunas características importantes de los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje, tienen las siguientes características:

1. Son espacios digitales que permiten la interacción entre personas y contenidos a través de tecnologías de la información y la comunicación.
2. El uso de aplicaciones y herramientas para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje de contenidos específicos.
3. Son portátiles, lo que permite su distribución entre los estudiantes.
4. Se conectan en red, habitualmente mediante el acceso a Internet, expandiendo las posibilidades espaciales y temporales de acceso a los contenidos e incluso a los programas educativos de forma sincrónica o asincrónica para las interacciones.
5. Poseen características como formalismo, interactividad, dinamismo, naturaleza hipermedia y multimedia, interactividad y conectividad, lo que les permite introducir modificaciones importantes en determinados aspectos del funcionamiento psicológico de las personas, en su manera de pensar, de trabajar, de actuar, de relacionarse y también de aprender.

Los entornos virtuales de aprendizaje presentan ventajas e inconvenientes. Entre las ventajas se encuentran la flexibilidad y accesibilidad desde cualquier lugar. Entre sus inconvenientes, encontramos como la necesidad de una buena infraestructura tecnológica, la dificultad para establecer la interacción cara a cara y la dependencia de las habilidades digitales de los participantes.

De acuerdo con los trabajos de investigación de Cabero (2006), un entorno virtual de aprendizaje se debe caracterizar:

- Permitir que los estudiantes vayan a su propio ritmo de aprendizaje.
- Responder a las necesidades e intereses propios de cada uno.
- Permitir la combinación de diferentes materiales (auditivos, visuales y audiovisuales).
- Atender a un gran número de estudiantes de forma simultánea.
- Facilitar la información en todo proceso activo de construcción del conocimiento.

Para Belloch (2012, p. 4), las características pedagógicas de los entornos virtuales sirven para realizar las siguientes tareas:

- Realizar tareas de gestión y administración,
- Facilitar la comunicación e interacción entre los usuarios,
- El desarrollo e implementación de contenidos
- La creación de actividades interactivas

- La implementación de estrategias colaborativas
- La evaluación y el seguimiento de los estudiantes
- Que cada estudiante pueda personalizar el entorno adaptándolo a sus necesidades y características.

Para Salinas (2011, p. 2), es necesario que los docentes conozcan las funcionalidades técnicas y las potencialidades didácticas de los entornos virtuales ya que permiten abordarla desde tres dimensiones básicas:

- a) El conocimiento y uso instrumental de aplicaciones informáticas.
- b) La adquisición de habilidades cognitivas para el manejo de información hipertextual y multimedia.
- c) El desarrollo de una actitud crítica y reflexiva para valorar tanto la información, como las herramientas tecnológicas disponibles.

Además, en este espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica, presentan una dimensión tecnológica y una dimensión educativa, las cuales se interrelacionan y potencian entre sí para fortalecer las competencias comunicativas:

- La publicación de materiales y actividades interactivas,
- La comunicación o interacción entre los miembros del grupo,
- La colaboración para la realización de tareas grupales.

- La organización de la asignatura.
- Procesos de comunicación multidireccionales.
- Ambiente de trabajo compartido.
- La participación activa y la cooperación de todos los miembros del grupo.

La dimensión tecnológica está representada por las herramientas o aplicaciones informáticas con las que está construido el entorno. Estas herramientas sirven de soporte o infraestructura para el desarrollo de las propuestas educativas. En estos ambientes de aprendizaje presencial y no presencial encontramos cuatro tipos de entornos: plataformas de E-learning, blogs, wikis y redes sociales.

Los entornos virtuales de aprendizaje son espacios digitales que ofrecen múltiples herramientas y recursos para apoyar el proceso educativo. Estas plataformas permiten la interacción, el acceso a contenido didáctico y la colaboración entre estudiantes y profesores.

Para Gómez (2018), es un espacio educativo usualmente disponible en internet, que integra recursos educativos, promueve la interactividad de los estudiantes y brinda actividades de aprendizaje estructuradas. En otras palabras, es un ambiente virtual que permite la interacción entre los estudiantes y el docente, y que ofrece diversas herramientas para el aprendizaje y la evaluación. (p. 3).

2.1.3. Competencias comunicativas digitales

La competencia comunicativa digital se refiere a la capacidad de utilizar efectivamente las tecnologías de la información y la comunicación para interactuar, compartir información y participar de forma sincrónica y asincrónica en la sociedad digital. Para Cabero et al. (2020), en el Marco Europeo de Competencia Digital Docente, la competencia digital docente está relacionada con todas aquellas habilidades, actitudes y conocimientos requeridos por los docentes en un mundo digitalizado (p. 4).

Para la UNESCO (2018), las competencias digitales se entienden generalmente como un conjunto de competencias que permiten usar dispositivos digitales, aplicaciones de comunicación y redes para acceder y gestionar información, crear y compartir contenido digital, comunicarse, colaborar y resolver problemas para una realización personal efectiva y creativa, el aprendizaje, el trabajo y las actividades sociales en general (p. 6).

Según el Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (2020), la competencia digital puede definirse, en términos generales, como el uso seguro, crítico y creativo de las TIC para alcanzar objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el ocio, la inclusión y/o la participación en la sociedad (p. 90).

De acuerdo con Cassany (2014), las competencias comunicativas digitales son un conjunto de habilidades necesarias para comunicarse de manera efectiva en entornos digitales (p. 24). Indica que el desarrollo de las competencias para la comprensión y producción de textos digitales, la discursiva y la competencia crítica garantizan comunicación asertiva, participación significativa y facilita la toma de decisiones.

Además, señala la forma en que leemos y escribimos en la era digital, cómo nos informamos y construimos significado, y si los métodos de aprendizaje y enseñanza han cambiado con la llegada de Internet. existen unas características en leer en la red:

Hipertextualidad. Los vínculos electrónicos permiten saltar de un fragmento a otro, dentro de un mismo escrito, siguiendo distintos itinerarios y rompiendo la linealidad única del impreso.

Intertextualidad. Los textos se conectan entre sí con vínculos externos, como en un entramado de nudos, en una especie de océano discursivo. Los lectores saltan de un escrito a otro y navegan en este universo de documentos, a la búsqueda del dato deseado.

Multimodalidad. El escrito digital integra varios modos o sistemas de representación de datos: fotografía, vídeo, habla, música, gráficos, iconos, avatares virtuales y recreaciones, etc. La web utiliza el color, la forma y la situación en el espacio de un elemento para transmitir elementos significativos, de modo que resulta casi imposible usar sólo la escritura.

Plurilingüismo y multiculturalidad. En la red hay más contacto con interlocutores extranjeros, lo cual incrementa el uso de segundas lenguas. Muchas webs institucionales y comerciales son plurilingües para facilitar la navegación a los usuarios más habituales, hablantes de diferentes lenguas; pero es habitual encontrar posts, blogs,

foros y wikis monolingües en los que los internautas usan alguna lengua franca, como el inglés, el castellano, el francés o el portugués.

Virtualidad. Los textos se alojan en una caja opaca, tras una pantalla cuadrada y plana. Se nos ofrece una única cara epidérmica; no se pueden tocar, hojear u oler, cosa que provoca inseguridad o inquietud sobre todo a los usuarios menos experimentados y más acostumbrados al papel.

Carácter inacabado. Una parte importante de los escritos de la red no se acaba nunca o está siempre en proceso de mejora, cambio y adaptación: las webs y los blogs se actualizan, los foros se amplían, el historial de un chat se completa, etc.

Superficialidad. Algunas voces nos acostumbramos a leer de una manera fragmentaria, parcial y superficial. Nuestra mente se transforma poco a poco, se acomoda a «surfear» textos y, sin darnos cuenta, perdemos la capacidad de leer sin esfuerzo una novela extensa o un ensayo detallado.

El mismo autor indica, que debemos aprender a usar esas nuevas formas de lectura y escritura en la red, porque se interactúa con buena parte del planeta de una manera participativa y comprometida, creando redes y rompiendo la unidireccionalidad de los medios de masas.

La red ha tenido un impacto trascendental en los usos escritos. En primer lugar, ha creado géneros textuales nuevos, que nunca habríamos imaginado, como una conversación escrita (el chat) o un texto ubicuo (la web), También ha creado programas y recursos tecnológicos para ayudar a leer y escribir, como los verificadores ortográficos o el traductor automático, o ha transformado y mejorado otros recursos ya existentes en papel, como los diccionarios o las gramáticas.

De acuerdo con Velasco (2018), el hablar, escuchar, leer y escribir son habilidades comunicativas que se deben desarrollar a partir de la interacción y estrategias pedagógicas que permitan a los individuos utilizar correctamente el lenguaje, tanto en la comunicación oral como escrita, además saberlo interpretar y comprender en los diferentes contextos (p. 21).

2.2. Marco legal

El marco legal de la implementación de la tecnología en la educación en Colombia esta compuesto por varias leyes y regulaciones que promueven la inclusión de las TIC en los procesos educativos y fomentan la formación docente en este ámbito. Las siguientes son las leyes más relevantes:

La constitución política de Colombia de 1991 promulga que “la búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y en general a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás

manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades” (Asamblea Nacional Constituyente, 4 de julio de 1991, artículo 71).

Ley 115 de 1994 expide la ley general de educación en Colombia: establece que la educación debe estar orientada al desarrollo integral de los estudiantes, y que el uso de las TIC se convierte en herramienta fundamental para el logro este objetivo. Se implementa la tecnología e informática como área obligatoria en la educación básica y media (Congreso de la República de Colombia, 8 de febrero de 1994)

Ley 1341 de 2009 define principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones, entre las cuales el estado y en general todos los agentes del sector de las TIC deberán colaborar, dentro del marco de sus obligaciones, para priorizar el acceso y su uso en la producción de bienes y servicios, en condiciones no discriminatorias en la conectividad, la educación, los contenidos y la competitividad (Congreso de la República de Colombia, 30 de julio de 2009).

Decreto 1075 de 2015 por medio del cual se expide el decreto único reglamentario del sector educación, se reglamenta el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), establece los lineamientos para la implementación de las TIC en las instituciones educativas y promueve su integración en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Presidencia de la República de Colombia, 26 de mayo de 2015).

Ley 1978 de 2019: Crea el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación y tiene como objetivo promover el desarrollo científico, tecnológico e innovador en Colombia, incluye disposiciones relacionadas con la implementación de la tecnología en la educación (Congreso de la República de Colombia, julio 25 de 2019).

Capítulo III

3.1. Metodología

Con el objetivo de identificar la incidencia de las narrativas transmedia en la potencialización de las habilidades y destrezas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, en la exploración de documentos y casos se encontró que la investigación mixta es la que más se adapta a las exigencias como orientación hacia la comprensión de la usabilidad de las plataformas virtuales educativas de dos instituciones de educación superior en la ciudad de Barranquilla. En este capítulo se describe el paradigma, tipo de investigación, enfoque y técnicas e instrumentos de recolección de la información que han sido esenciales en el diseño e implementación de la propuesta.

