

Universidad Andina Simón Bolívar

Sede Ecuador

Área de Comunicación

Maestría en Comunicación Transmedia

**Estrategias transmedia para la creación de relatos de ficción histórica
sobre el patrimonio cultural de Cuenca en el colegio CEBCI
(Comunidad Educativa Bilingüe Israel)**

Carla Paola Cando Bermeo

Tutor: Matteo Manfredi

Quito, 2025



Cláusula de cesión de derecho de publicación

Yo, Carla Paola Cando Bermeo, autora de la tesis intitulada “Estrategias Transmedia, para la creación de Relatos de Ficción Histórica sobre el Patrimonio Cultural de Cuenca en el colegio CEBCI (Comunidad Educativa Bilingüe Israel)”, mediante el presente documento dejo constancia de que la obra es de mi exclusiva autoría y producción, que la he elaborado para cumplir con uno de los requisitos previos para la obtención del título de Magíster en Comunicación Transmedia en la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

1. Cedo a la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, durante 36 meses a partir de mi graduación, pudiendo por lo tanto la Universidad, utilizar y usar esta obra por cualquier medio conocido o por conocer, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico. Esta autorización incluye la reproducción total o parcial en los formatos virtual, electrónico, digital, óptico, como usos en red local y en internet.
2. Declaro que, en caso de presentarse cualquier reclamación de parte de terceros respecto de los derechos de autor/a de la obra antes referida, yo asumiré toda responsabilidad frente a terceros y a la Universidad.
3. En esta fecha entrego a la Secretaría General, el ejemplar respectivo y sus anexos en formato impreso y digital o electrónico.

20 de agosto de 2025

Firma:



Resumen

La presente investigación analiza el uso de estrategias transmedia como herramientas pedagógicas para la creación de relatos de ficción histórica en estudiantes de bachillerato del colegio CEBCI, con el objetivo de fomentar la apropiación crítica del patrimonio cultural de la ciudad de Cuenca. En un contexto donde la convergencia digital y el uso cotidiano de múltiples plataformas, es una realidad diaria que se apropia de varios ámbitos de la cotidianidad, se propone una metodología basada en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el modelo ERCA (Experiencia, Reflexión, Consolidación y Aplicación), articulando los contenidos de las asignaturas de Lengua y Literatura e Historia.

El trabajo explora la relación entre patrimonio cultural, narrativa transmedia y ficción histórica, y como desde su articulación colectiva se obtiene un marcado potencial para generar aprendizajes significativos, participativos y creativos. La propuesta incluyó el diseño e implementación de un proyecto comunicacional en el que los estudiantes asumieron un rol activo como creadores de contenido, generando diversos productos digitales como cortometrajes, audiorelatos y cómics, basados en ficciones históricas escritas dentro del aula. Los resultados evidencian un incremento en la motivación, el compromiso y el desarrollo de competencias comunicativas, así como una comprensión más profunda del valor histórico y simbólico del patrimonio local.

Se concluye que la narrativa transmedia constituye una alternativa didáctica efectiva para el trabajo interdisciplinar en el bachillerato, al facilitar la construcción de vínculos entre los estudiantes y su entorno cultural mediante diversas prácticas ligadas al mundo digital.

Palabras clave: comunicación transmedia, ficción histórica, patrimonio cultural, escritura

Dedicado a Ari, Remy y Ness, por ser artífices de mi lugar seguro, por el agua de canela,
las maromas interminables, y los ronroneos infinitos.

Agradecimientos

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a todas las personas que contribuyeron de una u otra forma al desarrollo de este proyecto.

En primer lugar, a mis padres Carlos y Janeth, por motivarme y amarme; sin su ejemplo y fortaleza este proyecto no hubiera sido posible.

A la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, por brindarme un espacio de formación académica creativa, crítica y comprometida, A mi tutor Matteo Manfredi, mil gracias por su orientación, paciencia y valiosos aportes.

A mi abuelita Betty, por siempre estar para escucharme hablar incontables horas del proyecto, por su amor y ejemplo.

A Juan Fer, por ser mi compañero en la docencia y letras.

Y con especial cariño, agradezco a mis estudiantes de la promoción 2025 de la Unidad Educativa CEBCI. Este proyecto se construyó con sus voces, reflexiones, y letras. Gracias por inspirarme y enseñarme tanto, son el motor de CEBCI Historias Urbanas. Esta investigación también es un homenaje a ustedes.

Tabla de contenidos

Introducción.....	13
Patrimonio cultural y su relevancia en la era digital	15
1. Aproximación conceptual al patrimonio cultural.....	15
2. Conceptualización de la narrativa transmedia en la difusión del patrimonio cultural.....	18
3. La ficción histórica como herramienta educativa: conectando el legado cultural con la narrativa	21
4. Integración de tecnologías digitales en la educación cultural	23
5. Archivos y tecnologías digitales: construcción de la ficción histórica en la era de la convergencia.....	25
Estrategias transmedia para la creación de relatos de ficción histórica.....	31
1. Fundamentos del enfoque transmedia en la educación	31
2. Estrategias para la creación de relatos de ficción histórica	33
3. Metodología para el Diseño de Estrategias Transmedia	35
4. Estudio de caso: estrategias transmedia en el colegio CEBCI, CEBCI Historias Urbanas.....	39
4.1. Aplicación del enfoque transmedia en lengua y literatura e historia	39
4.2. Diseño y Ejecución del Proyecto Comunicacional	41
Conclusiones.....	49
Obras citadas.....	51
Anexos	55
Anexo 1: Modelo de planificación semanal ERCA.....	55
Anexo 2: Tabla de distribución de notas según el número de estudiantes	57
Anexo 3: Modelo de Proyecto	58

Introducción

En la era digital, la convergencia de medios y tecnologías ha provocado un cambio en los modos de narrar y acceder a la información, especialmente entre las nuevas generaciones que consumen y producen contenido a través de múltiples plataformas, como redes sociales, videos y podcasts. Este escenario plantea desafíos para la educación, particularmente en la promoción de la apropiación del patrimonio cultural, entendido como un conjunto dinámico de bienes tangibles e intangibles que reflejan la memoria, identidad y participación social de una comunidad. En este contexto, las narrativas transmedia emergen como una estrategia innovadora que articula diversos medios, lenguajes y tecnologías para construir relatos colaborativos, inmersivos y significativos, capaces de conectar a los estudiantes con su legado cultural. La ciudad de Cuenca, posee un vasto patrimonio cultural reconocido por la Unesco, y se presenta como un escenario ideal para explorar estas estrategias.

La motivación de esta investigación radica en la necesidad de desarrollar enfoques pedagógicos innovadores que integren las prácticas digitales de los jóvenes con el aprendizaje significativo del patrimonio cultural. En un contexto donde los métodos tradicionales de enseñanza enfrentan dificultades para captar la atención de los estudiantes, las narrativas transmedia ofrecen una alternativa para fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la conexión emocional con la historia local. Este estudio se centra en el colegio Comunidad Educativa Bilingüe Israel (CEBCI) en Cuenca, donde la implementación de estrategias transmedia puede fortalecer la apropiación cultural entre estudiantes de bachillerato, al tiempo que se alinea con los objetivos educativos de inclusión y colaboración promovidos por la institución.

La investigación adopta un enfoque cualitativo basado en un estudio de caso, utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el modelo Experiencia, Reflexión, Consolidación y Aplicación (ERCA) como marco metodológico para diseñar e implementar un proyecto comunicacional en las asignaturas de Lengua y Literatura e Historia. Se analizan las percepciones y producciones de los estudiantes para evaluar el impacto de las estrategias transmedia. Entre las limitaciones del estudio se encuentra su alcance restringido a una sola institución educativa y un grupo específico de estudiantes, lo que podría limitar la generalización de los resultados.

