



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

Educadora de educadores



CONGRESO INTERNACIONAL DE SEMILLEROS DE
INVESTIGACIÓN-EDUCACIÓN-TECNOLOGÍA

2025



NARRATIVAS TRANSMEDIA COMO RECURSO PARA REPENSAR LAS MEDIACIONES PEDAGÓGICAS: UNA EXPERIENCIA DE TALLER INMERSIVO CON TEMÁTICA ESPACIAL PARA ESCOLARES

Alexa Zúñiga Serrano¹, Carolina Zumbado Cambroneró², Beany Gómez Tejada³, Michael Padilla Mora⁴, Natalia Lobo Meneses⁵, John Calderón Alvarado⁶

RESUMEN

La exposición constante a diversos medios audiovisuales y tecnológicos está transformando significativamente la forma en que los niños y niñas aprenden actualmente. Aunque este cambio es inminente, muchas prácticas pedagógicas se asumen desde esquemas tradicionales planteados en un contexto muy distinto al actual. Esto evidencia la necesidad de explorar y generar nuevas mediaciones pedagógicas que reconozcan la realidad actual e integren dentro de sus experiencias el uso de múltiples medios y plataformas en las experiencias educativas.

En respuesta a esta necesidad, se diseñó una experiencia pedagógica basada en una narrativa transmedia espacial, cuyo propósito fue, además, fomentar la toma de decisiones y el trabajo colaborativo en niños y niñas. La propuesta consistió en dos talleres de tres días cada uno, donde los participantes, guiados por una narrativa espacial, asumieron el rol de tripulantes

1 Universidad Nacional (Heredia, Costa Rica); Investigadora, Colaboratorio para Acciones Investigativas en Mediación, Educación y Docencia, M.Ed. Pedagogía con Énfasis en Atención y Desarrollo Integral de la Primera Infancia; alexa.zunia.serrano@una.cr; alexazunigaserrano@gmail.com; +506 8325-8237

2 Universidad Nacional (Heredia, Costa Rica); Investigadora, Colaboratorio para Acciones Investigativas en Mediación, Educación y Docencia, (4) M.Ed. Ciencias de la Educación con énfasis en Docencia; carolina.zumbado.cambronero@una.cr; carolinacambronero822@gmail.com; +506 87788-1748

3 Universidad Nacional (Heredia, Costa Rica); Asistente de investigación; Colaboratorio para Acciones Investigativas en Mediación, Educación y Docencia; Pedagogía con énfasis en Educación Preescolar y primera infancia; beany.gomez.tejada@est.una.ac.cr; beanygomez@gmail.com; +506 7012-8968

4 Universidad Nacional (Heredia, Costa Rica); Coordinador COLAB; Colaboratorio para Acciones Investigativas en Mediación, Educación y Docencia; M.Sc. Ciencias Cognitivas; michael.padilla.mora@una.cr; michael.padilla.mora@una.cr

5 Universidad Nacional (Heredia, Costa Rica); Asistente de investigación; Colaboratorio para Acciones Investigativas en Mediación, Educación y Docencia; Pedagogía con Énfasis en I y II Ciclo; natalia.lobo.meneses@est.una.ac.cr

6 Universidad Nacional (Heredia, Costa Rica); Asistente de investigación; Colaboratorio para Acciones Investigativas en Mediación, Educación y Docencia; Pedagogía con énfasis en Educación Preescolar y primera infancia; johnsy12calderon@gmail.com



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

Educadora de educadores



2024



Uptc®

Universidad Pedagógica y
Tecnológica de Colombia

de una nave y llevaron a cabo cuatro misiones principales. Estas incluyeron: resolución de laberintos en papel, dinámicas de ajedrez escénico, retos en un entorno de realidad virtual y software libre de 3D y una propuesta artística reflexiva, todas hiladas por el relato central.

La experiencia evidenció el gran potencial de las narraciones transmedia como recurso pedagógico para que los participantes no sólo comprendan las implicaciones de sus decisiones individuales y colectivas, sino que ejerzan, además, su autonomía y capacidad crítica en situaciones simbólicas complejas. Este tipo de mediación favoreció, además, la empatía, el diálogo y la construcción colectiva de experiencias y conocimiento que se evidenció incluso, según testimonios de familias, en dinámicas reflexivas en el hogar.

En conclusión, estas estrategias pedagógicas representan una excelente oportunidad para atender mejor el perfil de aprendizaje de las nuevas generaciones, quienes crecen y se desarrollan en espacios de consumo y aprendizaje propios de la era actual; además, representan un enorme potencial para promover el desarrollo de habilidades para la vida y generan espacios más horizontales, creativos y en respuesta a los intereses y necesidades de las generaciones actuales. Se extiende, por tanto, la invitación a seguir explorando y creando nuevos mundos narrativos que enriquezcan el aprendizaje.

Palabras clave: Narrativas transmedia, experiencias inmersivas, expresión creativa, toma de decisiones, trabajo colaborativo.

INTRODUCCIÓN

Objetivo de estudio

Los avances en la tecnología y consecuentemente en los medios, han impactado la dinámica en que las personas se desenvuelven cotidianamente. Esta transformación ha implicado que, desde edades muy tempranas, los niños y las niñas estén expuestos a contenidos mediáticos a través de diferentes plataformas y canales (Singer y Singer, 2011). Por ejemplo, un niño de un año puede experimentar en cuestión de minutos, la transición desde escuchar la lectura de un cuento narrado por sus padres, a observar en el celular o tableta una película infantil cargada de estímulos visuales y constantes cambios en el ángulo de las tomas. Esta nueva realidad, facilitada por la disposición de dispositivos electrónicos y el conocimiento de los productores de medios sobre su potencial (Pietschmann, 2013), está transformando la forma en que se aprende.

Esta exposición a narrativas transmedia, incluso desde antes de ingresar al sistema educativo formal, lejos de considerarse una amenaza, representa una oportunidad hacia el cambio de paradigma desde dónde se abordan los procesos de enseñanza-aprendizaje. Las narrativas transmedia, entendidas como “una estructura narrativa particular que se expande a través de diferentes lenguajes (verbales, icónicos, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, etc.)” (Scolari, 2009, p. 587), es un terreno fértil para el aprendizaje pues permite que los



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

Educadora de educadores



2024



Uptc®

Universidad Pedagógica y
Tecnológica de Colombia

niños y niñas exploren, experimenten y contribuyan a medida que la historia se desarrolla a través de las diferentes plataformas.