3.1.1. Enfoque de la investigación

Gráfico 1 Esquema del desarrollo de la metodología implementada



Nota: El gráfico muestra las etapas necesarias para el diseño metodológico

La necesidad de combinar los métodos cuantitativos y cualitativos para abordar la pregunta de investigación hace necesario el uso de un enfoque mixto. Este enfoque permite una comprensión más amplia del fenómeno estudiado al combinar la recolección y análisis de datos numéricos, descriptivos y subjetivos. Creswell et al (citado en Hernández, 2014. p. 585), sostiene que se recolectan datos, tanto cuantitativos como cualitativos, del sistema social sobre ciertas categorías (algunas preconcebidas y otras no, estas últimas emergerán del trabajo de campo). Al final, se describen las categorías y la cultura en términos estadísticos y narrativos. Además, en la perspectiva mixta se aprovechan dentro de una misma investigación datos cuantitativos y cualitativos; Johnson (citado en Anguera, M 2020), establecen vías que posibilitan la simetría entre las vertientes cualitativa y cuantitativa; Greene JC, (citado por Sánchez-Gómez en Reflexiones en torno a la investigación con métodos mixtos. Revista Baiana de Enfermagem 2020 p. 3) han planteado clasificaciones de diseños de métodos mixtos dentro del marco exclusivo;

Tashakkori, (citado por Pluye 2020) plantea que la integración del enfoque mixto permite responder preguntas complejas de investigación y evaluación.

Además, con el enfoque mixto se logra una perspectiva más precisa de los fenómenos siempre que se combinan las cualidades de los enfoques cualitativo y cuantitativo en sus etapas, por lo que es conveniente disponer de ambos para obtener información que permita realizar procesos de triangulación de datos. Ese análisis de datos y triangulación de información conduce a una comprensión e interpretación lo más amplia del fenómeno en estudio.

3.1.2. Paradigma de la investigación

La investigación tendrá como base epistemológica el paradigma sociocrítico y el método analítico como guía para la crítica de la construcción de sus contenidos. Entre los referentes teóricos que han influido en la conceptualización y desarrollo del paradigma sociocrítico además de contribuir a su aplicación en diversas áreas, como la educación, la sociología y los estudios culturales están Paulo Freire, Henry Giroux, Max Horkheimer y Michel Foucault sus ideas y perspectivas críticas proporcionan marcos conceptuales y herramientas para analizar y transformar las estructuras sociales y promover la justicia social.

Entre otros referentes están Ricoy, 2006 (mencionado por Pluye 2020 p. 32) el paradigma sociocrítico exige al investigador una incesante reflexión acción-reflexión-acción, el cual implica la responsabilidad del investigador/a desde la práctica para realizar el cambio y la liberación de todos aquellos actos que forjen la transformación social, en la misma investigación citan a Maldonado (2018, p. 176) quien considera al paradigma sociocrítico como la simbiosis entre la

teoría y la práctica. Para Orozco (mencionado por Giraldo 2023) el paradigma sociocrítico tiene como finalidad propiciar las transformaciones sociales, brindando soluciones a problemas específicos con la intervención activa de sus miembros. (Orozco, 2016, p. 6).

En esa búsqueda de autorreflexión para comprender y analizar la usabilidad de la transmedia en los entornos de enseñanza y aprendizaje de las plataformas virtuales educativas de dos instituciones de educación superior en la ciudad de Barranquilla, sus estructuras, funcionamientos y articulaciones e interpretando la realidad cambiante, se pretende identificar los modos de la usabilidad en el diseño de procesos académicos que estén sintonizados con las necesidades de la comunidad académica

Para comprender la nueva realidad de la usabilidad de transmedia en la educación en los entornos virtuales de aprendizajes, examinamos la obra *La estructura de las revoluciones científicas*, Kuhn (1962) define *paradigma* como “un conjunto de suposiciones interrelacionadas respecto al mundo social que proporciona un marco filosófico para el estudio organizado de este mundo” (p. 82).

Las problemáticas para entender la velocidad de las mutaciones tecnológicas en las plataformas virtuales educativas, nos obliga a buscar soluciones en personajes que aporten información y nos guíen con su experiencia y conocimiento en estos escenarios digitales de enseñanza y aprendizajes para dar respuestas a nuestros interrogantes, igualmente se utilicen mecanismos válidos para diseñar actividades que se superponen y entrecruzan.

3.1.3. Tipo de investigación

La investigación acción educativa (IAE) es el tipo de investigación que más se ajusta en el análisis y comprensión de la problemática. Por medio de la observación y participación es posible descifrar y dar respuestas a las interrelaciones y multicausalidades que se presentan en las formas y usos de las plataformas virtuales educativas objeto de estudio. En esa recolección y triangulación de fuentes de información para examinar documentos, hechos y personajes del problema que se investiga, el nivel descriptivo es el apropiado para conocer la realidad de las narrativas transmedia en los entornos digitales de enseñanza y aprendizaje.

Según Arias (2006), este nivel de investigación consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad del conocimiento se refiere.

Para Fenwick, 2010 y Hargreaves, 2001 (mencionados por Martínez 2022 p. 6) , la labor educativa constituye una práctica investigativa y de formación que apoya el desarrollo profesional docente y está inmersa un proceso complejo de relaciones interpersonales y actos comunicativos que aportan en la construcción de comunidades de práctica cooperativa y en la misma investigación Carr, 2007, describe que se trata de un proceso constante de autoevaluación y de reflexión crítica sobre los propósitos del acto educativo en sus dimensiones social y política. Elliot, 2005 (p. 7) indica que se debe reconocer, resignificar y transformar de manera holística los contextos

educativos e integrar la teoría y la práctica en actividades de enseñanza, investigación educativa, desarrollo curricular y evaluación.

En ese proceso de inmersión académica buscamos revelar nuevos interrogantes de las competencias comunicativas digitales en las plataformas virtuales de educación superior que nos permita identificar las deficiencias, utilidades y viabilidades de los ambientes de aprendizajes. Para entender esos valores y saberes digitales que transitan en la temporalidad entre lo duradero y lo fugaz, debemos tener la lectura crítica del contexto sociocultural de los hechos para comprender mediante la investigación los cambios tecnológicos en estos tiempos tan acelerados que no tiene ni rumbo ni final.

3.2.Métodos e instrumentos de recolección de datos

En esta cotidianidad cambiante vemos y entendemos cómo se desconfiguran el nuevo ecosistema digital por los hábitos y consumo de las nuevas generaciones, que encuentran en las plataformas virtuales, las tendencias, accesibilidad e inmediatez en los contenidos digitales, unas multiplicidades de opciones más veloces que los análogos para la obtención de información académicas. Estos cambios tecnológicos condicionan a los individuos a percibir y experimentar interpretaciones y significados del exceso de información en los entornos virtuales de aprendizajes. Para la confiabilidad y valides de la investigación se utilizará la entrevista, la encuesta y revisión documental.

La investigación es una acción fundamental en cualquiera de las áreas del conocimiento (ciencia, tecnología, educación ...) (Cano & Ingold, 2020). De acuerdo con lo planteado con Laza, (2019) y Martínez, (2022), en el desarrollo de una investigación se requiere recolectar, analizar e interpretar datos e información de diferentes fuentes de manera precisa y confiable con el propósito de conseguir una vista general de lo que se va a investigar. Las técnicas de investigación se refieren a los métodos que se utilizan para registrar datos. Entre las técnicas más comunes se encuentran los cuestionarios, la observación, entrevistas, encuestas y el experimento (Sánchez-Molina & Murillo- Garza, 2021).

El objetivo de la investigación indicará la técnica que se tiene que emplear, es posible utilizar más de un instrumento en el proceso de recolección de los datos. Los datos obtenidos por medio de las herramientas utilizadas en su recolección son analizados y transformados en un nuevo conocimiento. (Martínez, 2022).

Acorde con la planteado por Zapata (2023) las fuentes son recursos que contienen datos y se refieren a hechos o situaciones, documentos o registros a los que acude el investigador para acceder a la información. Estas básicamente son primarias o secundarias. Un instrumento de recolección de datos o información es un recurso metodológico que se materializa en un conjunto de reactivos expresados en un dispositivo o formato (impreso o digital) que se utiliza para recoger, registrar o almacenar los aspectos relevantes del estudio recabado de las fuentes adecuadas.

Entre las fuentes primarias para una investigación tenemos los libros, las revistas, las monografías, las tesis, las páginas web y las secundarias son resúmenes de bases de datos

confiables y especializadas, y una tercera fuente de información la cual nos ayuda a discriminar de la base de datos lo que no aportará a la investigación. Calle, L. (2016).

Revisión de fuentes primaria de la investigación:

Las primeras fuentes primaria utilizadas para la recolección de datos e información en la presente investigación fueron los Proyectos Educativos Institucionales de las universidades objeto de estudio: La tabla 1 muestra aspectos relevantes de las universidades

Tabla 1

Aspectos relevantes de la implementación de la tecnología en las universidades objeto de estudio

Aspecto	Universidades	
	1	2
Implementación de la tecnología	En su naturaleza integra las tecnologías de la información en la adquisición de conocimiento	Unos de sus ejes transversales institucionales es la transformación digital
Ambiente Virtual	Posee un campus virtual disponible para todos los estudiantes	Cuenta con un centro de ambientes virtuales de aprendizajes
Educación Virtual	Ofrece programas de pregrado y posgrado en modalidad virtual	Cuenta con una plataforma de servicios disponible para estudiantes, docentes, directivos y personal administrativo

Fuente: Diseño propio 2023

Nota: La tabla muestra aspectos relevantes definidos en los proyectos educativos institucionales y la implementación de las tecnologías de las universidades objeto de estudio.

Una técnica para la recolección de datos en una investigación es la entrevista. En esta comunicación bidireccional de preguntas y respuestas se busca encontrar información detallada y a profundidad sobre una serie de interrogantes que la investigación plantea. De acuerdo con el método y el tipo de investigación que se va a realizar podemos clasificarla en: estructurada, semiestructurada, no estructurada, en profundidad y focal.

De acuerdo con Sampieri (2014), la entrevista cualitativa es una técnica que consiste en recoger información mediante un proceso directo de comunicación entre entrevistador(es) y entrevistado(s), en el cual el entrevistado responde a cuestiones previamente diseñadas en función de las dimensiones que se pretenden estudiar planteadas por el entrevistador.

Las encuestas de opinión son consideradas por diversos autores como un diseño o método. Generalmente utilizan cuestionarios que se aplican en diferentes contextos (entrevistas en persona, por medios electrónicos como correos o páginas web, en grupo, etc.). Sampieri (2014, p. 159).

Acorde con lo planteado por Martínez (2023) la entrevista es una técnica de investigación ampliamente utilizada. Se trata de una conversación estructurada entre el investigador y el entrevistado, en la que se recolecta información acerca de las experiencias, opiniones y actitudes del entrevistado.

La segunda fuente primaria utilizada para la recolección de datos e información en la presente investigación fue la entrevista a docentes y estudiantes de las universidades objeto de estudio.

Las entrevistas constan de preguntas abiertas formuladas de tal manera que se deja entrever que la población a la que va dirigida son sujetos que efectivamente conocen del tema y lo usan en sus clases. A los docentes se le aplicaron seis preguntas y a los estudiantes cinco.

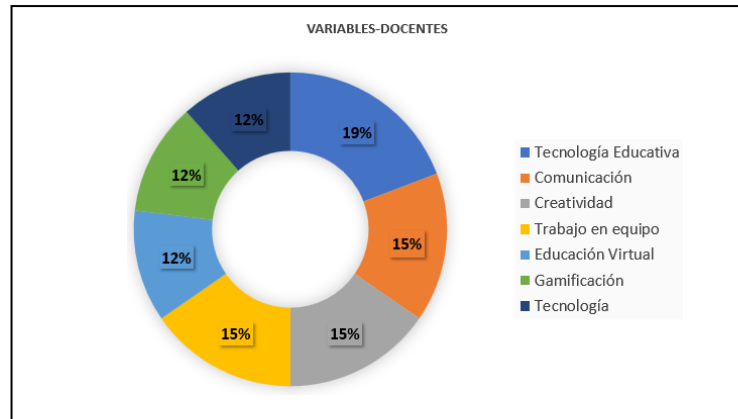
En el proceso de codificación se encontró una dispersión de la muestra, en el caso de los docentes 87 coincidencias que las agrupo en 32 citas y en los estudiantes 105 coincidencias que las agrupo en 46 citas, por lo que fue necesario realizar tipificación, correlación y descarte de variables, revisar aspectos significativos desde la perspectiva del docente y la del estudiante.