Los objetivos de este producto comunicacional son: 1) diseñar estrategias transmedia para la creación de relatos de ficción histórica sobre el patrimonio cultural de Cuenca, 2) implementar un proyecto comunicacional en el colegio CEBCI que articule las asignaturas de Lengua y Literatura e Historia, y 3) evaluar el impacto de estas estrategias en la apropiación del patrimonio cultural y el desarrollo de competencias comunicativas, creativas y críticas. Para lograrlo, se integraron tecnologías como la realidad virtual, la producción de multimedia, y el desarrollo de una plataforma que reúna todos estos contenidos, esto con el fin de fortalecer el vínculo entre el pasado y el presente, a través de una experiencia más cotidiana anclada a la realidad digital actual.

El trabajo se estructura en dos ejes. El primer eje aborda la conceptualización del patrimonio cultural, la narrativa transmedia y la ficción histórica, destacando su relevancia en la era digital y el rol de los archivos históricos en la construcción de relatos. El segundo analiza el diseño, ejecución y evaluación de las estrategias transmedia aplicadas en el proyecto “CEBCI Historias Urbanas”, presentando un estudio de caso que evidencia su impacto en el aprendizaje y la apropiación cultural. El estudio concluye con reflexiones con respecto al uso de estas estrategias en contextos educativos actuales en donde lo digital adquiere una mayor relevancia en el contexto de aprendizaje de materias del área social.

Patrimonio cultural y su relevancia en la era digital

El concepto de patrimonio cultural engloba varias aristas. Por un lado, está la preservación de monumentos y tradiciones; por otro, la difusión y conservación de historias que conectan con el pasado. Al analizar estos tópicos, se puede entender el proceso en el cual los seres humanos construyen su identidad, tanto individual como colectiva. Adicional a este proceso de análisis conceptual, se suma lo siguiente con respecto a las nuevas tecnologías: las que han logrado que, en la era digital, se construya una identidad digital que conecta a diversos usuarios y públicos a través de internet. Es entonces que la forma en que contamos historias y construimos conceptos converge y se adapta.

En este punto, las nuevas narrativas transmediales, que, combinadas con géneros literarios como la ficción histórica, pueden convertirse en herramientas para entender mejor el concepto amplio del patrimonio cultural. Además de difundir y preservar historias, saberes y tradiciones, entre otros múltiples conocimientos existentes, este eje explora la conceptualización de estos tres conceptos, que, aunque parecen distantes, comparten características en común. Convergen en un concepto: la ficción histórica construida mediante una narrativa transmedia puede convertirse en una herramienta educativa para el estudio y difusión del patrimonio cultural.

Para esto, se realiza un recorrido que parte de la conceptualización y la versatilidad, explorando el concepto de patrimonio cultural y su flexibilidad para adaptarse a las nuevas eras. De igual forma, es importante profundizar en el concepto de narrativa transmedia para entender cómo la interactividad permite crear una serie de posibilidades para la educación relacionadas con la literatura y el estudio del patrimonio, de igual forma se analiza cómo viven las nuevas generaciones este conocimiento. Para esto, es importante hablar de la ficción histórica como un recurso clave en la enseñanza de lengua y literatura y su conexión con el pasado, todo esto mediante la integración de tecnologías digitales que facilitan el aprendizaje experiencial.

1. Aproximación conceptual al patrimonio cultural

Hablar de patrimonio cultural es hablar de tres tópicos fundamentales: identidad, memoria y pertenencia. A lo largo del tiempo, las sociedades han construido un legado que se manifiesta en la cotidianidad, edificaciones, tradiciones, lenguas, expresiones

artísticas y conocimientos que se preservan mediante la transmisión de generación en generación. Este concepto, simple a primera vista, ha evolucionado con el tiempo, adaptándose a los cambios históricos, sociales y tecnológicos (Choay 1992).

Para comprender mejor su alcance, es necesario explorar su definición desde distintas perspectivas. Instituciones como la Unesco han elaborado conceptos basados en marcos teóricos que permiten crear una perspectiva completa, destacando la importancia en la configuración de la identidad cultural de los pueblos. Tal como lo define la Unesco (2003), se refiere al conjunto de bienes tangibles e intangibles que se transmiten de generación en generación, representando la identidad y las raíces de una comunidad. Este patrimonio incluye desde edificaciones históricas, monumentos y paisajes hasta costumbres, tradiciones, lenguas y prácticas culturales.

Este concepto muestra una versatilidad que nos invita a pensar en la preservación y revitalización, es decir, adaptar el concepto para que las nuevas generaciones, quienes están inmersas en un contexto tecnológico que cambia continuamente, entiendan que el patrimonio cultural va más allá de las edificaciones. El reto en la era digital radica en su difusión y reinterpretación sin perder su esencia.

Otros autores mencionan que el concepto ha evolucionado a lo largo del tiempo, ampliando su alcance en términos tipológicos, cronológicos y geográficos. Esta expansión ha estado acompañada por un crecimiento exponencial de su público, lo que sugiere que la percepción del patrimonio no solo varía según los distintos contextos históricos y geográficos, sino que también se adapta a las interpretaciones y significados que le otorgan las nuevas generaciones (Choay 1992). En este sentido, el patrimonio puede entenderse desde dos grandes categorías: el patrimonio material, que incluye monumentos, edificaciones, objetos artísticos y arqueológicos; y el patrimonio inmaterial, que abarca tradiciones, prácticas, expresiones y conocimientos transmitidos a través del tiempo. La conceptualización del patrimonio, por lo tanto, no es estática, sino que se redefine constantemente en función de los valores y necesidades de quienes lo heredan y lo reinterpretan.

Es entonces que surge una reinterpretación del término que evoluciona, adaptándose a nuevas necesidades y paradigmas que trascienden. En la actualidad, existen múltiples herramientas digitales que han cambiado la forma en que vemos y estudiamos el patrimonio, y que han permitido que se construya una identidad digital que transmite conocimientos. Es importante ir más allá, converger con nuevas tecnologías y explorar estrategias de difusión que permitan ampliar su acceso y comprensión. Esta

transformación responde a la necesidad de integrar el patrimonio en la vida cotidiana de las nuevas generaciones, quienes interactúan con la cultura a través de medios digitales y plataformas interactivas.

Aquí es importante hacer un alto para analizar la conceptualización del término Patrimonio Cultural Digital, ya que adquiere una relevancia crucial. La intersección entre el patrimonio y las tecnologías de la información y comunicación abre nuevas posibilidades para la preservación, transmisión y resignificación de la memoria colectiva. Según Ramires (2019, 26):

El patrimonio cultural digital es la intersección entre patrimonio y las tecnologías de la información y comunicación, con nuevas potencialidades en las acciones de patrimonialización. A partir de este concepto se puede evidenciar un nuevo campo en donde existe una mayor participación de la sociedad en distintos procesos relacionados con el patrimonio, hasta entonces centrados en la figura del Estado y de sus agencias estatales.

Con la incorporación de estos sujetos sociales que menciona Ramires, siendo estos productores de cultura, hay que prestar mayor atención a las redes sociales, que es donde se desenvuelven estos nuevos creadores de cultura. Con esto el proceso de preservación de patrimonio inmaterial, cambia, convergiendo a productos más dinámicos, en diversos formatos que se adaptan a las múltiples redes sociales existentes.