Transformar esos paradigmas tradicionales de la educación, centrados en estrategias pedagógicas orientadas únicamente a los contenidos y abordados de la misma forma desde hace muchos años, implica tomar acciones disruptivas que respondan a las necesidades actuales de las personas estudiantes. En este sentido, las estrategias transmedia representan una alternativa y una oportunidad para experimentar nuevas mediaciones que respondan al contexto actual y que permitan mejorar el perfil de aprendizaje de los estudiantes de hoy en día.

El Laboratorio para Acciones Investigativas en Mediación, Educación y Docencia de la Universidad Nacional de Costa Rica (en adelante COLAB), en su compromiso por explorar estas posibilidades y responder a las necesidades expresadas por parte del Ministerio de Educación Pública, planteó en diciembre del 2024 dos talleres con niños y niñas de alta dotación entre los 6 a los 12 años, articulados por una narrativa transmedia orientada en una temática espacial.

El objetivo general de esta experiencia fue promover una estrategia pedagógica transmedia como alternativa para atender mejor el perfil de aprendizaje de nuevas generaciones que crecen y se desarrollan con hábitos de consumo de medios y de aprendizaje propios de la era actual. De manera transversal, se buscó promover la toma de decisiones y el trabajo colaborativo a través de situaciones lúdicas que simulan dilemas reales y cotidianos adaptados para niños y niñas en edad escolar. Lo anterior, por cuanto inmersos en una ecología de medios como la actual, y más allá del perfil de alta dotación mencionado, resultó fundamental vincular las decisiones individuales con sus consecuencias colectivas desde un enfoque transformacional (Sternberg et al, 2022), haciendo énfasis en cómo nuestras elecciones impactan en los demás y en el entorno.

Principales antecedentes y referentes teóricos

Antecedentes

Investigadores como Kaimara et al (2021) desarrollaron una experiencia de aprendizaje transmedia orientada al desarrollo de habilidades para la vida en niños y niñas con discapacidad combinando narrativa audiovisual, diseño de juegos con tarjetas y rompecabezas y experiencias sobre las rutinas diarias desarrolladas en realidad aumentada y realidad virtual. Estas experiencias, que involucran la participación de 11 niños y niñas, 7 terapeutas y 2 desarrolladores, demostraron que las experiencias transmediales no sólo facilitan el aprendizaje de contenidos, sino que promueve la toma de decisiones y se proyectan como una oportunidad para desarrollar espacios de aprendizaje colaborativo.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

Educadora de educadores



2024



Uptc®

Universidad Pedagógica y
Tecnológica de Colombia

Este espacio de aprendizaje colaborativo que propicia la creación de videojuegos también se identificó en abordajes intergeneracionales. Masilla et al (2019) realizaron 6 talleres con personas de 8 a 12 años y personas adultas mayores para generar un recurso narrativo transmedia considerando la creatividad, la memoria y las posibilidades de juego del recurso. Como resultado se identificó a los niños y niñas como líderes tecnológicos capaces y dispuestos a guiar a las personas mayores; a pesar de las diferencias cognitivas y atencionales, se evidenció el trabajo colaborativo entre pares y entre generaciones al construir mundos narrativos compartiendo la toma de decisiones.

Por otro lado, Matuk et al (2020) desarrollaron dos talleres de cinco días con estudiantes de 7° grado para explorar el potencial del diseño de juegos a partir de comics relacionados con el sarampión y el VIH. El primer grupo tuvo problemas para integrar la ciencia, mientras que los estudiantes del segundo taller lograron integrar mejor el contenido científico dentro de la narrativa del juego. Esa necesidad de combinar la ciencia con la narrativa implicó entre los participantes un trabajo colaborativo exhaustivo y una comunicación constante para tomar decisiones sobre los elementos del recurso y establecer consensos.

En este sentido, Djonov et al (2021) realizaron un estudio con 16 preescolares entre los 4 y los 5 años y sus madres; y dos niños y niñas de 7 y 10 años, para explorar cómo las narrativas transmedia promueven la alfabetización crítica en el contexto actual. La primera estrategia consistió en una narrativa transmedia del libro *The Fantastic Flying* presentada a partir de un cortometraje, una aplicación interactiva y un libro ilustrado tradicional. La segunda estrategia consistió en una producción creativa por parte de los niños mayores que se materializó en un cómic y una animación en stop-motion con LEGO. Se destacó la conciencia que tienen los niños y niñas pequeños de las diferencias entre los medios; mientras que los niños y niñas grandes mostraron comprensión de convenciones narrativas y capacidad para representar temas sociales.

Estas experiencias pedagógicas basadas en narrativas transmedia demuestran su potencial para el desarrollo de aprendizajes significativos que articulan lo social, cognitivo y emocional en procesos de participación activa y colaborativa por parte de las personas estudiantes. Estos ejemplos evidencian que más allá de los contenidos, estos espacios fomentan la toma de decisiones, la creatividad y el diálogo entre pares. Los trabajos de Kaimara et al (2021) y Masilla et al (2019), resaltan la naturaleza participativa de las niñeces dentro de sus procesos, asumiendo liderazgo y roles activos que permiten desdibujar las jerarquías tradicionales del aprendizaje. Matuk et al (2020) y Djonov et al. (2021) destacan que más allá de una habilidad técnica, es primordial la capacidad de negociación, escucha y búsqueda de consensos; pero, además, es indispensable que el proceso se acompañe de una mirada crítica.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

Educadora de educadores



2024



Uptc®
Universidad Pedagógica y
Tecnológica de Colombia

Referentes teóricos

Narrativa Transmedia

El término transmedia ha ido evolucionando en respuesta a los cambios de la sociedad y sus distintos avances tecnológicos y de comunicación. Jenkins (2008) menciona que “una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad” (p.101). Cada medio que se implementa para la narrativa ya sea película, cómic, videojuego, serie o novela aporta desde su expertise y ofrece nuevos niveles de conocimiento para quienes consumen la historia. Es importante que cada medio ofrezca información nueva y fresca para la narrativa, y que no replica lo mismo en distintas plataformas.