La codificación de las variables se realizó con la herramienta ATLAS.ti

Respecto a los docentes encontramos: Las variables con mayores coincidencias fueron: Tecnología educativa, comunicación, creatividad, trabajo en equipo, educación virtual, gamificación y tecnología.

Gráfico 1

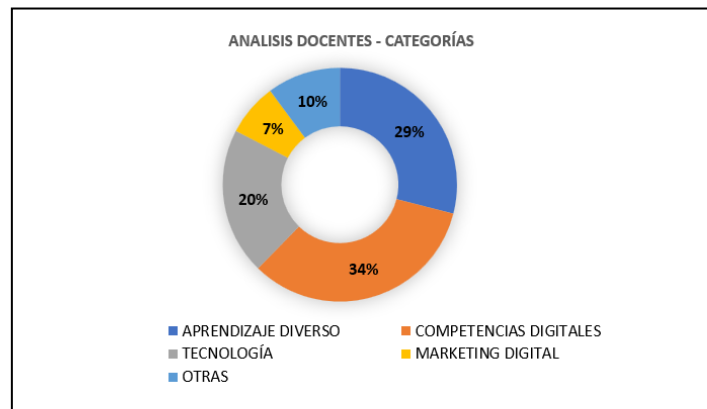
Esquemas de las variables de mayor coincidencia en las entrevistas a docentes



La herramienta organizó la información en cuatro categorías: Aprendizaje diverso, competencias digitales, tecnología, marketing digital y otras

Gráfico 2

Categorías definidas en el análisis de la información en las entrevistas a docentes

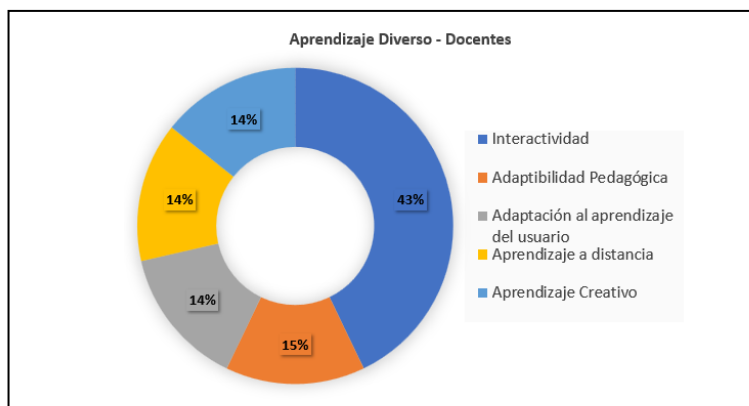


- **Aprendizaje Diverso:** Si analizando las subcategorías se relacionan con las narrativas transmedia, en ella encontramos la interactividad, la adaptación, los aprendizajes a distancia y creativo, la flexibilidad entre otros que se relacionan con la caracterización de

las narrativas transmedia como herramientas de enseñanza en los entornos virtuales de aprendizaje.

Gráfico 3

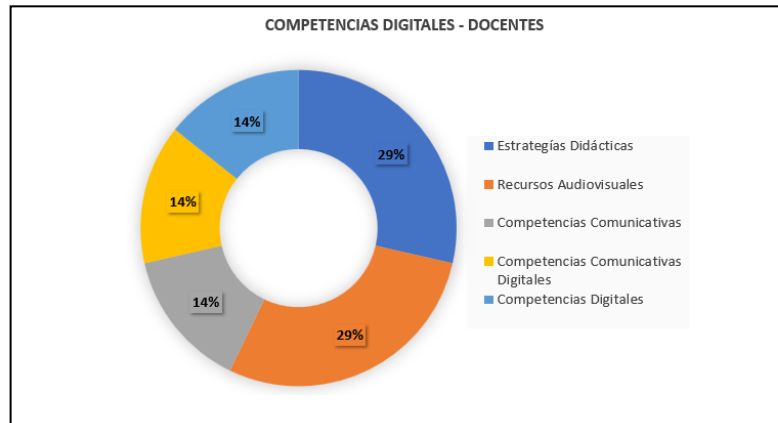
Variables con mayor incidencia en la categoría Aprendizaje Diverso en el análisis de la información en las entrevistas a docentes



- **Competencias Digitales:** Como subcategorías se destacan las estrategias didácticas, los recursos audiovisuales, las competencias comunicativas, las comunicativas digitales y las digitales que permiten la construcción de contenidos audiovisuales por medio de narrativas transmedia en entornos virtuales de aprendizaje.

Gráfico 4

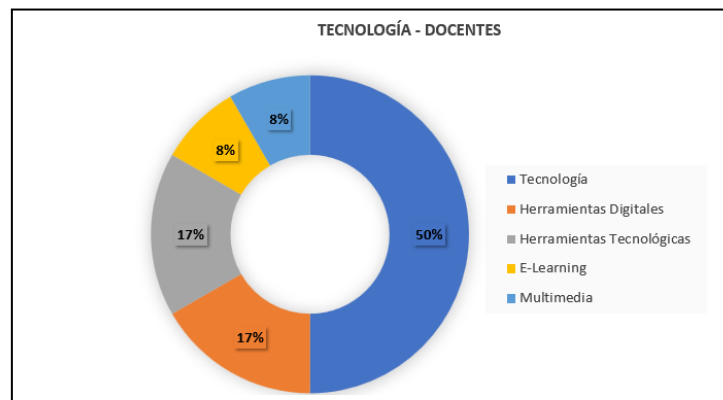
Variables de Variables con mayor incidencia en la categoría Competencias Digitales en el análisis de la información en las entrevistas a docentes



- Tecnología y Multimedia:** Se encuentran subcategorías como tecnología, herramientas digitales y tecnológicas, E-learning y la multimedia, relacionan las herramientas utilizadas por los docentes en los entornos virtuales de aprendizaje.

Gráfico 5

VARIABLES DE MAYOR INCIDENCIA EN LA CATEGORÍA TECNOLOGÍA Y MULTIMEDIA EN EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN EN LAS ENTREVISTAS A DOCENTES

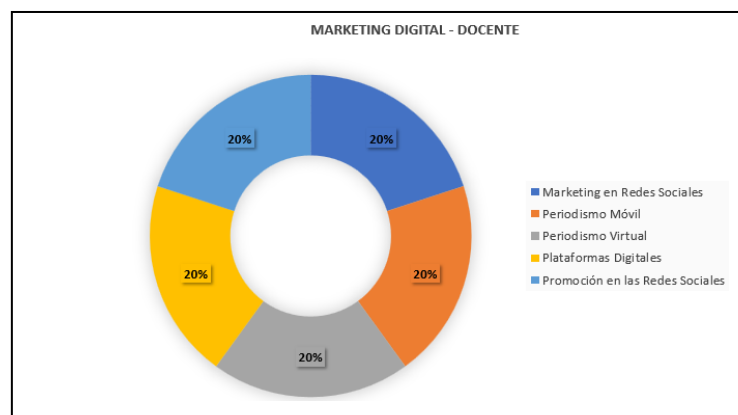


- Marketing Digital** en las subcategorías encontramos el marketing en las redes sociales, el periodismo móvil y digital, las plataformas digitales y la promoción en las redes sociales,

están relacionados con la comercialización, por tanto, no se tuvo en cuenta en el desarrollo de la investigación

Gráfico 6

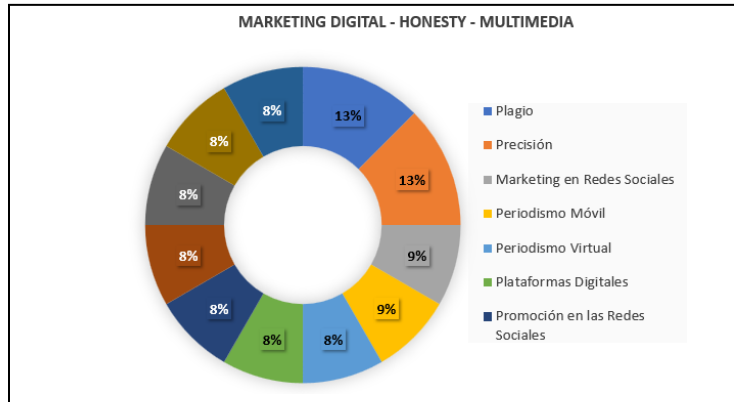
VARIABLES DE MAYOR INCIDENCIA EN LA CATEGORÍA DE MARKETING DIGITAL EN EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN EN LAS ENTREVISTAS A LOS DOCENTES



- **Otras** Las variables como: plagio, Performance, coordinación, desarrollo personal, presentación, productividad, cuestionamiento se descartaron por no tener sentido para la investigación

Gráfico 7

VARIABLES QUE NO TIENEN SENTIDO PARA LA INVESTIGACIÓN EN EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN DE LAS ENTREVISTAS A LOS DOCENTES

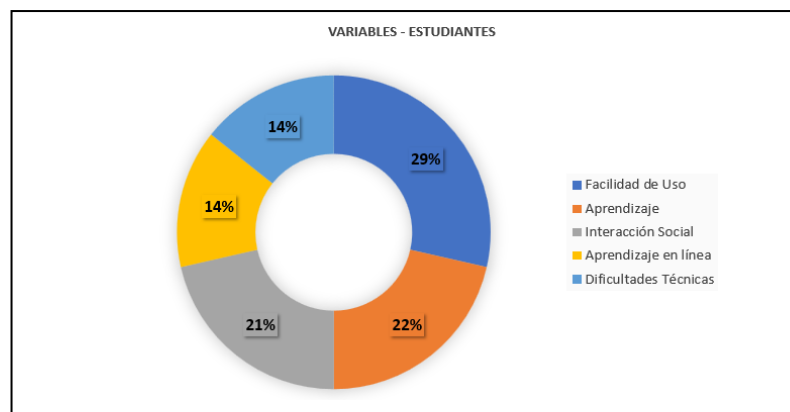


Respecto a los estudiantes:

La dispersión en las variables fue mayor, las variables con más citas fueron: la facilidad de uso, el aprendizaje, la interacción social, el aprendizaje en línea y las dificultades técnicas

Gráfico 8

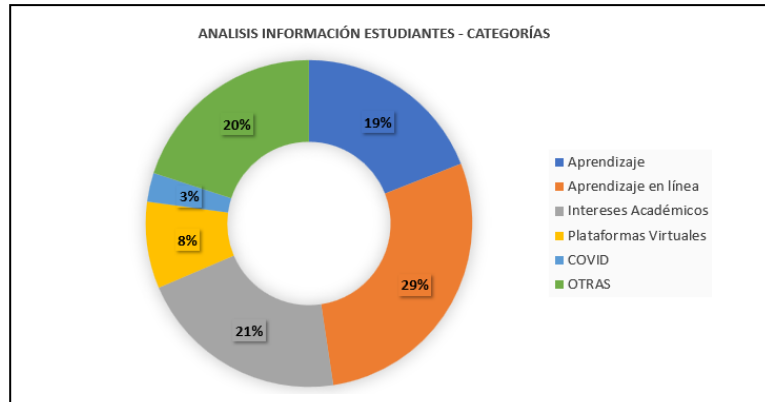
VARIABLES de mayor incidencia en el análisis de la información de las entrevistas a los estudiantes



La herramienta clasificó las variables en seis categorías: Aprendizaje, aprendizaje en línea, intereses académicos, plataformas virtuales, COVID y otras