Esta reinterpretación del concepto propone entonces nuevas narrativas y actores que buscan espacios más inmersivos que se adapten a los nuevos desafíos digitales que ofrece el ciberespacio en la actualidad. En este sentido, el patrimonio cultural necesita de un espacio de transformación en donde prime la creatividad y la innovación sin descuidar o basándose en la herencia del pasado, capaz de generar nuevas ideas y soluciones a los desafíos contemporáneos.

Estas tecnologías avanzadas, por mencionar dos fundamentales en el desarrollo de productos transmedia como son la realidad virtual y la inteligencia artificial, permiten acercar momentos históricos y edificaciones patrimoniales a públicos más amplios, a través de experiencias participativas. Estas iniciativas contribuyen a resignificar el valor del patrimonio, otorgándole relevancia en la sociedad actual y fomentando su apropiación por parte de las comunidades. Como se ha señalado en investigaciones sobre el impacto del patrimonio en la sociedad, este cumple una función de resguardo histórico, a través de la creación de servicios innovadores que facilitan su interpretación y accesibilidad (Cultural Heritage Counts for Europe 2015, 24).

Tras un recorrido que estudia distintas aristas y perspectivas, podemos concluir que el patrimonio cultural es un concepto dinámico que, lejos de ser una noción estática anclada en conceptos antiguos, se reinventa y se adapta a los cambios socioculturales y tecnológicos de cada época. Su valor radica en la preservación de edificaciones, tradiciones y conocimientos, pero también en la capacidad de generar identidad y continuidad en las sociedades, mediante el estudio de la importancia de su conservación y revitalización en función de las necesidades y valores de las nuevas generaciones.

En la actualidad, las nuevas tecnologías juegan un papel clave en este proceso de adaptación, facilitando el acceso al patrimonio y permitiendo su difusión a públicos cada vez más amplios, que se vuelven cercanas a los nuevos usuarios que experimentan el estudio del patrimonio y que al ser agentes activos en esta construcción fortalecen de igual forma el vínculo entre la comunidad y su legado cultural. De esta manera, el patrimonio cultural, siendo un testimonio del pasado, se transforma en un recurso vivo que impulsa la creatividad y la innovación, de esta se asegura su relevancia en la sociedad contemporánea y su transmisión a las generaciones futuras, preservándolo en redes sociales y nuevas formas de construcción de narrativas y conocimientos que ofrece la web, en este mundo digital.

2. Conceptualización de la narrativa transmedia en la difusión del patrimonio cultural

El patrimonio cultural, como se ha mencionado en el apartado anterior, es un concepto dinámico que se encarga, entre varias funciones, de la preservación de bienes tangibles e intangibles y que requiere estrategias innovadoras para su difusión y apropiación social. En este punto, es importante analizar el concepto de narrativa transmedia para comprender cómo ambos conceptos convergen. Partiendo de esta dualidad de conceptos que trascienden hacia las nuevas tecnologías, hay que tocar la temática de consolidación con respecto a la expansión del conocimiento del patrimonio y como a través de la generación de experiencias interactivas se logra que los públicos se involucren activamente con su historia y significado.

Es importante analizar el término convergencia para entender mejor el contexto en cuanto a la conceptualización de términos. Ambas conceptualizaciones, tanto la de patrimonio cultural como la de narrativa transmedia, comparten varias características en común con respecto a las múltiples interpretaciones existentes y el cambio constante en el paso del tiempo. Como menciona Scolari: “Cuando nos acercamos al mundo de las

narrativas transmedia, la primera impresión es que nos encontramos en un terreno semánticamente inestable, caótico, donde resulta difícil hacer pie” (Scolari 2013, 23).

La narrativa transmedia se presenta en medio de este caos semántico como un enfoque novedoso para las nuevas generaciones, ya que amplía los límites de la expresión artística, dándole un nuevo enfoque y planteando herramientas en el proceso de contar historias. En un entorno en el que la tecnología se redefine constantemente, la manera en que interactuamos con la información cambia. Para esto, resulta fundamental que los jóvenes adopten diversas estrategias para construir relatos que sean tan multifacéticos como su experiencia en el mundo digital. Como señala Scolari (2013): “Las narrativas transmedia están de moda. Si hace unos años todos hablábamos de multimedia e interactividad, ahora las palabras clave son convergencia y transmedia.”

Esta observación subraya que la transición de un modelo comunicativo basado en la acumulación de formatos, hacia uno que integra diversas plataformas, se logra mediante múltiples perspectivas, crear y complementar un relato global, que es muy parecido a la realidad propia de los productos multimedia existentes en las redes sociales actuales. Por ejemplo, al navegar en cualquier red social, son varios los hipervínculos, que generan nuevos enlaces a productos complementarios, diversos creadores de contenido poseen múltiples plataformas, en donde crean contenido especializado dependiendo del formato y tendencia, por mencionar dos ejemplos claros de estos cambios latentes, en la forma de comunicación actual.

Así, la narrativa transmedia funciona como una estrategia para empoderar a las audiencias, invitándolas a participar activamente en la construcción y reinterpretación de sus propias historias, favoreciendo una interacción más profunda y colaborativa con el patrimonio cultural. Se define entonces el concepto de narrativa transmedia como la utilización de múltiples plataformas mediáticas para contar una historia, donde cada medio aporta información complementaria para enriquecer la experiencia del usuario (Jenkins, 2006). Este enfoque, que es una primera aproximación al concepto que maneja Scolari, es particularmente relevante, ya que permite una representación más interactiva y accesible. Por ejemplo, una exposición histórica puede extenderse a través de documentales, productos comunicacionales, redes sociales, involucrando a diversas audiencias.

Dentro de la conceptualización de narrativas transmedia se menciona la palabra convergencia, que, como señala Jenkins (2006, 14), es un fenómeno que implica el flujo de contenido a través de diversas plataformas mediáticas y la interacción de múltiples

industrias para satisfacer las demandas del público. Este concepto aporta un vistazo que resulta interesante y relevante al pensar en la construcción de nuevas narrativas, existe entonces un cambio profundo en la forma que contamos historias: pasamos de estructuras tradicionales y lineales a una dinámica participativa, en la que el espectador se convierte en un actor activo que juega un rol fundamental en el proceso narrativo.

Este cambio a nivel narrativo impacta directamente en el proceso de entender y difundir el patrimonio cultural. Al integrar nuevas tecnologías y plataformas digitales, la narración histórica y cultural se transforma en una experiencia inmersiva, esta va más allá de lo familiar, es decir de lo que entendemos como la interpretación de la realidad para las nuevas generaciones, que se convierten en audiencias que interactúan con el patrimonio de maneras que antes no eran posibles. Entonces el concepto de convergencia se redefine gracias a este fenómeno y se enfoca en lo que significa contar y preservar la historia en el contexto contemporáneo, esta especie de maleabilidad se adapta a la forma en que consumen y aprenden las nuevas generaciones.

Al reflexionar sobre la transformación de las narrativas en la era digital, se evidencia cómo el concepto de “convergencia”, tal como lo expone Jenkins (2006, 14), describe el flujo constante de contenido a través de diversas plataformas, y también ilustra la colaboración entre distintas industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias en busca de experiencias de entretenimiento únicas.

Esta convergencia, en el contexto de las narrativas transmedia, implica una fusión entre la forma tradicional de contar historias y los nuevos enfoques que permiten una interacción dinámica y participativa, redefiniendo así la manera en que se aborda y difunde el legado cultural. De esta forma, la narrativa transmedia construye un espacio que une el relato lineal del pasado con las posibilidades expansivas y multifacéticas del presente, es entonces cuando cada medio aporta una dimensión única al relato global de esta manera las audiencias que se transforman en cocreadoras de la experiencia narrativa, participan de manera más activa en la construcción de conocimiento.