De este modo, Jenkins (2008) plantea que la narrativa transmedia se sostiene dada la complejidad de sus mundos ficticios que multiplican personajes y relatos, y que estos relatos o personajes pueden venir tanto de escritores como de las personas que consumen la narrativa, quienes son los llamados prosumidores. Los prosumidores son “las personas que son capaces de producir y de consumir a la vez. Ellos ya no tienen una actitud pasiva y consumista ante los mass media, sino que también crean historias audiovisuales con los artefactos que tienen a su disposición para hacerlo” (Karbaum, 2021, p.96).

Esta diversidad de medios por los cuales viaja la narrativa en distintos niveles de complejidad y donde se puede tener un rol activo en el consumo de información, está muy presente en el siglo XXI, no es por lo tanto un hecho aislado, es una realidad que nos atraviesa y es transversal al contexto sociocultural.

Enfoque transformacional

El enfoque transformacional, presentado por Sternberg et al. (2022), es una propuesta que se centra en el desarrollo de niños y niñas con alta dotación, aunque sus principios pueden aplicarse a cualquier población. Este enfoque cuestiona las perspectivas enfocadas principalmente en el rendimiento académico y los beneficios individuales, y plantea un modelo que busca el bien común y el cambio positivo tanto a nivel personal como social. Sternberg et al. (2022) destacan como características esenciales de este enfoque el uso de la creatividad para promover el bienestar colectivo y la capacidad para comprender y actuar de manera ética y responsable. Esto implica que las personas actúen como agentes activos de cambio y no solo como observadores.

Las actividades realizadas durante la narración se alinearon con este enfoque transformacional. El ajedrez, por ejemplo, además de potenciar el desarrollo cognitivo y el crecimiento personal de los participantes (Fernández, 2022), se convirtió en un escenario para reflexionar sobre cómo las decisiones individuales pueden impactar a los demás. Por otro lado, la realidad virtual inmersiva, que fomenta la interacción desde la perspectiva del usuario



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

Educadora de educadores



2024



Uptc®

Universidad Pedagógica y
Tecnológica de Colombia

y crea la sensación de presencia en un entorno virtual tan real como el mundo físico (Chalmers, 2017), motivó a los niños y las niñas a planificar estrategias colectivas para alcanzar sus objetivos. La expresión artística y creativa, presente en todas las jornadas, facilitó el surgimiento de ideas innovadoras, respaldando lo planteado por Corujo et al. (2016) en cuanto “el proceso creativo implica la transformación del medio y, por tanto, del individuo, en el que se anota lo que se aprende y las habilidades para abordar y solucionar los problemas de manera diferente” (p. 133).

PERSPECTIVA METODOLÓGICA

Actividades que constituyen el proceso

La experiencia consistió en dos talleres de tres días con niños y niñas de I Ciclo y II Ciclo que se encuentran dentro del Sistema Educativo Costarricense. A través del Ministerio de Educación Pública se contactó y brindó la información a las familias, quienes, además, firmaron el consentimiento informado para que sus hijos e hijas participaran. La planificación de los talleres es el resultado de un trabajo conjunto entre el equipo del proyecto COLAB, el cual aportó ideas desde distintas áreas disciplinares en espacios de intercambio colaborativo; y la planeación y mediación de la narrativa a cargo de dos asistentes investigadores de la carrera de Pedagogía con Énfasis en Preescolar y Primera Infancia. Estas personas asumieron la tarea de conectar las distintas experiencias entre sí con la narrativa general, asegurando que los retos propuestos permitan vivenciar de manera progresiva la complejidad en la toma de decisiones. Además, se contó con el apoyo fundamental de dos estudiantes de las carreras de Educación Especial y Pedagogía en I y II ciclo.

Dentro de la planificación se consideró que la narrativa transmedia estuviese orientada a la temática espacial, considerando los intereses de las personas participantes en el tema. Para lograrlo, se ambientó cuidadosamente el aula para que simulase una estación espacial. Esto fue posible usando telas que oscurecieron completamente el lugar, dos pantallas proyectando la transmisión en tiempo real de la Estación Espacial Internacional, una luz difuminada en color verde y otra en color azul ubicadas en esquinas opuestas del espacio, luces proyectadas en el techo que simulan estrellas y el sonido constante desde un parlante que dice “Bienvenidos a la estación espacial”.

La narrativa, explicada con detalle más adelante, se acompañó de cuatro actividades que se conectaron a la narrativa general. La primera actividad consistió en la resolución de tres laberintos en papel con distintos niveles de dificultad, que planteaban preguntas clave para reflexionar sobre las decisiones individuales y la elaboración grupal de un laberinto en papel que luego fue llevado al 3D desde el software libre Blender. Como segunda actividad se propuso un entorno de Realidad Virtual diseñado para el trabajo en equipo, en el que los niños y niñas debían cooperar para la resolución de retos y analizar el impacto de sus acciones en conjunto. Otra de las experiencias fue el ajedrez escénico, en donde las personas



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

Educadora de educadores



2024



Uptc®
Universidad Pedagógica y
Tecnológica de Colombia

participantes asumieron el rol de una o dos piezas del ajedrez tradicional, promoviendo la toma de decisiones estratégicas y el análisis de sus consecuencias. Es importante mencionar, que cada estrategia se vio ajustada en nivel de dificultad según la edad de los participantes durante la primera y la segunda semana de implementación. Finalmente, se incorporó una propuesta artística en la que los niños y niñas pintaron planetas de madera y dialogaron sobre los principios que definen a una persona ejemplar y crearon su propia representación de lo vivido.

Secuencia de actividades

La propuesta pedagógica se desarrolló a partir de una narrativa transmedia que estuvo presente a lo largo del taller. Como parte de esta narrativa, cada día se presentó una necesidad diferente en la nave espacial, las cuales fueron, falta de provisiones, necesidad de búsqueda de material para los trajes espaciales y descubrir la identidad de los personajes principales o antagonistas; estos eventos dentro de la ISS (Estación Espacial Internacional, por sus siglas en inglés), la cual requería la colaboración de una tripulación, rol asumido por los niños y las niñas. Esta tripulación era guiada por un personaje representado por medio de un animal que fue enviado al espacio en la vida real, y que cumplía el rol de guía en cada misión; además, las personas facilitadoras asumieron el rol de mensajeros de las hormigas. Esta situación inicial daba sentido a la experiencia del día, les permitía imaginar y adquirir un compromiso con los retos que se les planteaban.

