

0. Nombre de la experiencia educativa

Enseñanza-aprendizaje transmedia

1. Modalidad de aprendizaje

Curso-Taller

Modalidad de impartición

En línea

2. Valores de la experiencia educativa

| 2.1 Horas de teoría | 2.2 Horas de práctica | 2.3 Total de horas | 2.4 Valor en créditos |
|---------------------|-----------------------|--------------------|-----------------------|
| 10 | 20 | 30 | 3 |

(15 horas teoría: 2 créditos) (15 horas prácticas: 1 crédito)

3. Fecha

| 3.1 Elaboración | 3.2 Modificación |
|-----------------|------------------|
| 3 de abril 2025 | |

4. Nombre de los académicos que participaron en la elaboración y/o modificación.

Elaboración:

Dra. Herlinda Flores Badillo

Dra. Andrea Medina Téllez Girón

5. Descripción

La experiencia educativa “Enseñanza-aprendizaje transmedia” se concibe como un curso-taller orientado a académicos universitarios. Forma parte del Programa de Formación de Académicos (ProFA) y tiene una duración de 30 horas, distribuidas en 10 horas de teoría y 20 de práctica, con un valor de 3 créditos. El curso se enmarca en la integración de tecnología en las clases tradicionales o en clases que ya integran la teoría pero que se requiere conocer de su metodología y su respaldo teórico en el desarrollo de entornos de enseñanza siguiendo la estrategia metodológica del diseño instruccional y de la narración transmedia. Se pretende que los docentes y los estudiantes aprendan a ser prosumidores, promoviendo así la creatividad y el aprendizaje para la vida. La evidencia de desempeño es el diseño de una sesión de la asignatura que ellos impartirán el siguiente semestre con uso consciente y responsable de la tecnología desde el empleo de un libro hasta el de una inteligencia artificial.

6. Justificación

Este curso parte de un estudio que se realizó mediante un cuestionario en agosto-noviembre 2024 en el que se detectó la necesidad que poseen los docentes de contar con una capacitación que les permita conocer estrategias que faciliten integrar la tecnología a su clase, y poseer un respaldo teórico sobre lo que muchos ya se encuentran realizando. Desde la pandemia del Covid 19, el uso de la tecnología se ha transformado en un requisito para el desarrollo de las clases y se percibe como sobrecarga por el uso de diferentes plataformas que son cambiantes y variadas. De esta

manera se propone el curso para que se otorgue al docente de herramientas que le permitan crear una plantilla de trabajo consciente de que la diversidad tecnológica puede servir con más de un propósito y promover su uso consciente relacionado con un tópico de su clase.

7. Unidad de competencia

El académico diseña un entorno de enseñanza-aprendizaje, a partir de estrategias de integración tecnológica, con un modelo de narrativa transmedia pedagógico mediante una actitud crítica y creativa respecto a los plataformas digitales y análogas en grupos interdisciplinarios, para reflexionar y proponer diseño de entornos de enseñanza-aprendizaje en donde lo requiera su curso que imparte.

8. Articulación de los ejes

A través de la revisión de material diversos como lo son el audiovisual, artículos, presentaciones visuales (ppt, canvas, etc), el análisis, la reflexión, retroalimentación de pares, la evaluación automatizada y la autoevaluación conocerá elementos que apoyar a conectar su proceso de enseñanza aprendizaje de un mismo tema mediante entornos transmedia en un ambiente de apertura, confianza, creatividad y flexibilidad.

9. Saberes

| 9.1 Teóricos | 9.2 Heurísticos | 9.3 Axiológicos |
|---|--|---|
| Enmarcando el storytelling y enseñanza transmedia en la integración tecnológica <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de modelo Picrat como síntesis de otros modelos • ¿Qué relación tiene con el storytelling y transmedia? Enseñanza-aprendizaje transmedia <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es transmedia? • ¿qué diferencia hay entre transmedia y multimedia? • ¿para qué me sirven? • ¿cómo aplicarla? | <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del tema • Respuesta a cuestionario con base en video (Edpuzzle) • Reflexión escrita sobre práctica docente. • Identificar en su práctica docente cuando ha empleado multimedia y transmedia. • Elaboración de mapa mental sobre la lectura • Práctica con casos sobre entornos de enseñanza aprendizaje • Discusión entre pares sobre la transformación de una clase presencial a un entorno transmedia. | <ul style="list-style-type: none"> • Autogestión • Compromiso en la realización de las actividades del curso. • Honestidad y práctica ética en el uso de fuentes de información y realización de actividades. • Creatividad para la resolución de problemas. • Autonomía ante la adaptación de una unidad de |

| | | |
|--|--|--|
| <p>El storytelling o la narración I (transmedia pedagógica)</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es? • ¿Cómo lo aplico? <ul style="list-style-type: none"> ○ Los objetivos de aprendizaje y la narración ○ Los roles y la experiencia del estudiante • La configuración del mundo y las recompensas <ul style="list-style-type: none"> ○ La gamificación <p>El storytelling o la narración II</p> <ul style="list-style-type: none"> • Análisis de casos <p>El storytelling práctica y diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea un entorno de participación efectiva centrado en un objetivo de aprendizaje. | <ul style="list-style-type: none"> • Bocetar un entorno de una narrativa transmedia aplicada a un objetivo o tema de clase. • Realizar un video corto presentando el entorno diseñado. | |
|--|--|--|