En la actualidad, las narrativas transmedia son fundamentales para el desarrollo integral de proyectos de diversa índole, ya que gracias a esta forma de contar historias se logra cubrir un espectro amplio y totalizador, llegando así a públicos diversos que interactúan directa e indirectamente con el producto que se ofrece. Como menciona Scolari (2013):

La narrativa transmedia se refiere a un tipo de relato que se distribuye a través de múltiples plataformas, y donde cada medio contribuye de manera única y necesaria al

desarrollo de la historia. Es un fenómeno cultural donde el contenido se expande y se ramifica, permitiendo que la audiencia se convierta en parte activa del proceso narrativo.

Con este recorrido basado en la perspectiva de dos autores imprescindibles que han conceptualizado la narrativa transmedia en dos momentos fundamentales, llegamos a la conclusión de que la incorporación de la narrativa transmedia en la difusión del patrimonio cultural ocurre en un contexto de transformación constante donde convergen diferentes plataformas, medios y audiencias en busca de nuevas formas de experimentar y comprender su entorno cultural. A través de la convergencia digital, como lo propone Jenkins, los relatos tradicionales se expanden y se ramifican, invitando a la audiencia a involucrarse activamente en el proceso narrativo. Al integrar tecnologías multimedia y nuevas metodologías, la narrativa transmedia ofrece un recorrido en el que el patrimonio cultural se convierte en una experiencia compartida, en constante evolución e integración con la realidad digital de hoy.

La conceptualización de la narrativa transmedia es el resultado de la constante búsqueda de espacios ideales que se enfrenten a los desafíos actuales en la difusión y reinterpretación del patrimonio cultural. Al fusionar los métodos tradicionales de narración con nuevas estrategias interactivas y convergentes, este enfoque amplía el alcance y la accesibilidad de los relatos históricos, y permite el empoderamiento de las audiencias para que participen activamente en la construcción de su propia memoria colectiva. Como destaca Jenkins (2006, 14), la convergencia mediática facilita el flujo de contenido a través de diversas plataformas, mientras que Scolari (2013) subraya que las narrativas transmedia, al integrar convergencia e interactividad, se han convertido en un fenómeno cultural esencial en la era digital. Así, este nuevo paradigma narrativo redefine la forma de contar historias y se posiciona como una herramienta estratégica para revitalizar el patrimonio cultural, abriendo nuevas vías de acceso y participación que garantizan su continuidad y relevancia en el presente.

3. La ficción histórica como herramienta educativa: conectando el legado cultural con la narrativa

Entre los diferentes géneros literarios que tienen un tinte juvenil, destaca la ficción histórica, capaz de repensar el pasado a través de una perspectiva creativa y enriquecedora. La ficción histórica ofrece una vía para explorar eventos pasados desde

perspectivas que humanizan a los protagonistas y permiten una comprensión más profunda de los contextos históricos. Fernández (2022) señala que:

la narrativa, como manera de conocer y también como manera de organizar y comunicar la experiencia, ha perdido gran parte de la importancia que debería tener. El retorno a la narrativa significa que hoy reconsideramos el valor de la forma y la función de los relatos en todos los campos de la vida humana, especialmente la educación. (12)

En la era actual, donde los métodos tradicionales de enseñanza se ven desafiados por la proliferación de nuevas plataformas digitales y formatos interactivos, la ficción histórica integra elementos de *storytelling* para captar el interés de las nuevas generaciones. Juan Fernando Bermeo Palacios, en una clase impartida a los estudiantes del CEBCI, resaltó el impacto de la narrativa en el aprendizaje al afirmar: “La ficción es tan poderosa que tiene esa capacidad de hacerte aprender cosas, aunque vos no quieras y no sepas que estás aprendiendo” (Bermeo 2025). La afirmación de Bermeo Palacios resalta un aspecto crucial del aprendizaje, la capacidad de la narrativa para generar conocimiento de manera casi involuntaria. En un mundo donde los estudiantes están constantemente expuestos a historias en diversos formatos, videojuegos, series, redes sociales y podcasts, resulta imprescindible que la educación aproveche este potencial. Es importante recalcar que, al captar la atención de los estudiantes mediante el uso de plataformas que conocen en su vida cotidiana, se produce una comprensión más profunda de los hechos históricos, sin embargo, hay que recalcar que este enfoque no reemplaza la enseñanza tradicional, pero la complementa y la hace más accesible, permitiendo que el aprendizaje ocurra de manera natural y duradera.

Es entonces que la literatura juega un papel fundamental en la producción de conocimiento, permitiendo una comprensión más profunda de las realidades culturales y su evolución a lo largo del tiempo. En este sentido, Caba (2023, 77) destaca que:

la literatura es una herramienta a través de la cual se accede a la cultura del mundo, lo cual amplía el acervo cultural de los jóvenes y les pone en contacto con la realidad cultural global. De igual modo, además de favorecer la competencia de comprensión y las competencias comunicativas en sentido general, contribuye de forma específica con la comprensión de la transformación cultural, la herencia cultural y los componentes propios de cada cultura.

Gracias a esta afirmación se puede resaltar el papel fundamental de la literatura en la construcción del pensamiento crítico y la identidad cultural de los jóvenes, en sus diversos formatos y a lo largo de la historia, esta rama ha permitido crear espacios de

reinterpretación de la historia y de la cultura, uno de los géneros narrativos que permiten desde una perspectiva cronológica realizar un proceso de reinterpretación es la ficción histórica, como se ha mencionado anteriormente, los estudiantes pueden aproximarse a eventos del pasado desde una perspectiva nueva, con un enfoque humanístico que les permite comprender los sentimientos, valores y conflictos de las sociedades de otras épocas, adaptándolo a recursos estilísticos frescos, a través de nuevas narrativas y formatos, que van ligados a la cuestión digital.

Además, la literatura ofrece una plataforma para el diálogo entre generaciones, conectando a los jóvenes con escritores contemporáneos y clásicos, quienes abordan temáticas universales que siguen vigentes en la actualidad.

La educación enfrenta el reto de competir con múltiples estímulos digitales y narrativas inmersivas. La ficción histórica se convierte en una herramienta ideal para captar la atención de los estudiantes. Al presentar la historia a través de relatos envolventes, se favorece una comprensión más accesible y significativa del pasado. La literatura educa y motiva a los jóvenes a cuestionar su entorno, ofrece espacios de catarsis y reinterpretación, y les permite, en sus propios términos, reconocer la influencia del pasado en el presente y generar un pensamiento más analítico y consciente de su propia realidad.

4. Integración de tecnologías digitales en la educación cultural

En plataformas de *streaming* existen series basadas en ficciones históricas, o con contenido relacionado que logra captar la atención de generaciones jóvenes, que se ven atrapados por este tipo de historias. Con esta premisa es importante destacar que, en la era digital, la transmisión del conocimiento cultural también ha evolucionado, incorporando nuevas herramientas tecnológicas que transforman la forma en que accedemos, interactuamos y preservamos el patrimonio cultural. La digitalización del aprendizaje expande las posibilidades de exploración mediante estrategias pedagógicas efectivas.