Como muestra la Figura 1, la historia se desarrolló mediante una ruta de planetas, cada uno asociado a una actividad pedagógica distinta. Así, el recorrido diario implicaba visitar distintos mundos donde los niños y niñas debían cumplir misiones específicas como: superar laberintos con distintos niveles de dificultad, cooperar en un entorno de Realidad Virtual, asumir roles en dinámicas de ajedrez escénico o participar en propuestas artísticas de reflexión ética. Al finalizar cada actividad, la tripulación debía tomar decisiones en relación con los desafíos planteados por las hormigas —personajes simbólicos que orientaban el proceso—, promoviendo así la deliberación conjunta y el ejercicio de una toma de decisiones consciente.

Figura 1

Ruta de la misión establecida a partir de la narrativa



Nota. Elaboración propia de la investigación 2024.

Durante el desarrollo del taller, algunas actividades fueron modificadas de manera intencionada para adecuarse al grupo etario. Por ejemplo, la dificultad de los laberintos y los desafíos en Realidad Virtual se ajustaron en las primeras semanas, respondiendo a las características cognitivas de cada subgrupo de edad. Asimismo, se introdujeron pausas activas y momentos de diálogo que no estaban previstos inicialmente, pero que surgieron como respuesta a las necesidades expresadas por los propios niños y niñas.

Papel que jugaron los principales actores

Las niñas asumieron un rol fundamental dentro de la narrativa, siendo los tripulantes de la nave y los encargados de realizar con éxito las diferentes misiones asignadas, esta posibilidad propia de la pedagogía transmedia y el enfoque transformacional, les permitió ser agentes activos del proceso y reflexionar sobre las implicaciones de sus actos en la colectividad. Por otro lado, el equipo facilitador, conformado por estudiantes asistentes del proyecto COLAB, asumió el papel narrativo de mensajeros de las hormigas, habitantes ficticios de la nave encargados de organizar las decisiones y orientar la reflexión en torno a la toma de decisiones de la tripulación. Durante los primeros días, los mediadores representaban a los nativos de cada planeta, guiando las experiencias sin revelar su identidad ficticia, lo cual se revelaba en la jornada final como parte del cierre narrativo. Este recurso lúdico-pedagógico y transmedial permitió que las interacciones entre adultos y niñez se dieran



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

Educadora de educadores



2024



Uptc®
Universidad Pedagógica y
Tecnológica de Colombia

desde el juego simbólico, lo cual, a su vez, permite transitar de pedagogías tradicionales a escenarios más dialógicos y experimentales.

Métodos o estrategias empleadas

Las estrategias específicas utilizadas para fomentar el aprendizaje fueron diversas y cuidadosamente integradas en el relato. Sumadas a las actividades ya mencionadas, se incorporaron preguntas abiertas, tanto dentro del guión narrativo como en los momentos de reflexión posterior a cada misión, con el fin de promover la metacognición y el análisis de las decisiones tomadas. Se recurrió también al modelaje indirecto, especialmente a través del comportamiento de los personajes guía (animales reales que han viajado al espacio), que encarnaban valores como la cooperación, la valentía, la paciencia y la ética. Asimismo, se trabajó mediante la escucha activa, fomentando espacios donde los niños y niñas pudieran expresar sus pensamientos, experiencias y emociones frente a los desafíos que enfrentaban durante las misiones.

Medios y recursos empleados

La experiencia se apoyó en una combinación de recursos tecnológicos, manipulativos, simbólicos y narrativos, diseñados específicamente para articular la narrativa transmedia en distintos formatos. Entre los recursos tecnológicos se utilizaron los Meta Quest 2 y Meta Quest 3, dispositivos de Realidad Virtual (RV); se exploraron con los niños y niñas el software libre para el diseño de 3D Blender, en donde ellos y ellas levantaron el laberinto que realizaron colectivamente en papel; además, se recrearon escenarios espaciales interactivos a partir de pantallas, luces, videos y audio, así como espacios creativos y artísticos mediados por la pintura y el teatro; todo esto se vinculó a decisiones éticas como compartir o no provisiones con otros planetas. También se usó el software libre Unity para llevar el diseño 3D de los laberintos elaborados a la RV. En paralelo, se emplearon materiales manipulativos como planetas de madera para pintar, tableros de ajedrez gigante, donde los participantes podían transitar físicamente y tableros de ajedrez a escala real.

Los personajes de la narrativa transmedia, estaban conformados por los protagonistas de la historia; la perra Laika, el mono Albert I, y la tortuga Horsfield, y fueron representados mediante impresiones, audios grabados y ambientaciones sonoras, integrando el relato con elementos visuales y auditivos. Las hormigas, figuras centrales y antagonistas de la narrativa, enviaban misiones y planteaban dilemas a través de audios enigmáticos, generando expectativa y manteniendo la coherencia del universo ficticio. Como muestra la figura 2 donde se pueden observar los protagonistas y antagonistas mencionados, el equipo utilizó la herramienta de la Inteligencia Artificial (IA) para crear estos personajes. Además, se crearon tableros de juego, tarjetas con preguntas, carteles de planetas y bitácoras de viaje, todos

diseñados para expandir la historia desde distintos lenguajes (verbal, visual, kinestésico). Cada actividad se vivía como parte de un capítulo narrativo nuevo.

Figura 2

Personajes protagonistas y antagonistas de la narrativa transmedia



Nota. Creación propia de la investigación usando como recurso la IA (ChatGPT)

Los espacios también funcionaron como plataformas transmedia: el aula principal como la ISS (Estación Espacial Internacional), otros espacios adaptados como planetas (Marte, Tierra, ajedrez, expresión creativa), y zonas de reflexión al cierre de cada misión. Cada ambiente aportó una esencia a la narrativa, y permitió que esta tuviera una secuencia.