Gráfico 9

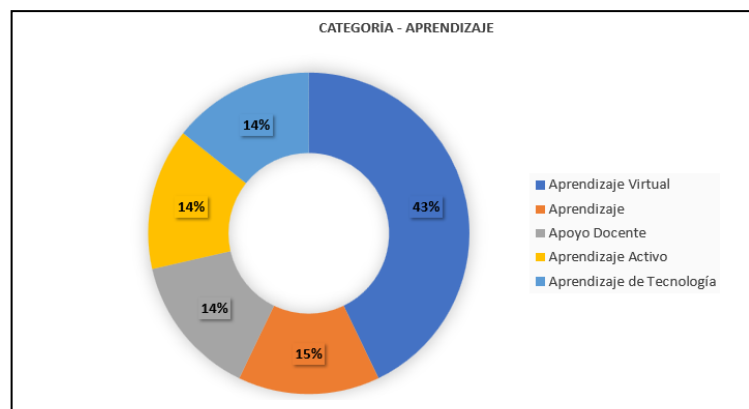
Categorías definidas en el análisis de la información de las entrevistas a los estudiantes



- Aprendizaje:** Se destacan las subcategorías: Aprendizaje virtual, aprendizaje, apoyo docente, aprendizaje activo y aprendizaje de tecnología. Por las variables se relaciona con competencias comunicativas digitales

Gráfico 10

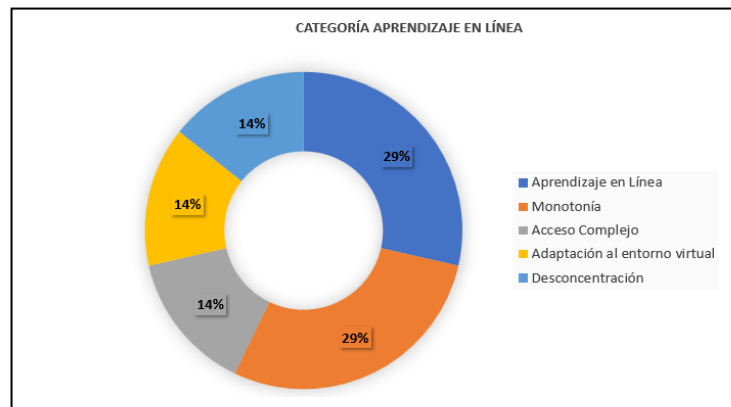
Variables de mayor incidencia de la categoría aprendizaje en el análisis de la información de las entrevistas a los estudiantes



- **Aprendizaje en Línea:** Se caracterizan las variables: aprendizaje en línea, monotonía, acceso complejo, adaptación al entorno virtual y la desconcentración. Se relacionan con los entornos de virtuales de aprendizaje, sus variables muestran un contraste porque enuncian dificultades en el manejo de las herramientas, pero al mismo tiempo hablan de facilidad de uso.

Gráfico 11

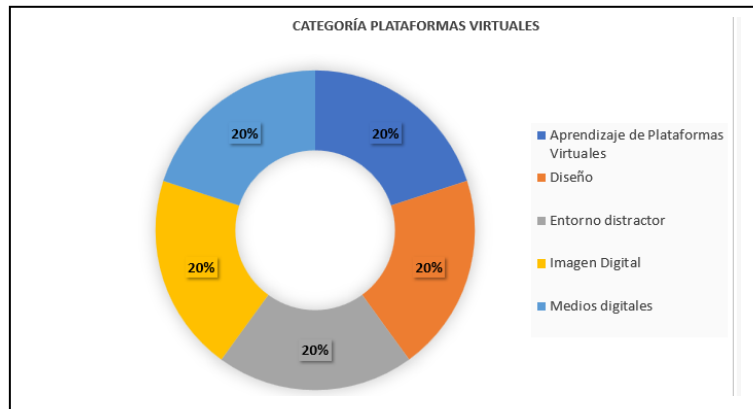
VARIABLES DE MAYOR INCIDENCIA DE LA CATEGORÍA APRENDIZAJE EN LÍNEA EN EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN DE LAS ENTREVISTAS A LOS ESTUDIANTES



- **Plataformas Virtuales:** Las coincidencias son homogéneas, se encuentran variables como: aprendizaje de plataformas virtuales, diseño, entorno distractor, imágenes y medios digitales. Se relacionan con la transmedia

Gráfico 12

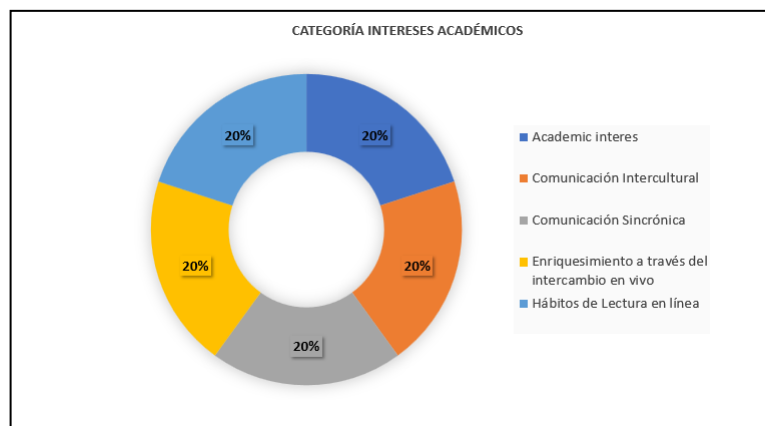
VARIABLES DE MAYOR INCIDENCIA DE LA CATEGORÍA PLATAFORMAS VIRTUALES EN EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN DE LAS ENTREVISTAS A LOS ESTUDIANTES



- **Intereses Académicos:** Las coincidencias son homogéneas, Se destacan los intereses y preferencias en las metodologías medios, estrategias tecnológicas.

Gráfico 13

VARIABLES DE MAYOR INCIDENCIA DE LA CATEGORÍA INTERESES ACADÉMICOS EN EL ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN DE LAS ENTREVISTAS A LOS ESTUDIANTES



- **COVID:** Relacionan el impacto y confusión en el uso de las plataformas
- **Otras** un grupo de variables que no tenían sentido para la investigación: vocación, sugerencia, confianza entre otras

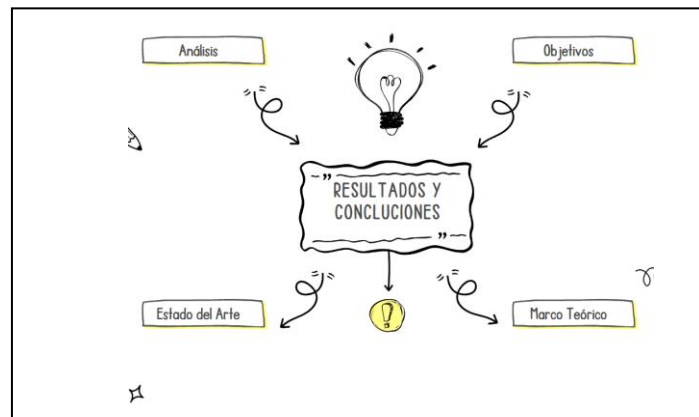
Capítulo IV

4.1.Resultados

Para las conclusiones se hizo un análisis comparativo entre las variables y categorías con los objetivos, el marco teórico y el estado del arte, así

Gráfico 13

Estructura para la triangulación de la información



4.1.1. Relaciones muestra docentes

Tabla 2

Análisis comparativo de los datos de docentes

Análisis	Objetivos	Estado del Arte	Marco Teórico	Conclusión
Variables: ➤ Tecnología Educativa Comunicación ➤ Creatividad ➤ Trabajo en Equipo ➤ Educación Virtual ➤ Gamificación	Caracterizar las narrativas transmedia como herramientas de enseñanza-aprendizaje en los entornos virtuales	Caracterizar las narrativas transmedia como herramientas de enseñanza-aprendizaje en los entornos virtuales	Echeverría (2017) <i>¿Cómo utilizar la narrativa transmedia en educación superior?</i>	Los docentes reconocen la incidencia de las narrativas transmedia en los EVA en el desarrollo y fortalecimiento de las competencias comunicativas digitales.
Categoría: Competencias Digitales	Diagnosticar el uso de las herramientas más usados por los docentes en sus clases en los EVA.	Jurado, (2021). Didácticas en la educación superior: los docentes utilizan estrategias para preparar el ambiente de aprendizaje	Díaz-Guillen, (2021). Análisis del proceso metodológico en programas de educación superior en modalidad virtual.	Los docentes utilizan en sus clases herramientas digitales y en línea para fomentar el trabajo colaborativo en los EVA.
Categoría: Tecnología y Multimedia	Describir los elementos digitales que permiten las construcciones de contenidos audiovisuales, por medio de narrativas transmedia en los EVA	Cassany (2021), el arte de dar clases en “los diversos EVA se parecen en diseño, funciones, recursos o programas.	Arias, (2020). <i>Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje</i>	Los docentes cuentan con recursos educativos digitales y plataformas de aprendizaje con buena conectivista para la comunicación síncrona y asíncrona.

Conclusión Docente

Los docentes combinan la dimensión pedagógica y elementos de las narrativas transmedia en el diseño de entornos digitales de aprendizaje para el fortalecimiento de las competencias comunicativas adaptando nuevas metodologías en el ecosistema digital que se direcciona a las nuevas formas de producir conocimiento.

4.1.2. Relaciones muestra estudiantes

Tabla 3

Análisis comparativo de los datos de estudiantes

Análisis	Objetivos	Estado del Arte	Marco Teórico	Conclusión
Variables: ➤ La facilidad de uso ➤ aprendizaje ➤ la interacción social	Caracterizar las narrativas transmedia como herramientas de enseñanza-aprendizaje en los entornos virtuales.	Cabero (2016), el aprendizaje virtual aceleró la automatización y estandarización de los saberes digitales, exigiendo nuevas estrategias de enseñanza y aprendizajes del docente de educación superior.	Cabero (2016), el aprendizaje virtual aceleró la automatización y estandarización de los saberes digitales, exigiendo nuevas estrategias de enseñanza y aprendizajes del docente de educación superior.	El estudiante realiza actividades en narrativas transmedia en los EVA
Categorías: ➤ Aprendizaje en Línea ➤ Intereses Académicos	Diagnosticar el uso de las herramientas más usados por los docentes en sus clases en entornos	Roncancio, J. A. (2022), la nueva narrativa de la ideología de la tecnología actual exige un rol reflexivo y crítico sobre el	Echeverría (2017) Utilizando diferentes herramientas que permitan al mismo tiempo motivar a los	Hay una ambivalencia entre las facilidades y dificultades técnicas y tecnológicas en el manejo

	virtuales de aprendizajes.	uso de las herramientas digitales.	alumnos a mejorar su comunicación oral y escrita y su comprensión lectora.	de las plataformas y actividades de aprendizaje.
Categoría: Plataformas Virtuales	Describir los elementos digitales que permiten las construcciones de contenidos audiovisuales, por medio de narrativas transmedia en los entornos virtuales de aprendizajes.	Cassany (2021), el arte de dar clases en “los diversos EVA (Moodle, Edmodo, Google Classroom) Para la consecución y logros de las competencias comunicativas digitales.	Arias, (2020). <i>Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje</i>	Los estudiantes realizan un uso apropiado de las herramientas, de las plataformas de aprendizaje en los EVA en el fortalecimiento de sus competencias comunicativas.