Dussel y Quevedo (2010) destacan que las plataformas digitales, como museos virtuales y aplicaciones interactivas, promueven una participación activa de los estudiantes. Henry Jenkins (2006), en su teoría sobre la cultura de la convergencia, señala que las tecnologías digitales han creado nuevas formas de narración participativa, donde los usuarios consumen contenido, lo reinterpretan y expanden en distintos formatos. Esta interacción entre dos autores que hablan en contextos distintos, siendo el uno el campo

de la preservación del patrimonio cultural , y el otro en el de la comunicación, demuestra que el éxito en cuanto a la preservación de contenidos, la generación de espacios de aprendizaje y resultado de esto de un aprendizaje significativo, radica en el uso de nuevos enfoques que se desarrollan en el campo digital, esta dinámica fortalece la conexión de las nuevas generaciones con su legado cultural, haciendo que la historia se convierta en una experiencia viva con la que se identifican, y construyen a través de sus propias perspectivas e interpretaciones, sin descuidar la base histórica.

Herramientas como la realidad aumentada y los recorridos virtuales han permitido que los sitios patrimoniales sean explorados sin necesidad de desplazamiento físico, superando barreras geográficas y fomentando una relación más cercana con el conocimiento; en este punto es importante hacer una pausa y explorar la reflexión sobre la convergencia cultural propuesta por Henry Jenkins, la cual se conecta directamente con la transformación que están experimentando la educación y la cultura en la era digital. En este contexto, el acceso al conocimiento y la interacción ya no dependen exclusivamente de los métodos tradicionales de enseñanza o de los formatos unidireccionales, sino que se encuentran inmersos en un enfoque de participación y transformación continua, facilitado por las tecnologías digitales.

Jenkins argumenta que “la convergencia representa un cambio cultural, toda vez que se anima a los consumidores a buscar nueva información y establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos” (2006, 15), y este fenómeno se refleja cada vez más en la integración de plataformas digitales en la educación general y cultural.

Así, la convergencia cultural que Jenkins describe se convierte en el enfoque adecuado para que las generaciones actuales y sus diferentes formas de comprender y aprender del pasado obtengan el espacio necesario para lograr experimentar la historia de una manera más inmersiva y significativa. Las herramientas digitales propician un entorno en el que los estudiantes pueden ser parte activa de la creación, reinterpretación y difusión de ese conocimiento, creando conexiones entre diferentes formas de contenido y perspectivas culturales.

Este cambio cultural promueve la transición de una educación basada en la transmisión de conocimientos de manera pasiva a un aprendizaje activo y participativo, en donde los estudiantes asumen un rol dinámico y creativo. Sin embargo, como señala Jenkins, también se deben considerar los desafíos que conlleva esta transición, como la fragmentación del conocimiento o la sobreabundancia de información. En este sentido, la reflexión crítica sobre los contenidos, la capacidad de discernir entre fuentes y la

habilidad para navegar de manera ética en este entorno digital sobrecargado de información, son competencias esenciales que deben ser cultivadas en los estudiantes.

Se habla entonces de un proceso de convergencia cultural, que no es más que una herramienta para la educación cultural en la era digital, el acceso a diversas formas de estudio y presentación del patrimonio transforma la manera en que los estudiantes interactúan con él. En este proceso, la educación se convierte en un espacio de exploración y creación donde los estudiantes participan activamente en la construcción de su propia comprensión cultural, abriendo nuevas posibilidades para la preservación, reinterpretación y difusión del patrimonio, que sea más afín a los cambios vertiginosos de la sociedad actual.

Existen entonces desafíos en este proceso de cambio, el principal radica en garantizar que estas tecnologías sean utilizadas con un enfoque pedagógico adecuado, siendo el objetivo primordial fortalecer la comprensión crítica y el sentido de identidad cultural en los estudiantes. La incorporación de elementos narrativos en entornos digitales debe ir más allá del simple consumo de información para convertirse en una experiencia significativa que despierte la curiosidad y el pensamiento reflexivo.

5. Archivos y tecnologías digitales: construcción de la ficción histórica en la era de la convergencia

El acceso a archivos históricos a través de plataformas tecnológicas y digitales permite que la educación y la divulgación del patrimonio se convierta en un proceso dinámico y participativo. En el marco de la convergencia digital, los archivos se han convertido en la base histórica para la creación de ficciones, permitiendo a los escritores, guionistas y creadores de contenido construir relatos basados en datos históricos verificados y adaptarlos a nuevas narrativas interactivas. Esta combinación permite una reinterpretación del pasado en formatos accesibles para las nuevas generaciones, que buscan generar un aprendizaje significativo mediante la creación de vínculos más estrechos con la historia y su identidad cultural.

En este punto, es fundamental precisar algunos conceptos relacionados con los archivos históricos, ya que constituyen la base esencial para la construcción de ficciones, y son muchas de las veces confundidos entre sí, la precisión es necesaria, para delimitar la base de fundamentación previa al proceso de escritura creativa.

Un término clave en este contexto es el documento histórico, ya que en base a estos construimos las distintas narrativas que se han planteado, para construir una

narrativa global. Al respecto, Francisco Fuster señala: “La materia prima de los archivos son los documentos. En un sentido muy amplio y genérico, documento es un objeto corporal producto de la actividad humana, que sirve de fuente de conocimiento y que demuestra o prueba algo” (2001, 14).

Este concepto es esencial para comprender distintos términos dentro de la archivística, pues el documento constituye la unidad fundamental de esta disciplina. En el mismo texto, el autor añade:

A partir de este concepto amplio podemos ir limitándolo y reduciéndolo a campos más restringidos. Por un lado, documentos considerados como fuentes narrativas, artísticas, informativas y científicas, producto de la imaginación, la creación y la investigación: el material clásico de bibliotecas, museos y centros de documentación.

Estas afirmaciones destacan el valor de los documentos como fuentes primarias esenciales para la construcción de narrativas, sirviendo de inspiración para diversos formatos y disciplinas.

Dentro de la archivística, existen otras herramientas fundamentales que complementan esta base conceptual. En este punto, es importante precisar la noción de archivo, con el fin de establecer criterios claros sobre su función y alcance, el autor Fuster (2001, 10) explica:

Porque para que un archivo sea considerado como tal y no como almacén de papel viejo o como simple depósito documental de una institución, necesita contar con un contenido (el conjunto orgánico de documentos producidos por una institución), un continente (los depósitos documentales), un personal (los profesionales capacitados científica y técnicamente para las distintas labores archivísticas), una gestión archivística (recogida, organización, conservación) y un servicio documental (utilización).

Es fundamental delimitar qué comprende un archivo histórico y destacar su funcionalidad, debido a que la percepción social sobre los archivos a menudo está influenciada por estereotipos que los reducen a repositorios de documentos, restándoles su valor como fuentes primarias esenciales en la construcción del conocimiento dentro de distintas disciplinas.

Con estas precisiones podemos mencionar que los archivos históricos, tradicionalmente considerados como una serie de herramientas exclusivas para disciplinas como la historia, han adquirido un papel fundamental en diversas áreas del conocimiento. En la actualidad, la sobreinformación y la interconectividad digital han generado la necesidad de integrar múltiples campos de estudio, estableciendo un diálogo

interdisciplinario que permite una mejor comprensión del pasado y su proyección en el presente. Un ejemplo clave de esta interdependencia es la relación entre la literatura y los documentos históricos, en la producción por ejemplo de guiones para series y contenido de entretenimiento. La literatura necesita de una base fundamental para construir ficciones que permitan a los lectores acercarse a distintos períodos históricos, comprender sus dinámicas y generar nuevas perspectivas de aprendizaje. A su vez, se necesitan otras formas narrativas para adaptarse a las nuevas maneras de contar historias y llegar a audiencias contemporáneas.