Factores contextuales que facilitaron o dificultaron la experiencia

La implementación de esta experiencia fue posible gracias a varios factores contextuales. En primer lugar, el disponer de tres días completos para facilitar el taller, permitió la creación de una narrativa progresiva. De igual forma la disponibilidad de materiales tecnológicos facilitaron la ambientación del entorno, como los dispositivos de Realidad Virtual, pantallas táctiles y luces, así como el apoyo administrativo de la División de Educación Básica (DEB) para adaptar espacios físicos con esta temática; lo que permitió ambientar adecuadamente cada “planeta” y utilizar los recursos. También se contó con el apoyo de la Federación Costarricense de ajedrez, quienes apoyaron con el préstamo de los tableros de ajedrez que se implementaron en la propuesta, y de la Unidad de Alta Dotación, Talentos y Creatividad (en adelante UADTC) del Ministerio de Educación Pública (en adelante MEP) quienes, a petición de las necesidades de su población detectada, solicitaron apoyo para los talleres.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

Educadora de educadores



2024



Uptc®
Universidad Pedagógica y
Tecnológica de Colombia

Otro elemento facilitador fue la participación del proyecto COLAB, el cual es un equipo interdisciplinario conformado por personas con formación en Pedagogía en Preescolar, Educación Especial, Ciencias del Movimiento Humano, Psicología, Filosofía, Arte Escénico y Pedagogía en I y II ciclo. Esta interdisciplinariedad enriqueció la planeación, ya que propició el juego como principal medio para el aprendizaje. Otro factor contextual fue el análisis pedagógico de lo vivido una vez concluido el taller, esto permitió identificar prácticas que funcionaban y puntos de mejora a lo largo de estos días. Por ejemplo, desde la educación especial, preescolar y psicología se aportaron estrategias de accesibilidad y adaptación para algunos chicos y chicas en sillas de ruedas, así como una mentalidad abierta relacionado a las conductas y respeto por el contexto del que provenía cada participante; desde filosofía, se fortalecieron los momentos de reflexión sobre la toma de decisiones.

Entre los desafíos enfrentados, uno de los más relevantes fue el alto nivel de energía y emoción manifestado por algunos niños y niñas, lo cual dificultó, en ciertos momentos, el seguimiento de instrucciones o la transición entre actividades. Estas situaciones no fueron tratadas como conductas disruptivas, sino como manifestación del entusiasmo que generaba la propuesta y la ambientación. Para orientar estas emociones, se implementaron ajustes flexibles en la planificación, como pausas no previstas para regular emociones en las distintas estrategias, cambios en la secuencia o tiempo de las actividades, y una mediación directa en subgrupos cuando era necesario. Se procuró siempre la comprensión, ya que se escuchaban las situaciones de los niños y niñas y nunca se acudió al castigo, si no a validar esas emociones, dialogar la situación y recordar que el bien común para cumplir la misión era importante, de esta forma se reconducen las situaciones emergentes hacia el objetivo final de cada misión.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Recordando el objetivo principal, el cual responde a promover una estrategia pedagógica transmedia desde un enfoque transformacional como alternativa para atender mejor el perfil de aprendizaje de las nuevas generaciones y contemplando dentro de esta propuesta la importancia de fomentar la toma de decisiones y el trabajo colaborativo a través de situaciones lúdicas; se presentan los resultados a partir de cuatro grandes categorías de análisis: valoraciones de los participantes y sus familias, reflexiones sobre de la narrativa transmedia, desarrollo de habilidades para la toma de decisiones y dinámicas del trabajo colaborativo, sin embargo es necesario hacer la salvedad de que las cuatro categorías están relacionadas y viajan de forma transversal.

Valoraciones de los participantes y sus familias

Es importante mencionar que, cómo parte de las valoraciones propias de las personas participantes y a partir de una evaluación aplicada por la UADTC a las personas encargadas de los niños y niñas, se calificó el taller de forma general de la siguiente manera; primer ciclo, puntuó 5 estrellas, segundo ciclo puntuó 4.3 estrellas, ambas en una escala de calificación de 1 a 5.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

Educadora de educadores



2024



Uptc®
Universidad Pedagógica y
Tecnológica de Colombia

La evaluación del segundo ciclo refleja el caso de un niño que solo participó el segundo día de los tres que duró el taller. Dado que el primer día se basó en un intercambio entre pares para construir un andamiaje grupal, su ausencia inicial podría haber influido en las dificultades que presentó para integrarse en las actividades del segundo día. Esto refuerza la visión del equipo de trabajo, que contempló desde el inicio los talleres como un proceso continuo y planificado, donde cada día complementa al anterior, y no como actividades aisladas, por lo que se hace énfasis en la importancia de los resultados mediados por un proceso cuidadosamente planificado.

En términos generales los niños y niñas fueron exploradores activos, estrategas y tomadores de decisiones. Tuvieron un papel central en la resolución de problemas, la colaboración con sus compañeros y la toma de decisiones colectivas. Se les brindó autonomía para elegir las estrategias que consideraban más efectivas ante los desafíos planteados, lo cual permitió observar sus procesos de pensamiento, habilidades de negociación y criterios de análisis. Como observaciones generales al taller, el equipo de la UADTC señaló

El taller de Realidad Virtual, Creación 3D, Trabajo en Equipo, Ciencias y Artes organizado por la UNA y la UADTC ha sido considerado por los participantes y las observaciones durante su ejecución, como una experiencia enriquecedora, logrando impactar de manera positiva en el aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes (UADTC, 2024, p.3).

También se contó con una perspectiva positiva del taller por parte de las familias partícipes. Ante la pregunta ¿cuál fue su apreciación general sobre el desarrollo del taller y su impacto en el aprendizaje de su hijo/a?, se obtuvieron respuestas como; “Primero que todo y como lo externé ese día, muy agradecida por la oportunidad dada a mi hijo, para mi como mamá que él pueda demostrar su potencial”, “Estoy muy feliz de que mis hijos estuvieran en este taller”, “Desarrolló nuevas habilidades y lo más importante venía súper motivado para seguir aprendiendo cosas nuevas”, entre otros. (UADTC, 2024).

Reflexiones sobre la narrativa transmedia

El diseño desde la narrativa transmedia permitió incorporar decisiones progresivas, tanto individuales como grupales, que generaban consecuencias simbólicas dentro del universo narrativo. Esto promovió la autonomía, al permitir que las niñas asumieran el control de sus elecciones sin intervenciones directas del adulto, y al mismo tiempo fortaleció el pensamiento crítico, al plantear situaciones con múltiples posibilidades de resolución. Las personas partícipes asumieron un rol de prosumidores, a propósito, reflexiona Molas (2018) “Es decir, a partir de un núcleo de la historia, la audiencia de la narrativa transmedia también puede ejercer de productora, creando materiales complementarios o alternativos a la historia original, por ejemplo, a su desenlace” (p.31).