Conclusión Estudiantes

En los estudiantes, hay una ambivalencia respecto a las facilidades y dificultades en la usabilidad de los EVA, sin embargo, identifican las narrativas transmedia, describen los EVA y elementos digitales, reconocen el desarrollo de competencias comunicativas, que no son implementadas en todas las asignaturas y no muestran interés en el desarrollo de las actividades de forma asincrónica por las dificultades que se presentan, desde su falta de atención hasta las dificultades técnicas y tecnológicas que no permiten potencializar el desarrollo de competencias comunicativas.

Capítulo V

5.1. Conclusiones

Docentes y estudiantes deben reconocer que las nuevas tecnologías están transformando la sociedad cambiando los paradigmas educativos. Antes de la pandemia del COVID 19, en educación superior se implementaban estrategias pedagógicas a través de EVA. La pandemia contribuyó a la transformación de la dinámica en la educación surgiendo nuevos modos de enseñanza y aprendizaje que incidieron en el fortalecimiento de las competencias comunicativas.

La implementación de la tecnología educativa y en particular las narrativas transmedia en la mediación en el proceso enseñanza-aprendizaje, fortalecen la búsqueda de estrategias didácticas en los escenarios educativos permitiendo la implementación de nuevas herramientas digitales en los entornos virtuales de aprendizaje para potencializar las competencias comunicativas.

El estudio encontró que la caracterización de las narrativas transmedia son usadas por los docentes como herramientas de enseñanza-aprendizaje en los entornos virtuales, se destaca el uso de que hicieron los maestros de lectura digital interactiva, Lectura multiformato, lectura crítica multimedial y redacción creativa para fortalecer las competencias comunicativas.

También se encontró en el trabajo investigativo el uso de las herramientas más usados por los docentes en sus clases en los entornos virtuales de aprendizajes, se resalta la utilización de

programas como Photoshop, after Effect, Audition, Premier, Pro, Canva, Nearpod y Genially para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De acuerdo con los autores estudiados, señalan los elementos digitales que permiten las construcciones de contenidos audiovisuales, conviene destacar las buenas condiciones de los talleres de multimedia, de las dos universidades privadas en Barranquilla, en donde su conectividad y accesibilidad permiten producir contenidos de narrativas transmedia en los entornos virtuales de aprendizajes.

5.2. Recomendaciones

Los diseñadores de las plataformas de aprendizaje y docentes tienen elaborar entornos de aprendizajes más atractivos para que los estudiantes se motiven a ingresar y navegar en las interfases que ofrecen las universidades, con el propósito de superar las dificultades y potencializar el desarrollo de competencias, simplificando la operatividad de las plataformas educativas que es el atractivo de las plataformas comerciales.

La investigación se desarrolló con estudiantes de dos programas, se recomienda para próximos estudios aplicar a grupos homogéneos, el nivel de desarrollo de las competencias comunicativas digitales incide en el programa de estudio, en la investigación se nota mayor nivel de desarrollo de las competencias en los estudiantes de comunicación social que los de empresariales.

Los docentes tienen que estar actualizado, adaptarse a los nuevos ritmos de aprendizaje y al uso de las herramientas tecnológicas de mayor permanencia en el tiempo en el campo académico y laboral.

Referencias bibliográficas

Acuña Aguirre, S. (2017). Cultura transmedia en la construcción de experiencias educativas universitarias innovadoras (Tesis Doctoral). (Doctoral dissertation, Universidad de Salamanca).

https://gedos.usal.es/bitstream/handle/10366/135699/DDOMI_Acu%c3%b1aAguirreS_Culturatransmedia.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Alfaro Chilingano, M. A. (2022). El trabajo colaborativo y el entorno virtual de aprendizaje en estudiantes universitarios, 2021.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/99261/Alfaro_CMA-SD.pdf?sequence=4

Alonso, E., & Murgia, V. A. (2018). Enseñar y aprender con narrativa transmedia. Análisis de experiencia en una escuela secundaria de Argentina. *Comunicación y sociedad*, (33), 203-222.

Amador-Baqui, J. C. (2018). Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 10(21), 77-94

Anguera, M. T., Blanco-Villaseñor, A., Losada, J. L., & Sánchez-Algarra, P. (2020). Integración de elementos cualitativos y cuantitativos en metodología observacional. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, (49), 49-70.

Arango, M. P. E., & Ortiz, O. A. A. (2021). Desarrollo de las competencias de lectoescritura en estudiantes universitarios a través del uso de herramientas de la web 2.0. *Cubun*, 1(1), 60-74.

<https://revistasdigitales.uniboyaca.edu.co/index.php/Cubun/article/view/530>

Arias, E. J. M., Pinargote, J. A. L., León, G. T. R., & Armendáriz, F. E. L. (2020). Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: el manejo de plataformas online en el contexto académico. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 62-69.

Arias Maestre, Y. G. Fortalecimiento de la competencia comunicativa lectora y escritora usando el Blog como estrategia didáctica con los alumnos de 7° grado en la Institución Educativa Agrícola De La Mina–Cesar.

<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/18793>

Astaíza Martínez, A. F., Castillo Bohórquez, M. I., Rojas León, G. A., Mazorco Salas, J. E., & González López, J. J. (2022). Co-creación de un ambiente de enseñanza constructivista para un curso de pensamiento sistémico: un proceso de investigación-acción educativa.

Belloch, C. (2012). Entornos virtuales de aprendizaje. Valencia: universidad de Valencia.

Blanco Berdugo, E., Cárdenas Gallego, L. F., Garcés Largo, H., & Cifuentes Cárdenas, S. (2022). El periódico digital: herramienta tecnológica para fortalecer las competencias comunicativas en los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa de Sabanalarga CODESA, Atlántico (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).

Burgos Campo, E., & Piñeros Veloza, I. P. (2022). El impacto de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la Universidad Sergio Arboleda.

<http://repository.usergioarboleda.edu.co/handle/11232/1914>

Bustos Sánchez, A., & Coll Salvador, C. (2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista mexicana de investigación educativa*, 15(44), 163-184.

Cabero. J. (2016). Realidad aumentada y educación Innovación en contextos formativos (1.^a ed.). (Ediciones OCTAEDRO, S.L. Barcelona.

Cabero-Almenara, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2020). Marco Europeo de Competencia Digital Docente «DigCompEdu». Traducción y adaptación del cuestionario «DigCompEdu Check-In». *Edmetic*, 9(1), 213-234.

Cavenago Cáceres, V. A. (2022). El uso de las TIC y las competencias comunicativas en los estudiantes de Lengua Inglesa del semestre 2021-II de una universidad privada de la ciudad de Lima. <https://repositorio.ucss.edu.pe/handle/20.500.14095/1657>

Cassany, D. (2021). *El arte de dar clase*. Barcelona: Anagrama.

Cassany, D. (2012) *En línea. Leer y escribir en la red*. Barcelona: Anagrama.

CEPAL, N. (2017). *Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: Una Oportunidad para América Latina y El Caribe*. Recuperado de: http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40155/S1700334_es.pdf?sequence=10&isAllowed=y

Chicaiza Yugcha, J. M. (2023). *Análisis del diseño tecnopedagógico en entornos virtuales de aprendizaje. Caso de estudio: Universidad Andina Simón Bolívar (Master's thesis, Quito, EC: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador)*.

Chaparro Serrano, M. F. (2022). Competencia comunicativa, oral y escrita, en estudiantes de ciencias de la salud de una universidad de Bogotá DC, Colombia. *Educación*, 58(2), 501-516.

Contreras Espinola de Becerra, J. M. (2023). *Entorno virtual y pensamiento creativo en el desarrollo de competencias matemáticas de docentes de primaria de una UGEL, Lima-2022*.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/113253/Contreras_EDBJM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

DANE 2021. Encuesta de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en Hogares.
<https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/tecnologia-e-innovacion/tecnologias-de-la-informacion-y-las-comunicaciones-tic/encuesta-de-tecnologias-de-la-informacion-y-las-comunicaciones-en-hogares-entic-hogares>

Departamento Nacional de Planeación. (2020). Documento Conpes 3988. Tecnologías para aprender: política nacional para impulsar la innovación en las prácticas educativas a través de las tecnologías digitales. <https://www.mintic.gov.co/>

Departamento Nacional de Planeación. (2019). Documento Conpes 3975. Política Nacional para la transformación digital e inteligencia artificial. <https://www.mintic.gov.co/>

Departamento Nacional de Planeación. (1999). Documento Conpes 3063. Programa de donación masiva de computadores a colegios públicos “Computadores para Educar” digitales. <https://www.computadoresparaeducar.gov.co/publicaciones/35/normatividad/>

Díaz-Guillen, P. A., Andrade-Arango, Y., Hincapié-Zuleta, A. M., & Uribe-Uran, A. P. (2021). Análisis del proceso metodológico en programas de educación superior en modalidad virtual.
<https://revistas.um.es/red/article/view/450711>

Echeverría, S. (2017). ¿Cómo utilizar la narrativa transmedia en educación superior?
<https://ria.utn.edu.ar/xmlui/handle/20.500.12272/1447>

Elong Wall Motto, D. A. (2022). Integración de las competencias comunicativa, digital y aprender a aprender dentro del aula ELE: implementación de una clase semipresencial con la plataforma Moodle en la universidad de Yaundé I.
<https://repositori.udl.cat/items/ecdb8194-7383-4070-b73f-7bd4e3bb4414>

Escamilla Márquez, A. M., Escobar Estrada, N., González Novoa, C. E., & Jiménez Uribe, M. L. (2021). Fortalecimiento de la competencia comunicativa–lectora a partir de secuencias

- didácticas con el uso de la herramienta tecnológica Google Classroom, en estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa Nueva Delhi de Bogotá, durante el año lectivo 2021 (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).
- Escobar Jurado, S. I., Egea Arciniegas, T. G., & Leal Bolaño, N. L. (2021) Didácticas en la educación superior: Una mirada desde los ambientes virtuales de aprendizaje. <https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/book/issue/view/427>
- Espinoza Freire, E. E., & Ricaldi Echevarría, M. L. (2018). El tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 10(3), 201-210.
- Espinoza Zurita, A. C. (2021). Narrativa visual de la App Twitter y su influencia en el desarrollo de contenido digital en los estudiantes de la Universidad de Guayaquil (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil: Facultad de Comunicación Social).
- Galeano, S. (2018). Los 7 principios del transmedia de Henry Jenkins. *Marketing*, 4. <https://marketing4ecommerce.net/principios-transmedia-henry-jenkins/>
- Giraldo, N. B. Á., Cruz, J. J. C., & Guarín, S. M. M. (2023). Posturas del paradigma socio-crítico como aportes a la educación y gestión educativa en Colombia. *Revista Dialogus*, 119-133.
- Gutiérrez Molina, A. Y. (2022). Las narrativas transmedia como herramienta educomunicativa para el fortalecimiento de los medios de comunicación escolares en la educación media (Doctoral dissertation, Autorizado (Corporación Universitaria Minuto de Dios)).
- Gutiérrez-Rodríguez, C. A. (2018). Fortalecimiento de las competencias de interpretación y solución de problemas mediante un entorno virtual de aprendizaje. *Revista de investigación, desarrollo e innovación*, 8(2), 279-293.