Este fenómeno que se da en el ámbito literario también se ve reflejado en la producción de contenidos digitales y su difusión en redes sociales, donde los archivos desempeñan un rol crucial al proporcionar información verificada y contexto para narrativas multimedia. Del mismo modo, las plataformas digitales permiten que los archivos históricos sean accesibles a una audiencia más amplia, fomentando nuevas interpretaciones y usos. Esta relación simbiótica entre archivos y la creación de contenidos ilustra este proceso de transición donde ambos se vuelven agentes activos dentro del ecosistema cultural contemporáneo. Como señala Manoff (2004):

Ha habido un notable crecimiento del interés en el concepto de archivo fuera de las comunidades bibliotecarias y archivísticas. En la última década, historiadores, críticos literarios, filósofos, sociólogos, antropólogos, geógrafos, politólogos y otros han reflexionado sobre el significado de la palabra “archivo”. (9)

Los archivos históricos desempeñan un papel crucial en la autenticidad y riqueza de las ficciones históricas. Según Boyd, los adolescentes seleccionan cuidadosamente qué compartir en línea, construyendo relatos que reflejan su identidad y que resultan atractivos para sus audiencias (Boyd 2014, 39). Este análisis del comportamiento de las nuevas generaciones en línea, nos lleva a pensar en la rigurosidad en la que posteamos contenido en línea, de igual forma el uso de herramientas propias de la archivísticas, con la correcta selección de sus distintas herramientas, funcionan como punto de partida para construir ficciones. La materia prima son los archivos, esenciales en el proceso de creación de la ficción histórica, ya que proporcionan los materiales primarios necesarios para recrear épocas pasadas.

Como menciona Manoff (2004), “el desarrollo de la tecnología digital solo explica parcialmente el enorme crecimiento de la atención al concepto de archivo y la manera en que el término en sí mismo se está flexibilizando y expandiendo” (11). Sin embargo, el acceso no es el único factor relevante en la construcción de ficciones históricas. Para que

los archivos sean realmente efectivos en la generación de nuevas narrativas, es necesario complementarlos con experiencias inmersivas que permitan a los creadores y sus audiencias una conexión más profunda con el pasado. La realidad aumentada, la inteligencia artificial y las reconstrucciones interactivas abren posibilidades innovadoras para que los archivos no solo sean consultados, sino también reinterpretados y vividos. De esta manera, la historia deja de ser un registro estático y se convierte en un espacio dinámico donde el conocimiento se experimenta activamente.

En este primer capítulo, hemos explorado la conceptualización del patrimonio histórico, la narrativa transmedia y la ficción histórica, así como el rol fundamental que desempeñan los archivos en la construcción de estos relatos. A lo largo del análisis, se ha puesto en evidencia cómo la narrativa transmedia y la ficción histórica comparten un enfoque flexible y adaptable a las nuevas tecnologías, rompiendo con la idea tradicional de conceptos rígidos e inmutables. En este sentido, la convergencia emerge como un eje central que permite la interconexión entre estas disciplinas, redefiniendo su aplicación y significado en la era digital.

Uno de los aspectos más relevantes que se ha identificado en este capítulo es el papel crucial de la convergencia en la evolución de estos conceptos. Diversos autores han resaltado la importancia de este fenómeno, siendo Henry Jenkins quien introduce la convergencia como una primera aproximación al concepto de transmedialidad. Su análisis refuerza la idea de que la convergencia no es solo un proceso tecnológico, sino un cambio cultural que incentiva la búsqueda de información y la interconexión entre distintos medios. En este marco, la narrativa transmedia se convierte en un enfoque esencial para la preservación y difusión del patrimonio cultural, permitiendo que la historia y la ficción interactúen de manera innovadora a través de múltiples plataformas.

En el contexto de la convergencia, el archivo histórico es un recurso fundamental. Su integración en la narrativa transmedia garantiza la autenticidad de los relatos, permitiendo la generación de productos de carácter transmedia que conectan a las audiencias digitales con el pasado. Más que conceptos aislados, estos elementos han evolucionado conjuntamente, demostrando que la flexibilidad y la interconexión son esenciales en la era digital. Esta base conceptual servirá para profundizar en la aplicación de la narrativa transmedia, en la creación y difusión de ficciones históricas y su impacto en la preservación cultural, a partir de esto en el segundo capítulo, abordaremos distintas herramientas transmedia que han sido propuestas, analizando estudios de caso que evidencian cómo este enfoque lleva a la práctica los conceptos desarrollados en este

capítulo. Además, se presentará el estudio de caso central de esta investigación, que consiste en un producto comunicacional basado en la narrativa transmedia, explorando las estrategias que se emplearon en su desarrollo.

Estrategias transmedia para la creación de relatos de ficción histórica

Tras haber explorado en el eje anterior la conceptualización del patrimonio histórico, la narrativa transmedia y la ficción histórica, así como el rol del archivo en la construcción de relatos, en este segundo capítulo nos adentramos en el diseño de estrategias concretas para la creación de relatos de ficción histórica en entornos educativos. Para ello, abordaremos las bases del enfoque transmedia en la educación, las estrategias esenciales para construir relatos de ficción histórica y las metodologías que facilitan su implementación. Finalmente, se presentará un estudio de caso centrado en el Colegio CEBCI, donde se aplicarán estas estrategias en las materias de Lengua y Literatura e Historia, donde se explora distintas herramientas prácticas para su aplicación efectiva en el aula.

La unidad educativa particular CEBCI, cuenta con 30 años de trayectoria y tiene una oferta educativa que va desde inicial hasta tercero de bachillerato cuenta con un total de 340 estudiantes. En su filosofía educativa se destaca la priorización del desarrollo del ser humano en un ambiente de afecto, calidez y trabajo colaborativo. Su modelo educativo se fundamenta en una pedagogía del diálogo que vincula el saber con el ser, promoviendo una enseñanza centrada en valores como la inclusión, la corresponsabilidad, el respeto y la convivencia armoniosa. Asimismo, CEBCI considera que la educación debe trascender la transmisión de conocimientos, enfocándose en la construcción de individuos autónomos, éticos y socialmente responsables. En este marco, se busca integrar proyectos transmedia de manera natural a la filosofía institucional al ofrecer un espacio de reflexión y expresión en el que los estudiantes puedan construir narrativas sobre su entorno, fomentando la creatividad y la identidad cultural (CEBCI 2025).

1. Fundamentos del enfoque transmedia en la educación

Para definir el enfoque transmedia en la educación, es fundamental comprender primero su concepto y sus implicaciones en el ámbito cultural y comunicativo. Como señala Zorrilla Abascal, “Resulta difícil plantear la posibilidad de la transmedia educativa si no tomamos como punto de partida el origen del término “transmedia”, el cual se asocia en su origen a las narrativas, en el contexto de las industrias culturales y del entretenimiento” (2019, 28). Este concepto está ligado a la producción de contenidos en múltiples plataformas, y tiene una carga significativa en el desarrollo de la cultura actual,

donde las experiencias inmersivas, los juegos y la interacción se han convertido en elementos esenciales para la construcción del conocimiento. La educación transmedia busca aprovechar estas dinámicas para generar experiencias significativas en los estudiantes, fomentando la exploración, la participación y la cocreación de contenidos. En la actualidad, el aprendizaje no se limita a un solo canal, se expande a través de diversas herramientas y narrativas, adaptándose a los intereses y hábitos de las nuevas generaciones.

De igual forma, la autora menciona (2019, 27):

Cuando se habla de transmedia, por lo general se piensa en las grandes franquicias del entretenimiento como La Guerra de las Galaxias o Juego de Tronos. Sin embargo, no es común asociar el adjetivo de transmedia con los recursos educativos y se cree que la principal razón para ello es porque son muy pocos los contenidos educativos transmedia disponibles, y aún más escasos en idioma español.