Figura 3

Inicio de la misión en la Estación Espacial Internacional



Nota. Fotografía tomada por el equipo de investigación 2024.

La secuencia general del taller fue diseñada con una lógica de lo simple a lo complejo, iniciando con propuestas de carácter más concreto, como la resolución de laberintos físicos, y avanzando hacia actividades que exigían una mayor abstracción y trabajo colaborativo, como la simulación en Realidad Virtual o el análisis de principios éticos a través del diseño creativo de la figura de los planetas, el ajedrez o el movimiento creativo. Esta progresión permitió que los niños y niñas construyeran, desde su propio ritmo, un marco de comprensión sobre la toma de decisiones y el impacto de sus acciones tanto a nivel individual como colectivo.

Como se puede observar en la Figura 3, la escenificación implementada para que las niñas entraran dentro de la narrativa fue muy importante, por lo tanto, la puesta en escena de cada uno de estos espacios fue pensada cuidadosamente, desde las luces y el sonido, sumado a los recursos tecnológicos y materiales manipulativos que generan atmósferas envolventes e inmersivas dentro de la narrativa transmedia propuesta. Estas atmósferas inmersivas que se generaron crearon un estímulo para fomentar un aprendizaje significativo y emocionante, que según Molas (2018, p.25) “permiten personalizar el aprendizaje y situarlo, haciéndolo significativo mediante la implicación de los estudiantes en actividades que son importantes para ellos”.

Esto quedó explícito cuando el primer día de taller con primer ciclo, un niño participó al entrar al aula manifestó; “este es el mejor día de mi vida”; esta expresión, de asombro y perplejidad fue acompañada de una manifestación corporal que consistió en lanzarse a uno de los sillones con los brazos abiertos, como dejándose caer en el espacio. Sus compañeros, manifestaron

también expresiones de asombro, evidenciando que el espacio estaba lejos de lo que pensaron, sería el taller.

Figura 4

Proceso creativo y reflexivo pintando los planetas



Nota. Fotografías tomadas por el equipo de investigación 2024.

En relación con la narrativa transmedia, la evaluación aplicada a las personas participantes del taller evidenció su efectividad, reflejadas en las valoraciones positivas de las personas participantes y sus encargados. Tal como lo muestra la Figura 4, la propuesta fue muy participativa y ofreció una amplia diversidad de medios. La narrativa transmedia aplicada fue una excusa para viajar por distintas plataformas tecnológicas y analógicas con un enfoque humanista, orientadas sobre todo a la toma de decisiones y trabajo colaborativo, categorías que se desarrollan a continuación.

Desarrollo de habilidades para la toma de decisiones

A través del relato transmedia, se buscó que los participantes comprendieran que la toma de decisiones implica evaluar múltiples perspectivas, considerar a la otredad, asumir responsabilidades y aprender de las consecuencias. A partir de preguntas generadoras ¿cómo mi decisión afecta a las otras personas y tiene consecuencias? Se logró que cada decisión que las personas participantes tomaran fueran fruto de un análisis reflexivo de la situación a la que se estaban enfrentando.

Tal y como plantea Molas (2018) “Hay un dilema a partir del que desplegar un conjunto de acciones que requieren la toma de decisiones por parte de los estudiantes, así como la interpretación de la narración y del contexto en el que se desarrolla, en muchas ocasiones parecida a la que se produce en su vida cotidiana” (p. 108).

La estrategia de plantear retos y acertijos, cómo la figura 5, incentivaron esta reflexión en la toma de decisiones. Decisiones que no se juzgaban como correctas o incorrectas, sino que se reflexionaban en comunidad, favoreciendo el diálogo, la empatía y la comprensión de las perspectivas ajenas; además, era común que después de cada actividad se abriera un espacio de diálogo sobre las decisiones que se tomaron y su impacto en la colectividad.

Figura 5

Toma de decisiones y ajedrez escénico



Nota. Fotografía tomada por el equipo de investigación 2024.

Al final del día también se abrió un espacio en el que se analizaron videos y conversaciones, con el fin de buscar a personas “sabias”, que durante las actividades habían tomado decisiones capaces de favorecer el bien común, y los niños y niñas que participaron fueron capaces de detectar estos momentos claves.

Desde una mirada educativa sensible, creativa y colaborativa, centrada en un enfoque transformacional, se evidenció cómo este tipo de experiencias pueden propiciar cambios significativos en los procesos de toma de decisiones. Incluso, algunos familiares compartieron que, tras la vivencia del taller, notaron transformaciones en la forma en que los niños y niñas reflexionaban sobre sus propias decisiones en el contexto del hogar: “verla al llegar a casa y comentar lo vivido día a día en los talleres” (UADTC, 2024) fue muy importante para los padres de familias, que identificaron también, este proceso reflexivo.

Dinámicas del trabajo colaborativo

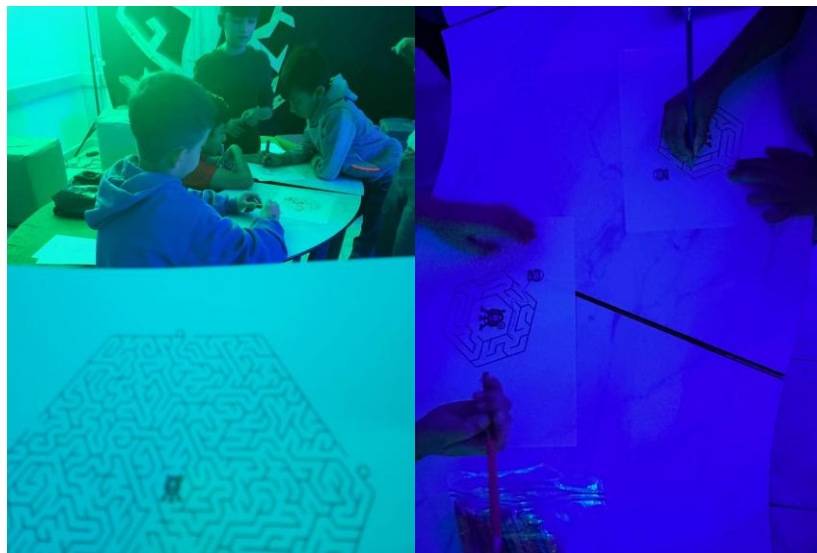
Durante la ejecución de los talleres se logró visibilizar la diferencia entre trabajar desde un enfoque individualista (centrado únicamente en las capacidades propias) y uno transformacional, donde el talento y la creatividad se entienden como medios para contribuir

al bienestar colectivo. El impacto no se limitó únicamente a los niños y niñas participantes, sino que también se observó que alcanzó a sus familias y al entorno institucional, generando una reflexión más amplia sobre el potencial de los espacios pedagógicos con enfoque transmedia.