- Herrera Fontalvo, Y. L., & Moré Contreras, R. J. (2019). Fortalecimiento de las competencias comunicativas a través del videoclip como estrategia didáctica en estudiantes de 5. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/5931>
- Lagos Pianeta, G. A. (2021). Narrativas transmedia para el aprendizaje colaborativo y cooperativo. <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/29991/LagosPianetaGustavoAdolfo2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Latorre, E., Castro, K., & Potes, I. (2018). Las TIC, las TAC y las TEP: innovación educativa en la era conceptual. Bogotá, Colombia: Universidad Sergio Arboleda.
- Ledesma, V. M. R., & Barreto, A. M. B. (2022). El Conectivismo en el aprendizaje en línea empoderando las competencias comunicativas docentes. *Alpha Centauri*, 3(2), 22-30 <http://journalalphacentauri.com/index.php/revista/article/view/71/76>
- CONGRESO DE LA REPÚBLICA DE COLOMBIA (1994). Ley 115 de febrero 8 de 1994, por la cual se expide la ley general de educación. Bogotá D. Colombia. https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Mamani Gutierrez, K. S., & Calderón Flores, C. M. (2022). Incidencia de las plataformas virtuales en las competencias del área de comunicación en estudiantes del cuarto y quinto grado de educación secundaria de la IEP Federico Villarreal, Tacna 2021. <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/9677/MEDIACI%c3%93N%20TIC%20EN%20EL%20IDIOMA%20INGL%c3%89S%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- MEN, Ministerio de Educación Nacional (2002). Estatuto de Profesionalización Docente, Decreto 1278 de 2002. Información general y avances. Abril de 2008. https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-86102_archivo_pdf.pdf

- Molina Bernal, I. A., Morales Piñero, J. C., Rodríguez Jerez, S. A., Cote Sánchez, M. C., Martínez Molina, B., Martínez León, H., ... & Rojas, E. L. (2019). Importancia de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje: estudios en la educación media y superior.
- Moreira, M. R. B., Zambrano, M. M. T., & Yépez, G. M. D. P. (2022). Tecnologías del aprendizaje y conocimiento (TAC) para el desarrollo de competencias comunicativas en la enseñanza del idioma inglés. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria pentaciencias-issn 2806-5794.*, 4(6), 156-167.
<https://www.editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/342/463>
- Nava Tlacocuentla, H. (2023). Desarrollo de la competencia lectora en secundaria con narrativa transmedia. <http://repositorio.iberopuebla.mx/handle/20.500.11777/5660>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL (2017). *Cerrar las Brechas: El Mayor Desafío del Plan Nacional Decenal de Educación (PNDE) para la Vigencia 2016-2026*. Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Bogotá.
- OCDE (2016) *La Educación en Colombia. Revisión de políticas nacionales de educación*. Bogotá: MEN
- Osorio Gutiérrez, Y. R. (2018). *Prácticas de lectura y escritura: una propuesta didáctica integradora para el desarrollo de competencias comunicativas*.
<https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/442>
- Ospino-Guerrero, O. J., & Ribon, J. C. R. (2021). Narrativas Transmedia: una herramienta para el fortalecimiento de competencias comunicativas en la escuela Etnoeducativa. *Saber, Ciencia y Libertad*, 16(1), 264-277.
- Rodríguez Correa, M. Á., & Velásquez Duque, A. D. J. (2020). Narrativas transmedia en el marco del plan lector escolar: lectura, escritura y producción textual.

<https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/handle/tdea/1157/Plan%20lector.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Rodríguez-Silva, M. (2021). Narrativa transmedia y Comprensión Lectora: Una experiencia en la educación rural colombiana. *Revista Docentes 2.0*, 11(1), 110-119.

Roncancio, J. A. (2022). Nuevas tecnologías para la educación. Mitos y realidades de la relación entre las TIC y la lectura.

<http://repository.usergioarboleda.edu.co/handle/11232/1915>

Redecker, C. (2020) Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores: DigCompEdu. (Trad. Fundación Universia y Ministerio de Educación y Formación

Pastora Alejo, B., & Fuentes Aparicio, A. (2021). La planificación de estrategias de enseñanza en un entorno virtual de aprendizaje. *Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 59-76.

http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-27862021000300059

Plan de desarrollo 2020-2023: “Soy Barranquilla”.

<https://www.barranquilla.gov.co/planeacion/plan-de-desarrollo-barranquilla/2020-2023>

Plasencia, A. (2010). Textualizado versus audiovisualizado: fuzzy (cultural) identity.

Pluye, P. (2020). Integración en métodos mixtos. *Evaluación de las intervenciones sanitarias en salud global*.

Portilla Huarsa, W. J. (2023). Desarrollo de competencias comunicativas en estudiantes universitarios de periodismo en entornos virtuales en una universidad pública, Arequipa, 2022.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/109204/Portilla_HWJ-SD.pdf?sequence=1

Profesional de España. Secretaría General Técnica del Ministerio de Educación y Formación Profesional de España (Original publicado en 2017).

Robles Ordoñez, E., & Ortega Varela, Y. I. (2019). Incidencia de la competencia comunicativa desde la comprensión lectora en el rendimiento académico en estudiantes de undécimo grado.

<https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/4917>

Rodríguez Amaya, L. N. (2022). Comprensión de las competencias transmedia a través de la producción de contenidos educativos digitales realizados por niños de quinto grado de básica primaria.

Rodríguez, L. B. A., & Cáceres, D. A. B. (2022). Beneficios de las narrativas transmedia como estrategias educativas en contextos digitales. *hacedor-aiapæc*, 6(2), 60-69.

Rodríguez Zamora, R., & Espinoza Núñez, L. A. (2017). Trabajo colaborativo y estrategias de aprendizaje en entornos virtuales en jóvenes universitarios. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 7(14), 86-109.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672017000100086

Rojas Molinares, K. P. (2023). Efecto de la narración como estrategia didáctica en el desarrollo de la competencia comunicativa lectora de los estudiantes de 7° del colegio del Sagrado Corazón vía Puerto.

<http://repository.usergioarboleda.edu.co/handle/11232/1923>

Salinas, M. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente (p. 1-12). Pontificia Universidad Católica Argentina.

Sánchez-Morocho, A., García-Herrera, D., Cárdenas-Cordero, N., & Erazo-Álvarez, J. (2020).

- Narrativas transmedia como estrategia para la comprensión lectora. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 731-752.
- Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. 6ta Edición MrGraw-Hill. Recuperado de: <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-lainvestigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>.
- Sánchez-Gomez, M. C., Cilleros, M. V. M., Sá, P., & Costa, A. P. (2020). Reflexiones en torno a la investigación con métodos mixtos. *Revista Baiana de Enfermagem*.
- Santana Guarín, J. E., Fernández López, J. J., & Castañeda Díaz, D. (2018). Narrativas transmedia como instrumento educativo para el cambio. <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/d7a89a16-c552-4c74-89a5-994409d5bebe/content>
- Sanabria Araya, F. (2023). Programación Neurolingüística y su influencia en las habilidades intrapersonales y rendimiento académico del estudiantado desde los Entornos Virtuales de Aprendizaje. *Revista Innovaciones Educativas*, 25(38), 263-275. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/rie/v25n38/2215-4132-rie-25-38-263.pdf>
- Silvestri, S. L. (2023). La comunicación educativa en entornos virtuales-análisis de las interacciones y su relación con el rendimiento académico un estudio realizado con estudiantes de la carrera de licenciatura en administración de empresas (Doctoral dissertation). <https://rid.unrn.edu.ar/bitstream/20.500.12049/10194/1/trabajo%20final%20edu-silvestri%20silvia.pdf>
- Scolari, C. A., Lugo Rodríguez, N., & 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*. 2019;(74): 116-32.

- Scolari, C. (2016). Estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. [Informal learning strategies and media skills in the new communications ecology]. *Telos Magazine*, 103.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Torres, G. (2022). Desarrollo de estrategias de aprendizaje autorregulado en alumnos universitarios a partir de la participación en los Entornos Virtuales de Aprendizaje. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/13772>
- Torres-Martín, J. L., Castro-Martínez, A., & Díaz-Morilla, P. (2022). Metodología transmedia en los grados de comunicación audiovisual en España.
- Torres Rivera, J. L. (2018). Uso de la tecnología de la información y comunicación (TIC) y las competencias comunicativas en estudiantes de los primeros ciclos del Instituto Superior Tecnológico TECSUP. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/1669>
- Valencia, E. M. (2016). Fortalecimiento de la Competencia Comunicativa Lectora en Estudiantes con Necesidades Educativas Transitorias a través de las TIC. *Diálogos*, (18), 7-28. <https://camjol.info/index.php/DIALOGOS/article/view/5441>
- Vega Lebrún, C. A., Sánchez Cuevas, M., Rosano Ortega, G., & Amador Pérez, S. E. (2021). Competencias docentes, una innovación en ambientes virtuales de aprendizaje en educación superior. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 13(2), 6-21.
- Velasco, M. S. G., & Tuarez, L. K. C. (2021). Uso de la gamificación en entornos virtuales como herramienta de aprendizaje de las áreas curriculares en estudiantes de educación básica superior. *Dominio de las Ciencias*, 7(6), 1031-1047. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383766>

Velasco Vanegas, S. M. (2018). Estrategia para favorecer el desarrollo de las habilidades comunicativas en el grado primero de básica primaria.

<https://bdigital.uexternado.edu.co/server/api/core/bitstreams/81e5adc0-7925-47af-8bf6-6f8c2a91fb39/content>

UNESCO, O. (2022). Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación. *Perfiles Educativos*, 44(177), 200-212.

UNESCO (2018). Aprendizaje móvil: competencias para un mundo más conectado.

<https://es.unesco.org/sites/default/files/unesco-mlw2018-concept-note-es.pdf>

UNESCO (2008). Estándares UNESCO de competencias en TIC para los docentes. Recuperado el 02 de julio de 2009 de

<http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>

Anexo 2. Formato de entrevista a docentes

N°	Categoría	Preguntas
1	Narrativas Transmedia	¿Cuáles son las herramientas digitales que usa más frecuentemente para enseñar narrativa Transmedia en las plataformas virtuales de aprendizajes?
2		¿Cuáles son las narrativas transmedia que utiliza en clase para potencializar las competencias comunicativas digitales en las plataformas virtuales?
3	Competencias Comunicativas digitales	¿Cuáles competencias comunicativas digitales utiliza en las plataformas virtuales de aprendizajes?
4		¿Qué tipo de competencias comunicativas les evalúa a los estudiantes cuando usa las plataformas virtuales?
5	Entornos Virtuales de Aprendizaje	¿Cuáles estrategias didácticas utiliza en las plataformas virtuales para fortalecer las competencias comunicativas digitales de los estudiantes?
6		¿Cómo usa la variedad de herramientas digitales en las plataformas virtuales para promover el aprendizaje?

Anexo 3. Formato de entrevista a estudiantes

N°	Categoría	Preguntas
1	Narrativas Transmedia	¿Qué se le dificultó en las plataformas virtuales de aprendizajes para mejorar sus narrativas transmedia?
2	Competencias Comunicativas digitales	¿Qué se le dificultó en los entornos virtuales de aprendizajes, para mejorar sus competencias comunicativas digitales?
3		¿Qué asignaturas promueven más su curiosidad en los entornos virtuales de aprendizaje para mejorar sus competencias comunicativas digitales?
4	Entornos Virtuales de Aprendizaje	¿Cuáles experiencias educativas disfruta más en los encuentros sincrónicos o asincrónicos realizados en las plataformas virtuales de aprendizajes?
5		¿Cuáles actividades académicas desarrolladas en las plataformas virtuales de aprendizajes le aportan más a su aprendizaje profesional?