10. Estrategias metodológicas

| 10.1 De aprendizaje: | 10.2 De enseñanza: |
|--|--|
| 1. Lectura de comprensión 2. Cuestionario 2. Mapa mental 4. Aprendizaje basado en proyectos 5. Gamificación 6. Bitácora | 1. Preguntas exploratorias 2. Moderar discusiones 3. Foro en línea 4. Exposición oral 5. Ejemplificaciones prácticas |

11. Apoyos educativos

| 11.1 Recursos | 11.2 Materiales |
|-----------------------|--|
| • Computadora/Laptop | • Presentación de diapositivas en línea GENIALLY, CANVAS |
| • Plataforma EMINUS 4 | • Inteligencias artificiales: Gemini y Chat GPT |
| • Apps | • Artículos |
| • Edpuzzle | • Videos disponibles en YouTube y Vimeo |
| • Padlet | • Material de lectura en línea |
| | • Casos/Ejemplos |

12. Evaluación del desempeño

| 12.1 Evidencia(s) de desempeño | 12.2 Criterios de desempeño | 12.3 Ambito(s) de aplicación | 12.4 Porcentaje |
|--|--|------------------------------|-----------------|
| Escribir una reflexión del video sobre su práctica docente a partir de puntos clave que se les proporcionarán emanados del tema y video. Foro (1) | <ul style="list-style-type: none"> • Claridad en comunicar ideas • Ortografía • Cumplimiento de la actividad | Virtual | 10% |
| Dos evaluaciones automatizadas Casos de planificación transmedia. (foro 2) | <ul style="list-style-type: none"> • Respuesta correcta • Cumplimiento efectivo de la tarea | Virtual | 10% |
| Análisis de una muestra de la narrativa transmedia pedagógica aplicada a la enseñanza de educación media superior | <ul style="list-style-type: none"> • Análisis pertinente • Oportunidad a la reflexión • Claridad en la exposición | On line | 30% |
| Reporte | <ul style="list-style-type: none"> • Ortografía • Relevancia del tema • Creatividad • Cumplimiento de la tarea | Virtual | 10% |
| Boceto de un tema con su objetivo de clase donde se demuestre una enseñanza transmedia | <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de competencia y objetivo claro • Creatividad • Relevancia de las herramientas transmedia • Boceto claro | Virtual | 40% |
| | | | Total: 100% |

13. Acreditación

Para acreditar esta EE. el académico deberá haber presentado con suficiencia cada evidencia de desempeño, es decir, que en cada una de ellas haya obtenido cuando menos el 70%.

14. Fuentes de información

14.1 Básicas

- Scolari, Carlos. (2023). Narrativa transmedia como estrategia pedagógica. Universitat Oberta de Catalunya.
https://www.youtube.com/watch?v=_qkNVEhU4CM&embeds_referring_euri=https%3A%2F%2Fmail.google.com%2F&embeds_referring_origin=https%3A%2F%2Fmail.google.com&source_ve_path=MzY4NDIsMjM4NTE
- Alonso, E. y Murgia, A. (2020). Narrativa transmedia pedagógica: etapas, contextos y dimensiones para su inclusión en el aula. *Propuesta Educativa*, vol. 1, núm. 53, pp. 99-112. <https://www.redalyc.org/journal/4030/403064166009/html/>
- Scolari, C. A., N Lugo, M. J Masanet (2019): “Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes”. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, pp. 116 a 132. <http://www.revistalatinacs.org/074paper/1324/07es.html> DOI: 10.4185/RLCS-2019-1324
- Kimmons, R., Graham, C. R., & West, R. E. (2020). The PICRAT model for technology integration in teacher preparation. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 20(1), 176-198.
- Campos, R. , Roy, M. (2021). Modelos de integración de la tecnología en la educación de personas que desempeñan funciones ejecutivas y de dirección: el TPACK y el SAMR. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 21(1), 1-27. Doi. 10.15517/aie.v21i1.42411
- Dirección de Educación Superior de Formación Docente. (2019). Las narrativas transmedia en el ámbito educativo. Estrategias en la Educación Superior.

14.2 Complementarias

- Díaz, M. y Díaz, M. (2023). La organización de experiencias en la incorporación de inteligencia artificial en el contexto de la enseñanza-aprendizaje del idioma inglés: un enfoque sistemático. *Revista arbitrada del Centro de Investigación y Estudios Gerenciales*, no.65, 56-100.
- Schulhoff, S. (2024). Prompt Engineering Guide. Learn Prompting. <https://learnprompting.org/docs/introduction>
- Pearson. Mondly. Learn Languages. <https://www.mondly.com/>
- Halder, Santoshi y Sanju Saha. (2023). *The Routledge Handbook of Education Technology*. Routledge.
- Lugo, N.. (2022). *De las narrativas transmedia al diseño de aprendizaje transmedia*. México: Universidad Iberoamericana, ITESO Guadalajara.
- Alvarado, A.E. (2024). *200+1 Prompts para la educación*. Universidad Tecnológica Centroamericana.
- Valdés, J.C. (2021). *Aprendizaje significativo a través de entornos digitales inmersivos tridimensionales*. Universidad Autónoma de Querétaro.