En la figura 6 se observa a los niños y niñas trabajando de forma colaborativa para resolver una consigna: llegar al centro del laberinto sin usar los mismos caminos que los compañeros y sin encontrarse o chocar en el intento. Para lograr esto, fue indispensable la comunicación e implicó, además, el liderazgo, compartido en algunos casos, y asumidos por una o dos personas en otros. Esto sirvió para ejemplificar que, dentro del trabajo colaborativo, todos asumen un rol distinto pero indispensable para lograr el objetivo.

Figura 6

Resolución y elaboración colectiva de laberintos



Nota. Fotografía tomada por el equipo de investigación 2024.

Un ejemplo concreto se presentó con una de las participantes que no quería trabajar en grupo, desde el primer día estuvo muy reticente a hacerlo y en una actividad reflexiva de ajedrez escénico, en el que debía conseguir puntos de forma colaborativa se vio en la necesidad de valorar y reflexionar sobre la posibilidad del trabajo colaborativo. A propósito, su madre expresó: “le pareció muy importante aprender a trabajar en equipo ya que está acostumbrada a trabajar en forma independiente” (UADTC, 2024).

El trabajo colaborativo fue una premisa que se abordó desde la concepción del taller por el equipo de trabajo, y que se potenció en la forma de relacionarse de las personas participes durante el taller. En la evaluación aplicada por la UADTC (2024) destacan aspectos como;

interacción con compañeros con intereses similares y trabajo en equipo, y desarrollo de habilidades como resolución de conflictos y honestidad.

Figura 7

Trabajo colaborativo dentro del ambiente de Realidad Virtual Inmersiva



Nota. Fotografía tomada por el equipo de investigación 2024.

Como se observa en la Figura 7, las actividades desarrolladas se potenciaban desde el enfoque colaborativo; por ejemplo, la Realidad virtual fue abordada desde la individualidad para promover el manejo de la herramienta, y posteriormente, desde un enfoque transformacional y colaborativo que generó la resolución reflexiva de problemas y la búsqueda de estrategias en equipo.

Las dinámicas de trabajo colaborativo observadas durante el taller refuerzan el planteamiento de Temporelli (2022) sobre las capacidades del estudiante colaborativo, pues se pudo observar cómo las personas participantes del taller tenían la capacidad para seleccionar, buscar, interpretar, analizar, evaluar y comunicar información, cooperar y empatizar, pensar críticamente y aprender de sus iguales. Capacidades que se fueron potenciando a lo largo de los tres días de taller, a partir de los problemas y retos planteados.

CONCLUSIONES

La experiencia pedagógica transmedia, en términos de su narrativa y las actividades que le acompañaron, implicó un constante trabajo en equipo y permitió a los niños y niñas reflexionar sobre cómo las decisiones que tomaron a lo largo de los diferentes planetas tienen consecuencias individuales e impactos en las vidas de las personas que los acompañan durante el proceso. Esta experiencia deja, además, una lista de lecciones aprendidas para quienes facilitaron el espacio, entre ellas:



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

Educadora de educadores



2024



Uptc®

Universidad Pedagógica y
Tecnológica de Colombia

- La importancia de pensar una narrativa congruente a las edades e intereses de las personas participantes para que la experiencia transmedia cobre sentido y genere todas las emociones que manifiestan los niños y las niñas.
- La narrativa transmedia demostró ser una experiencia efectiva pedagógica pues captó el interés, promueve aprendizajes significativos y fomenta la autonomía y un rol activo en las personas participantes.
- El abordaje mediante la pedagogía transmedia durante los talleres de habilidades del siglo XXI como la toma de decisiones consciente, trabajo colaborativo y pensamiento crítico y creatividad.
- La necesidad de brindar espacios de acompañamiento para las familias, quienes, en esta ocasión, acompañaron a sus hijos e hijas y esperaron en un espacio alterno a que las actividades concluyeran. Esto abre una posibilidad de abordaje más integral que considere dentro de la mediación a las familias.
- El rol fundamental que juegan dentro de estas mediaciones, la participación, no sólo de personas académicas, sino también de personas estudiantes de diferentes carreras y con diferentes perfiles. Es precisamente esta diversidad la que guía una mediación pensada desde diferentes ángulos.
- La sistematización de esta experiencia, desde la mirada de las personas facilitadoras y desde la propia vivencia en audio y video de los niños y las niñas, permitió el desarrollo en proceso de un video que forma parte de los productos desarrollados a partir de los talleres. Este audiovisual, aún en desarrollo, será socializado con los niños, niñas y funcionarios de la UADTC del Ministerio de Educación Pública. Estos recursos, tanto el audiovisual como la presente sistematización, son insumos importantes para la generación de futuros espacios. A partir de estos procesos reflexivos se buscarán establecer nuevas estrategias de trabajo que incluye, por ejemplo, la participación de más personas estudiantes de la DEB de la UNA.
- La importancia de la conformación de un equipo de trabajo interdisciplinario, conformado por personas de distintas disciplinas, trabajando de forma colaborativa para generar una estrategia de pedagogía transmedia y transformadora. Esto es un reto y como plantea Molas (2018, p. 101) “La incorporación de la narrativa transmedia al escenario educativo en un panorama mediático complejo, convergente y participativo implica que haya un planteamiento consciente y reflexionado como base para el uso de herramientas y medios.”
- La capacidad de enfrentar desafíos y adaptaciones de este grupo de trabajo, capaz de traducir las actividades a las necesidades y capacidades de las personas participantes de los talleres.
- La necesidad de apoyo y trabajo conjunto de distintas instancias dentro y fuera del espacio universitario para lograr concretar estas experiencias pedagógicas (DEB, Colab, UADTC-MEP, UNA, Federación Costarricense de ajedrez).