Anexo 4. Estado del Arte

Título	N	I	Resumen	Aspectos que aportan al estudio	Metodología	Palabras clave	Referencias
Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes		X	La investigación analiza las posibles aplicaciones de las narrativas transmedia a los procesos de aprendizaje. El trabajo de los investigadores presenta un estudio de caso que forma parte de una investigación mayor realizada entre 2014 y 2016 en un centro público de educación secundaria de Barcelona. El centro se fundó hace más de 25 años y atiende a un promedio de 400 alumnos.	El trabajo aporta una caracterización de las posibles aplicaciones de las lógicas de las narrativas transmedia a los procesos de aprendizaje.	Para ello, se planteó un diseño metodológico que combinaba la etnografía y el diseño.	Narrativa transmedia; alfabetismo mediático; alfabetización mediática; alfabetismo transmedia; alfabetización transmedia; educación transmedia	C A Scolari, N Lugo Rodriguez, M J Masanet (2019)
Enseñar y aprender con narrativa transmedia. Análisis de experiencia en una escuela secundaria de Argentina.		x	El trabajo fue realizado en la escuela secundaria Núm. 10 “José Manuel Estrada” de la ciudad de Olavarría, Buenos Aires, Argentina. El proyecto articuló el trabajo de cincuenta estudiantes de	El desafío es proponer actividades que recuperen las competencias transmedia de los estudiantes para contar historias en medios digitales	La metodología de análisis es cualitativa, basada en observación participante y revisión bibliográfica. Los resultados vinculan las narrativas transmedia con las	Educación, narrativas transmedia, filosofía, alfabetización digital	Alonso, E., & Murgia, V. A. (2018).

		sexto año de la orientación Ciencias Sociales, específicamente en los espacios curriculares de Filosofía y Lengua y Literatura con el acompañamiento del área de tecnologías de la institución educativa y especialistas de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires.		competencias de los estudiantes, el rol del docente y el diálogo con la comunidad.		
¿Cómo utilizar la narrativa transmedia en educación superior?	X	La siguiente investigación tiene como objetivo, diseñar y desarrollar una propuesta metodológica que utilice narrativa transmedia en la enseñanza superior. Utilizando diferentes herramientas que permitan al mismo tiempo motivar a los alumnos a mejorar su comunicación oral y escrita y su comprensión lectora.	Esta investigación permitió poner a prueba, una propuesta metodológica que utilizó narrativas digitales en la educación superior, integrando las diferentes habilidades en cuanto a los modos de construcción, organización y comunicación del conocimiento que se pretende desarrollar en el taller de	Mediante un proceso de investigación de enfoque cualitativo, a través de un estudio de casos, se pretende conocer más, sobre cómo utilizar las narrativas digitales en la enseñanza superior.	Narrativas transmedia - educación superior - metodología didáctica	Echeverría, S. (2017).

			oralidad, lectura, escritura y tic.			
Narrativa Transmedia y Comprensión Lectora: Una experiencia en la Educación Rural Colombiana.	X	Narrativa transmedia, Comprensión lectora, Educación rural, Escuela Nueva	Una experiencia en la Educación Rural Colombiana. El trabajo se desarrolló como un estudio de caso en la IED República de Francia-Escuela San Luis, ubicada en zona rural de Cundinamarca (Colombia).	Desde un enfoque cualitativo, se usó la etnografía virtual para recolectar datos al aplicar una intervención didáctica diseñada desde las competencias transmedia y cinco dimensiones de comprensión lectora crítica: textual evidente, relacional intertextual, enunciativa, valorativa y sociocultural.	Narrativa transmedia, Comprensión lectora, Educación rural, Escuela Nueva	Rodríguez-Silva, M. (2021).
Narrativas transmedia: una herramienta para el fortalecimiento de competencias comunicativas en la escuela etnoeducativa.	X	Este trabajo pretende fomentar el desarrollo de competencias comunicativas mediante el uso narrativas transmedia en estudiantes de secundaria de la Institución etnoeducativa Antonia Santos (Cartagena de	En su discusión y conclusiones, la investigación explica que el uso de narrativas transmedia en la escuela etnoeducativa Antonia Santos propició el fortalecimiento de	Para su realización se utilizó la metodología Investigación acción participativa, pues su objeto de análisis son los propios sujetos: estudiantes y docentes, en los que se pretende estudiar el	Transmedia, narrativa, etnoeducacion, competencia, comunicación, tecnología, lectura, escritura.	Ospino-Guerrero, O. J. (2021)

			Indias, Colombia).	competencias comunicativas en el estudiantado.	impacto del uso de los nuevos tipos de narrativa para el fortalecimiento de las competencias comunicativas.		
Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela	X		La investigación indagó si existen posibles formas de interactividad entre los estudiantes de básica primaria y secundaria de dos colegios oficiales de Bogotá, en ambientes que fomenten estilos comunicativos todos-todos, y cuyos contenidos de aprendizaje se basen en la producción participativa de narrativas transmedia.	El objetivo del proyecto fue potenciar en los niños habilidades de producción narrativa con tecnologías digitales y narrativas transmedia.	La metodología de la investigación se apoyó en el enfoque cualitativo y en la etnografía convencional y en la opción online o virtual.	Educación; comunicación; educación interactiva; interactividad; narrativa transmedia	Amador-Baquiro, Juan Carlos (2018).

Entornos Virtuales de Aprendizaje

Título	N	I	Resumen	Aspectos que aportan al estudio	Metodología	Palabras clave	Referencias
Competencias docentes, una innovación en ambientes virtuales de aprendizaje		X	El cierre de emergencia de las instituciones educativas ante la contingencia sanitaria por la covid-19 ha	El objetivo de este estudio fue diseñar y validar un modelo de competencias docentes en	Se empleó una metodología cuantitativa y correlacional en un estudio de caso. La investigación	Ambientes virtuales de aprendizaje; criterios de calidad educativa; competencias	Lebrún, C. A. V., Cuevas, M. S., Ortega, G. R., & Pérez, S. E. A. (2021).

<p>en educación superior.</p>		<p>apremiado el replanteamiento de los modelos de competencias docentes para adaptarse a los ambientes virtuales de aprendizaje (AVA).</p>	<p>AVA, con el soporte de laboratorios virtuales, a fin de asegurar la calidad de la educación superior en este contexto.</p>	<p>se dividió en dos momentos metodológicos: el diseño del modelo y su validación.</p>	<p>docentes; educación superior</p>	
<p>Análisis del proceso metodológico en programas de educación superior en modalidad virtual.</p>	<p>X</p>	<p>El trabajo identifica las características metodológicas de los programas virtuales de educación superior en Colombia, ante la carencia de lineamientos acerca de cómo implementar procesos de educación virtual a nivel de pregrado y posgrado en un país en vía de desarrollo.</p>	<p>Se concluye que la mayoría de las instituciones de educación superior en Colombia utilizan las plataformas educativas como punto de encuentro de los diferentes actores del proceso, además, aprovechan el ciberespacio como escenario principal de enseñanza-aprendizaje.</p>	<p>La metodología empleada en esta investigación tuvo un enfoque cualitativo.</p>	<p>Educación superior, modalidad virtual, proceso metodológico, calidad, inclusión digital.</p>	<p>Díaz-Guillen, P. A., Andrade-Arango, Y., Hincapié-Zuleta, A. M., & Uribe-Uran, A. P. (2021).</p>
<p>Didácticas en la educación superior: Una mirada desde los ambientes virtuales de aprendizaje.</p>	<p>X</p>	<p>La investigación buscó indagar, cuestionar y discutir sobre las diferentes concepciones de la didáctica y su influencia en la práctica pedagógica del docente en</p>	<p>Como conclusión la investigación señala que los docentes utilizan estrategias preparar el ambiente de aprendizaje, para lo cual informan a los</p>	<p>La investigación fue de corte exploratorio descriptivo. La población objeto de estudio fueron los docentes de la ECEDU</p>	<p>Ambientes virtuales de aprendizaje, Didácticas en la educación superior, educación virtual.</p>	<p>Jurado, S. I. E., Arciniegas, T. G. E., & Bolaño, N. L. L. (2021).</p>

			ambientes virtuales de aprendizaje.	estudiantes sobre los objetivos de los cursos y las actividades que se van a desarrollar.			
Los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje: el manejo de plataformas online en el contexto académico.		X	El propósito de esta investigación es analizar las tecnologías aplicadas a la educación y la innovación educativa, específicamente a los nuevos entornos de aprendizaje que se han desarrollado en la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica de Manabí, con sede en Portoviejo, Ecuador	A modo de conclusión los investigadores explican que, los entornos virtuales como nuevos escenarios de aprendizaje y particularmente el manejo de plataformas online en el contexto académico se caracterizan por el uso de hipermedios, la construcción de conocimientos, el aprendizaje centrado en el estudiante, la personalización y el docente facilitador.	La metodología de investigación que se aplicó en el presente estudio es de tipo mixta.	Entornos virtuales; educación; práctica pedagógica; herramientas tecnológicas; recursos.	Arias, E. J. M., Pinargote, J. A. L., León, G. T. R., & Armendáriz, F. E. L. (2020).

Competencias Comunicativas Digitales

Título	N	I	Resumen	Aspectos que aportan al estudio	Metodología	Palabras clave	Referencias
Análisis de competencias digitales de estudiantes en procesos de		X	la evaluación formativa con tecnologías, es el proceso de evaluación	La incidencia entre el nivel de las competencias digitales en los	Se empleó una metodología mixta con el uso del cuestionario	Evaluación formativa, competencias digitales, educación	Medina, C. R. F. (2022). Análisis de competencias digitales de

<p>evaluación formativa</p>		<p>sistemático con el uso de las TIC, colaborativo-cooperativo, que se desarrolla de manera multidireccional entre docente-estudiante, estudiante-estudiante, en el cual se evidencia: el papel activo del estudiante en la participación, construcción, profundización y comprensión del aprendizaje y el rol del docente como guía, orientador, tutor a partir del cual este mejora los planes de estudio, metodologías y estrategias del proceso de enseñanza-aprendizaje a través de canales de información y retroalimentación.</p>	<p>estudiantes y la poca orientación y preparación de los docentes en el uso de las tecnologías.</p>	<p>INCOTIC 2.0, así como entrevistas grupales.</p>	<p>superior, tecnologías.</p>	<p>estudiantes en procesos de evaluación formativa. Opuntia Brava, 14(1), 321-333.</p>
-----------------------------	--	--	--	--	-------------------------------	--

<p>Conectivismo en el aprendizaje en línea empoderando las competencias comunicativas docentes</p>	<p>X</p>	<p>El cambio abrupto de un aprendizaje presencial hacia un aprendizaje virtual, dinámico y ubicuo ha producido variantes pedagógicas en calidad y aceptación. El avance incesante de las TIC en la educación encuentra al docente en diferentes niveles de aprendizaje digital. El Conectivismo permite empoderar estos niveles, en sus dimensiones tecnológicas y comunicativas, a través de un aprendizaje autónomo y a la vez colaborativo, empleando las plataformas digitales y las redes sociales.</p>	<p>Si el docente mejora de sus competencias comunicativas y tecnológicas, va a diseñar contenidos y actividades con mayor interactividad, fortaleciendo la conectividad, autonomía y diversidad.</p>	<p>Las metodologías emergentes de enseñanza y aprendizaje conocidas como e-learning, m-learning, ulearning y c-learning aportan de manera significativa aspectos determinantes en la educación, aprovechando los avances de la TIC.</p>	<p>Competencias digitales; docentes universitarios ; capacitación docente.</p>	<p>Becerra, s. p., Álvarez, w. o., & Rodríguez, A. A. (2019). Competencias comunicativas para la vida a través del uso de la multimedia.</p>
--	----------	--	--	---	--	--