Si bien las franquicias han perfeccionado el concepto transmedia a través de la implementación de múltiples perspectivas y espacios narrativos, las nuevas formas de enseñanza buscan, de manera similar, generar experiencias significativas en el aula.

El primer paso para definir el enfoque transmedia educativo es comprender a fondo su concepto, de modo que docentes y estudiantes reconozcan la importancia de integrar recursos que trasciendan la transmisión de información, fomentando la interacción, la participación y la cocreación del conocimiento. Por ejemplo, metodologías como el ciclo de aprendizaje ERCA proponen experiencias concretas, vinculadas a la vida cotidiana y a los sentidos, mediante actividades como juegos de roles y dinámicas interactivas, que encarnan las características de la transmedialidad y responden a las nuevas tendencias educativas en las que los autores se convierten en cocreadores de su propio proceso formativo.

El artículo (2019, 29) menciona un estudio de caso aplicado en el área educativa, en el cual se describe la siguiente metodología del proyecto:

El proyecto de identificación y análisis de las intertextualidades transmedia se diseñó a partir de los estudios culturales, por lo que los productos y las prácticas se estudiaron desde tres ángulos: a) el de la producción, a partir de entrevistas con directores y productores de BBC Schools; b) el de los productos culturales, que se enfocó en el análisis textual de recursos televisivos y web de BBC Schools; y c) el de los usos, que se trabajó a partir de observación participante en dos escuelas en el Reino Unido, con docentes y estudiantes de diferentes niveles de educación básica en el ciclo escolar 2006-2007.

Mediante este proyecto se establecieron una serie de terminologías y procesos que sirvieron como puntos de partida para proyectos relacionados con la literatura, en el ámbito de lectura, que servirán más adelante para el análisis de distintas estrategias.

2. Estrategias para la creación de relatos de ficción histórica

En el desarrollo de relatos históricos en entornos educativos, se reconoce la importancia de integrar elementos tradicionales y digitales, en un primer momento, los estudios se enfocan en ámbitos como el fomento de la lectura, la investigación y análisis de contenido y el proceso de construcción conocimiento. Tal como expone Zorrilla Abascal (2019, 33):

El dúo digital permite dos tipos de intertextualidad transmedia: síntesis y transmutación. Representa la síntesis, porque es un resumen de recuerdos que está construyendo la protagonista para un futuro lector hipotético; es transmutación porque constituye en sí mismo la digitalización de un objeto mágico que en la novela se presenta como de naturaleza material y que forma parte de la propia narrativa. En su formato es multimedia, pues incluye texto e imágenes.

En el proyecto, la convergencia entre el libro físico y la plataforma web es fundamental para establecer dos procesos fundamentales en el ámbito de estudio de la literatura: la síntesis y la transmutación, que son procesos que nacen de niveles de lectura y que son resultados de la inferencia. Es importante destacar el nivel inferencial de lectura ya que es en este dónde se plantean nuevos productos que son resultado del proceso de leer entre líneas, al combinarse ambos se producen estas experiencias educativas integrales. En el estudio de caso, que propone Zorrilla Abascal el objetivo es precisamente potenciar la lectura a través de este dúo tecnológico, permitiendo que los estudiantes interactúen con ella, a través de la combinación de herramientas tradicionales como los libros y los productos multimedia que los estudiantes producen.

En el caso de la difusión del patrimonio cultural de manera activa y significativa, se puede partir de una transición de este estilo, desde el documento histórico que pasa por un proceso de síntesis a la transmutación mediante la inferencia de este y la creación de ficciones, que si bien en un primer punto, son guiones escritos, después se transforman en productos multimedia, que alcanzan la transmedialidad a través de la creación de experiencias inmersivas. Así, la transición al entorno digital se liga con las nuevas tendencias educativas que buscan experiencias de aprendizaje colaborativas, que

combinan, por ejemplo, procesos de lectura y escritura tradicionales, con la creación multimedia y la adaptabilidad de esta a espacios multisensoriales.

La integración de múltiples plataformas en la educación es fundamental para consolidar un enfoque transmedia que fomente nuevas formas de aprendizaje. Como lo plantea Zorrilla Abascal (2019), el dúo digital permite la síntesis y la transmutación, procesos clave en la construcción de conocimiento a través de la interacción entre lo físico y lo digital. En este sentido, los estudios de caso sobre la convergencia entre libros y plataformas digitales evidencian que la transmedialidad en la educación potencia la lectura, ofreciendo experiencias más dinámicas e inmersivas para los estudiantes, es importante destacar que en el mundo actual existe un desafío muy grande en cuanto al fomento de la lectura, y la creación de espacios en donde los estudiantes puedan experimentar el dúo digital es primordial.

Para esto, es importante partir de un producto que funciona como un espacio en donde se agrupan todos los productos multimedia que funcionan como subtramas de esta narrativa global, además que sea amigable para el proceso investigativo de los estudiantes. Partimos entonces de la creación de blogs, como lo señala Quiroga (2011), son una de las herramientas básicas para iniciar esta diversificación transmedia en el ámbito educativo. Funcionan como repositorios que permiten el acceso a fuentes documentales, debates historiográficos y análisis críticos, elementos fundamentales en la construcción de ficciones históricas con base documental. En este contexto, la transmedialidad busca la interacción con varios medios, con el objetivo de lograr la expansión a través de múltiples plataformas.

Los estudiantes de la era digital buscan y consumen productos que poseen múltiples interacciones en su vida cotidiana, por ejemplo, es común encontrar contenido que posee una subdivisión de pantallas, que muestra dos acciones que se realizan al mismo tiempo, lo que exige que las estrategias educativas se adapten a estos nuevos hábitos de consumo de información. La combinación de blogs, archivos, creación de narrativas interactivas y la difusión en medios digitales permite que el aprendizaje sea atractivo, la transmedialidad en la educación responde a las demandas actuales, donde los estudiantes se acercan al conocimiento en un ámbito multidimensional, por lo que es importante implementar estas estrategias dentro de las aulas.

La construcción de ficciones históricas requiere una integración efectiva entre la investigación documental y la creatividad narrativa. Este género permite explorar la historia desde perspectivas innovadoras y creativas. Para ello, es fundamental que los

estudiantes y creadores accedan a recursos que les proporcionen un conocimiento riguroso de los acontecimientos, personajes y contextos históricos. En la era digital, como ya se ha mencionado en párrafos anteriores, los blogs de historia se han convertido en una herramienta clave para este proceso, funcionando como espacios en los que se recopilan y comparten fuentes de archivo, interpretaciones historiográficas y hallazgos recientes que pueden alimentar la creación de relatos con base documental sólida.

Como menciona Quiroga (2011, 69):

los historiadores han ensayado esporádicamente algunos blogs orientados a este tipo de contenidos (especialmente sobre fuentes de archivo). Las áreas nacionales más investigadas del más transitado siglo XIX se ven beneficiadas por este tipo de blogs, en buena medida por las políticas de digitalización de archivos documentales (censos, fuentes ministeriales, periódicos, etc.).

De este modo, los blogs sirven como repositorios de información, además de la función que se mencionó anteriormente, ofreciendo interpretaciones y debates historiográficos que pueden nutrir la construcción de ficciones históricas con una base argumentativa fundamentada.