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

Educadora de educadores



2024



Uptc®
Universidad Pedagógica y
Tecnológica de Colombia

LIMITACIONES

Una de las principales limitaciones para la elaboración y ejecución de estas mediaciones pedagógicas transmedia es el recurso humano. Si bien, para esta experiencia se contó con la colaboración de cuatro personas académicas y administrativas del COLAB; dos estudiantes asistentes de la carrera de Pedagogía con Énfasis en Preescolar y Primera Infancia, una estudiante de la carrera de Pedagogía con Énfasis en Educación Especial y dos representantes de la Unidad de Alta Dotación y Talento del Ministerio de Educación Pública, el recurso humano resulta una limitante para la generación de futuros espacios, pues la complejidad y diversidad de las estrategias empleadas en estas mediaciones requiere un equipo de trabajo robusto e interdisciplinario que permita su réplica en el futuro.

Ante este escenario, y con el compromiso que asume la universidad dentro de su Modelo Pedagógico, donde se destaca que

La enseñanza y el aprendizaje se entienden como procesos sociales, históricos y culturales que van más allá de la mera transmisión del conocimiento. Se fundamenta en el análisis y problematización de la realidad, del trabajo práctico e investigativo sobre el contexto en que se desenvuelve el estudiante y su carrera (UNA, 2007, p. 7).

Sumado a la consigna de propiciar espacios formativos dentro de la DEB, se buscará para futuras experiencias, involucrar a la población estudiantil en la planeación y ejecución de los talleres, dándoles la responsabilidad de pensar las mediaciones pedagógicas transmedia con el acompañamiento del COLAB y profesores de los cursos. Esta convergencia entre académicos y estudiantes fomenta procesos de formación más prácticos, dialógicos y cercanos a la realidad, además de hacer viable la ejecución de estos espacios de manera anual. Así también, permite solventar otra limitación que surgió durante esta primera experiencia, que responde al trabajo con las familias de estos niños y niñas mientras que los participantes se encuentran en los diferentes espacios. Ampliar el trabajo no sólo a los niños y niñas, si no también a las familias, permite que se aborden los objetivos de manera más integral y que el alcance sea, consecuentemente, mayor.

REFERENCIAS

Corujo Quesada, Riselda María, Borges Gutiérrez, Hector Anier, & Rodríguez Izquierdo, Norys Josefa. (2016). La creatividad artística. Fundamentos teóricos y psicológicos desde lo pedagógico. *Revista Integra Educativa*, 9(1), 123-137.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

Educadora de educadores



2024



Uptc®
Universidad Pedagógica y
Tecnológica de Colombia

http://www.scielo.org/bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1997-40432016000100008&lng=es&tlng=es

- Chalmers, D. (2017). The Virtual and the Real. *Disputatio*, 9 (1), 309-352. DOI:[10.1515/disp-2017-0009](https://doi.org/10.1515/disp-2017-0009)
- Djonov, E. Chiao, T. & Tseng, F. (2021). Children's experiences with a transmedia narrative: Insights for promoting critical multimodal literacy in the digital age. *Discourse, Context & Media*, 43, 1-12. <https://doi.org/10.1016/j.dcm.2021.100493>
- Fernández López, F. (2022). *Ajedrez en la escuela*. Editorial Club Universitario: ECU. <https://www.digitaliapublishing.com/a/163677>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Barcelona.
- Kaimaraa, P., Oikonomoub, A., Deliyannisa, I., Papadopouloua, A., Miliotisa, G., Fokidesc, E. & Floros, A. (2021). Waking up in the morning (WUIM): A transmedia project for daily living skills training. *Technology and Disability*, 33, 137-161. DOI 10.3233/TAD-200326
- Karbaum Padilla, G. (2021). La evolución de la narrativa audiovisual: Analógica, transmedia y social media. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). <https://www.digitaliapublishing.com/a/101495>
- Mansilla, J., Betancur, L. & Queiroz, L. (2019). Transmedial worlds with social impact: exploring intergenerational learning in collaborative video game design. *Journal of childhood studies*, 44 (5), 103-110. <https://doi.org/10.18357/jcs00019337>
- Matuk, C., Hurwich, T., Prospero, J. & Ezer, Y. Iterations on a transmedia game design experience for youth's autonomous, collaborative learning. (2020). *International Journal of Designs for learning*, 11 (1), 108-139. <https://doi.org/10.14434/ijdl.v11i1.24911>
- Molas Castells, N. (2018). La guerra de los mundos: la narrativa transmedia en educación: (ed.). Barcelona, Editorial UOC. <https://elibro.net/es/ereader/unacr/106121?page=31>.
- Pietschmann, D., Völkel, S. & Ohler, P. (2013). Limitations of Transmedia Storytelling for Children: A Cognitive Developmental Analysis. *International Journal of Communication*, 8, 2259-2282. <http://ijoc.org>.
- Singer, D. & Singer, J. (2011). *Handbook of children and the media*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Scolari, C. A. (2009) Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication*, 3, 586-606. doi:1932-8036/20090586
- Sternberg, R., Ambrose, D. & Karami, S. (2022). *The Palgrave Handbook of Transformational Giftedness for Education*. Suiza: Palgrave Macmillan.



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

Educadora de educadores



CONGRESO INTERNACIONAL DE SEMILLEROS DE
INVESTIGACIÓN-EDUCACIÓN-TECNOLOGÍA

2024



Uptc®

Universidad Pedagógica y
Tecnológica de Colombia

Temporelli, W. (2022). Mitos y verdades de las TIC en educación: (1 ed.). Bonum. ellogim.com/es/lc/unacr/titulos/219498

UADTC (2024). Informe del Taller Presencial: Realidad Virtual, Creación en 3D, Trabajo en Equipo, Ciencias y Artes UNA - UADTC. (Informe técnico no publicado) Unidad de Alta Dotación, Talentos y Creatividad del Ministerio de Educación Pública.

UNA. (2007). Modelo Pedagógico de la Universidad Nacional. <https://documentos.una.ac.cr/bitstream/handle/unadocs/9724/Modelo%20Pedagogico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>