<p>Evaluación y desarrollo de las competencias comunicativa y digital en estudiantes del grado de maestro</p>		<p>X</p> <p>En la formación de los futuros docentes no puede limitarse a la adquisición de destrezas tecnológica, conocimiento y uso de software, sino que debe orientarse hacia la aplicación didáctica de los mismos, teniendo dos ejes de apoyo fundamentales, el conocimiento de los procesos lógicos para construir textos (sintaxis) y el conocimiento didáctico para su aplicación en el aula, incidiendo en la complicación de ambas competencias.</p>	<p>Los estudiantes que inician sus estudios en el Grado (maestro), traen desde la Educación Secundaria algunas carencias, que hay que superar en el espacio de las competencias comunicativa y digital.</p>	<p>Diseño pretest – postest con grupo control no equivalente, precedido por un estudio descriptivo que evidencia las limitaciones de los estudiantes que inician los estudios de Magisterio en las tres universidades.</p>	<p>Evaluación; Competencias comunicativas y digital; maestro</p>	<p>Esquivel, W. E. V., & Azahuanche, M. Á. P. (2021). Las competencias comunicativas como factor fundamental para el desarrollo social. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6(3), 433-456.</p>
---	--	--	---	--	--	---

<p>Competencias comunicativas y digitales impulsadas en escuelas rurales elaborando digital storytelling</p>	<p>X</p>	<p>Así pues, estas nuevas fórmulas narrativas que combinan diferentes lenguajes, integrando información multiformato (texto, audio, vídeo, imágenes, etc.) de forma coherente y atractiva, se constituyen en actividades de aprendizaje significativas que promueven la nueva alfabetización en las aulas de la era digital, así como el desarrollo de numerosas competencias, tales como la digital, la narrativa, la creativa, etc. (Villalustre y Del Moral, 2014).</p>	<p>Analiza el cambio observado por el profesorado en el desarrollo de las competencias comunicativa y digital alcanzado por un grupo de estudiantes procedentes de aulas multinivel.</p>	<p>Esta investigación adopta una metodología descriptivo-cuantitativa para analizar los datos recabados mediante un instrumento de evaluación de las competencias comunicativa y digital.</p>	<p>Digital storytelling; competencia comunicativa ; competencia digital, escuela rural; educación primaria.</p>	<p>Moral Pérez, M. E. D., Villalustre Martínez, L., & Neira Piñeiro, M. D. R. (2017). Competencias comunicativas y digitales impulsadas en escuelas rurales elaborando digital storytelling. Aula Abierta, 45 (1).</p>
--	----------	--	--	---	---	--

<p>Competencias comunicativas para la vida a través del uso de la multimedia</p>	<p>x</p>	<p>La inclusión de diferentes medios de comunicación auditivo-visual facilita el aprendizaje, adaptándose en mayor medida a los sujetos, a sus características y capacidades (pueden potenciar: memoria visual, comprensión visual, memoria</p>	<p>Las TIC son una herramienta que potencializan la comunicación entre estudiantes, facilitando el desarrollo de competencias comunicativas, mejorando sus relaciones interpersonales, más aún cuando ellos en su diario vivir</p>	<p>La metodología empleada en el desarrollo del estudio fue de tipo mixta, pues se tuvieron en cuenta aspectos cualitativos como las opiniones y conceptos de los sujetos participantes de la investigación, desde la parte cuantitativa se</p>	<p>TIC; Multimedia; Competencias Comunicativas; Convivencia</p>	<p>BECERRA, S. P., ÁLVAREZ, W. O., & RODRÍGUEZ, A. A. (2019). Competencias comunicativas para la vida a través del uso de la multimedia.</p>
--	----------	---	--	---	---	--

<p>Las competencias comunicativas como factor fundamental para el desarrollo social</p>		<p>X</p> <p>En el perfeccionamiento de las competencias comunicativas no deben excluirse las competencias digitales, y es que, a estas alturas, no se comprende a un docente que no sea capaz de utilizar estas competencias digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que le permita interactuar con los estudiantes y compartir información y contenidos; que les permita la superación y capacitación para el futuro desenvolvimiento de su grupo estudiantil.</p>	<p>Las facultades comunicativas se convierten en factor fundamental para enfrentar los desafíos y las incertidumbres en el campo educativo y desarrollo social.</p>	<p>La metodología empleada en esta investigación se efectúa través de un diseño no experimental, a través de una revisión sistemática y posee un nivel descriptivo cualitativo.</p>	<p>Competencia comunicativa ; lingüística; capacidades; desarrollo social</p>	<p>Esquivel, W. E. V., & Azahuanche, M. Á. P. (2021). Las competencias comunicativas como factor fundamental para el desarrollo social. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6(3), 433-456.</p>
---	--	---	---	---	---	---

Anexo 5 Validación de Instrumentos

Barranquilla, 21 de noviembre de 2023

Doctor:

JUAN CARLOS ARRIETA RUIZ

Cordial saludo

Estimado doctor nos dirigimos a ustedes de manera respetuosa, y a partir de su experticia en el área de la educación, para solicitarle la validación de los instrumentos a utilizar en la investigación que tiene por título: “Incidencia de las narrativas transmedia de los entornos virtuales de dos plataformas virtuales universitarias en las competencias comunicativas digitales”.

Los objetivos de la investigación son:

Objetivo General

Identificar la incidencia de las narrativas transmedia de dos plataformas virtuales universitarias en las competencias comunicativas digitales.

Objetivos Específicos

- Caracterizar las narrativas transmedia como herramientas de enseñanza-aprendizaje en los entornos virtuales.
- Diagnosticar las herramientas más usados por los docentes en sus clases en ambientes virtuales de aprendizajes.
- Describir los elementos digitales que permiten las construcciones de contenidos audiovisuales, por medio de narrativas transmedia en los entornos virtuales de aprendizajes.

Datos del Experto

Nombre: JUAN CARLOS ARRIETA RUIZ

Perfil Académico: Doctorante en Medicina Tropical, Magister en Educación, Licenciado en Educación

Firma del Evaluador: 

CC.: 72175413

A continuación, se detallan los instrumentos

INSTRUMENTOS

Instrumento #1: Rejilla de Análisis Documental PEI universidades objeto de estudio

Técnica: Análisis documental:

Descripción: Implementación de la tecnología en los Ambientes Virtuales de Aprendizaje. El siguiente instrumento busca precisar unas categorías contextuales asociadas con la educación virtual y su presencia en documentos oficiales de las universidades objeto de estudio.

Aspecto	Pertinencia		Coherencia		Suficiencia		Observación del Experto
	Si	No	Si	No	Si	No	
Ubicación Geográfica	X		X		X		
Creación	X		X		X		

Implementación de la tecnología	X		X		X		
Ambiente Virtual	X		X		X		
Educación Virtual	X		X		X		

Fuente: Diseño propio 2023

Validado: Si / No:

Recomendaciones: _____

Instrumento #2: Rejilla de preguntas para la entrevista a docentes

Técnica: Entrevista

Descripción: Implementación de las narrativas transmedia en los entornos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de las competencias comunicativas digitales por parte de los docentes

N°	Preguntas	Pertinencia		Claridad		Coherencia		Suficiencia		Observaciones
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1	¿Cuáles son las herramientas digitales que usa más frecuentemente para enseñar narrativa Transmedia en las plataformas virtuales de aprendizajes?	X		X		X		X		

2	¿Cuáles son las narrativas transmedia que utiliza en clase para potencializar las competencias comunicativas digitales en las plataformas virtuales?	X		X		X		X		
3	¿Cuáles competencias comunicativas digitales utiliza en las plataformas virtuales de aprendizajes?	X		X		X		X		
4	¿Qué tipo de competencias comunicativas les evalúa a los estudiantes cuando usa las plataformas virtuales?	X		X		X		X		
5	¿Cuáles estrategias didácticas utiliza en las plataformas virtuales para fortalecer las competencias comunicativas digitales de los estudiantes?	X		X		X		X		

6	¿Cómo usa la variedad de herramientas digitales en las plataformas virtuales para promover el aprendizaje?	X		X		X		X		
---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	--

Validado: **Si** / No:

Recomendaciones: Tener mayor claridad, en cuanto si la narrativa transmedia potencializa el entorno de aprendizaje o si el entorno es para enseñar la narrativa transmedia.

Instrumento #2: Rejilla de preguntas para la entrevista a estudiantes

Técnica: Entrevista

Descripción: Usabilidad de las narrativas transmedia en los entornos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de las competencias comunicativas digitales por parte de los docentes

Nº	Preguntas	Pertinencia		Claridad		Coherencia		Suficiencia		Observaciones
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1	¿Cuáles son las herramientas digitales que usa más frecuentemente para enseñar narrativa Transmedia en las plataformas virtuales de aprendizajes?	X		X		X		X		

2	¿Cuáles son las narrativas transmedia que utiliza en clase para potencializar las competencias comunicativas digitales en las plataformas virtuales?	X		X		X		X		
3	¿Cuáles competencias comunicativas digitales utiliza en las plataformas virtuales de aprendizajes?	X		X		X		X		
4	¿Qué tipo de competencias comunicativas les evalúa a los estudiantes cuando usa las plataformas virtuales?	X		X		X		X		
5	¿Cuáles estrategias didácticas utiliza en las plataformas virtuales para fortalecer las competencias comunicativas digitales de los estudiantes?	X		X		X		X		

6	¿Cómo usa la variedad de herramientas digitales en las plataformas virtuales para promover el aprendizaje?	X		X		X		X		
---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	--

Validado: **Si** / No

Recomendaciones: Tener mayor claridad, en cuanto si la narrativa transmedia potencializa el entorno de aprendizaje o si el entorno es para enseñar la narrativa transmedia.

Barranquilla, 21 de noviembre de 2022

Doctor:

HERIBERTO CUENTAS URDANETA

Cordial saludo

Estimado doctor nos dirigimos a ustedes de manera respetuosa, y a partir de su experticia en el área de la educación, para solicitarle la validación de los instrumentos a utilizar en la investigación que tiene por título: “Incidencia de las narrativas transmedia de los entornos virtuales de dos plataformas virtuales universitarias en las competencias comunicativas digitales”.

Los objetivos de la investigación son:

Objetivo General

Identificar la incidencia de las narrativas transmedia de dos plataformas virtuales universitarias en las competencias comunicativas digitales.

Objetivos Específicos

- Caracterizar las narrativas transmedia como herramientas de enseñanza-aprendizaje en los entornos virtuales.
- Diagnosticar las herramientas más usados por los docentes en sus clases en ambientes virtuales de aprendizajes.
- Describir los elementos digitales que permiten las construcciones de contenidos audiovisuales, por medio de narrativas transmedia en los entornos virtuales de aprendizajes.

Ubicación Geográfica	XX						
Creación	XX						
Implementación de la tecnología	XX						
Ambiente Virtual	XX						
Educación Virtual	XX						

Fuente: Diseño propio 2023

Validado: **Si** / No

Recomendaciones: _____

Instrumento #2: Rejilla de preguntas para la entrevista a docentes

Técnica: Entrevista

Descripción: Implementación de las narrativas transmedia en los entornos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de las competencias comunicativas digitales por parte de los docentes

5	¿Cuáles estrategias didácticas utiliza en las plataformas virtuales para fortalecer las competencias comunicativas digitales de los estudiantes?	XX								
6	¿Cómo usa la variedad de herramientas digitales en las plataformas virtuales para promover el aprendizaje?	XX								

Validado: **Si** / No

Recomendaciones: _____

Instrumento #2: Rejilla de preguntas para la entrevista a estudiantes

Técnica: Entrevista

Descripción: Usabilidad de las narrativas transmedia en los entornos virtuales de aprendizaje para el desarrollo de las competencias comunicativas digitales por parte de los docentes

5	¿Cuáles estrategias didácticas utiliza en las plataformas virtuales para fortalecer las competencias comunicativas digitales de los estudiantes?	XX								
6	¿Cómo usa la variedad de herramientas digitales en las plataformas virtuales para promover el aprendizaje?	XX								

Validado: **Si** / No

Recomendaciones: _____