En así que los estudiantes se conectan con la historia de una manera más interactiva, exploran documentos originales y análisis críticos sin las limitaciones de las fuentes tradicionales, que por su formato resultan poco atractivo para estas generaciones. Por otro lado, fomenta el desarrollo de competencias en investigación y análisis crítico, ya que los estudiantes pueden contrastar diferentes enfoques y reconstruir eventos históricos desde una perspectiva fundamentada. Así, la combinación de estos recursos con estrategias transmedia potencia la creación de relatos que, además de entretener, educan y despiertan el interés por el pasado.

En definitiva, la integración con plataformas digitales como los blogs de historia permite una mayor accesibilidad y enriquecimiento de los relatos. La convergencia entre historia, creatividad y tecnología abre nuevas puertas para que los estudiantes y creadores construyan narrativas complejas, dinámicas y rigurosas.

3. Metodología para el diseño de estrategias transmedia

En la construcción de narrativas transmedia en la educación, es fundamental adoptar un enfoque que combine múltiples herramientas y metodologías para generar experiencias colaborativas. Así como el dúo digital y los blogs han demostrado ser recursos clave para la diversificación transmedia, también es posible pensar en la creación

de un “variantoscopio” educativo, es decir, un conjunto de metodologías diversas que permitan a docentes y estudiantes observar, analizar y construir narrativas desde diferentes perspectivas. Inspirado en la idea de Siegfried Zielinski, este instrumento filosófico permite estudiar la variabilidad de los medios a lo largo de la historia, tanto en su dimensión microscópica como en su impacto macro en el multiverso de la comunicación (Burbano 2018, 7).

Este enfoque colectivo es esencial en el aula, ya que la educación transmedia no depende de un único creador o recurso, sino de la interacción de múltiples actores y plataformas. Como señala Burbano, la propuesta de una variantología de los medios “hace resonar y convocar el trabajo de muchos grupos y colectivos de las ciencias y las artes que han hecho contribuciones importantes” (7). De manera análoga, en el entorno educativo, la integración de metodologías diversas permite a los estudiantes y docentes construir conocimientos en conjunto, explorando desde el análisis de documentos históricos hasta la creación de relatos digitales.

El variantoscopio educativo puede materializarse en actividades que combinen la investigación documental con la producción creativa, utilizando herramientas digitales como plataformas interactivas y simulaciones narrativas. Estas metodologías enriquecen la enseñanza de la historia y la literatura, además al ser un producto flexible que posee múltiples perspectivas, resultan ideales para nuevas generaciones, la clave está en que tanto docentes como estudiantes se conviertan en observadores y constructores de relatos, explorando distintos niveles de lectura y comprensión. Así, la educación transmedia deja de ser un concepto abstracto y se transforma en un proceso dinámico, accesible y significativo para la comunidad educativa.

Este proceso de búsqueda del variantoscopio educativo puede resultar un tanto utópico, sin embargo, se puede lograr mediante el uso de distintos modelos educativos que comparten características y que se pueden adaptar al concepto de transmedialidad. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una herramienta educativa fundamental que conecta a los estudiantes con situaciones del mundo real. Según Vacche (2022), el ABP resulta especialmente atractivo para los estudiantes porque les permite conectar con la realidad y con el propósito significativo de aprender. Al convertirse en protagonistas de su propio aprendizaje, los estudiantes toman decisiones, interactúan activamente con el contenido y colaboran en equipo. Esta metodología, al poner énfasis en la acción y la reflexión, fomenta habilidades académicas, sociales y comunicativas, lo que contribuye a su desarrollo integral.

Desde la perspectiva de la educación, el ABP actúa fusionando ambos conceptos. Su enfoque en el trabajo colaborativo y la resolución de problemas reales, basados en profesiones, juegos de roles que muestran un acercamiento con la realidad, se alinea con la necesidad de combinar lo educativo con la comunicación de manera efectiva. Esta fusión es clave para el éxito en un entorno educativo moderno, donde la comunicación y la colaboración son esenciales para enfrentar los retos del siglo XXI. Además, el ABP, con su versatilidad, permite a los estudiantes abordar proyectos de manera que exploren múltiples facetas del conocimiento y lo lleven a la práctica.

Citando a Vacche (2022): “El ABP resulta atractivo para los estudiantes ya que conectan con la realidad y con el sentido vital que les deja el aprender. Al ser protagonistas de su aprendizaje, les permite tomar decisiones y accionar sobre el conocimiento adquirido trabajando en equipo con otros estudiantes”. Este enfoque hace que el aprendizaje sea significativo, ofreciendo una visión panorámica de la educación, donde los estudiantes aprenden y desarrollan habilidades para comunicarse, colaboran y toman decisiones en contextos reales, interpretando por ejemplo una profesión, o un juego de rol. En definitiva, el ABP es una metodología de enseñanza que conecta a los estudiantes con una educación más activa, reflexiva y cercana a su entorno.

Se necesita entonces de un medio de difusión que funcione como espacio de trabajo para esto. Las plataformas como los blogs juegan un papel crucial, pues permiten integrar diversos tipos de contenidos, tales como videos, artículos, infografías y recursos interactivos, permitiendo expandir, fomentando la interacción de los estudiantes con materiales que se conectan entre sí y con otras plataformas. De esta forma, se crea una red de conocimiento que va más allá de los límites tradicionales del aula, permitiendo una comprensión más profunda.

En este marco, los estudiantes participan activamente gracias al Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la planificación de clases estilo ERCA, y el uso de enfoques transmedia, en la interpretación del contenido educativo, desempeñando un papel en un juego de rol. Esta técnica los invita a ponerse en el lugar de los personajes históricos, simulando situaciones que podrían haber ocurrido en la vida cotidiana de las personas de esa época. Según Vacche (2022):

Una duda recurrente es si el proyecto debe basarse en un tema elegido por los docentes o los estudiantes. Personalmente suelo combinar ambas formas. Parto del interés de los docentes en un primer momento, ya que conocen el diseño curricular o programa de estudio, asimismo conectan con su deseo de enseñar y despiertan en sus estudiantes la curiosidad y el entusiasmo por aprender, pero siempre teniendo en claro que los

estudiantes son quienes guiarán y elegirán el tema en cuestión. De esta manera, se logra un equilibrio entre la necesidad de cumplir con los objetivos curriculares y el interés y la motivación de los estudiantes, permitiendo que estos se apropien del proceso de aprendizaje.

Con esto se plantea un primer momento importante, en cuanto a procesos de planificación, que en la educación tradicional, estaban designados a ser realizados meramente por la figura del docente, en este punto el ABP plantea un trabajo colaborativo en donde la esfera de la clase, conformada por estudiantes y docentes, se vuelve un espacio de colaboración mutua y personalizada, planteando entonces una adaptación de contenidos históricos y culturales más orgánico relacionado con las preferencias en cuanto a tecnología por parte de las nuevas generaciones de estudiantes que prefieren plataformas tecnológicas con herramientas avanzadas, como el uso de Inteligencias Artificiales (IA), como las que ofrece la web *Wonda*. En la sección de estudios de caso de su página web, menciona que las herramientas de realidad virtual (VR) permiten que los usuarios identifiquen cómo la cultura impacta nuestra percepción del conflicto, analizando modelos de dimensiones culturales. Al experimentar cómo la cultura moldea nuestras reacciones ante el conflicto a través de escenarios virtuales, los estudiantes adquieren una comprensión teórica, mientras se sumergen en una experiencia inmersiva que les permite comprender el contexto cultural y los procesos cognitivos de los personajes. Esta metodología hace que los estudiantes vivan los conflictos desde una perspectiva más vivencial, lo que potencia su capacidad de análisis y reflexión. Según el estudio de caso realizado por *NC State University*, los estudiantes observan el conflicto, experimentan la forma en que la cultura influye en la gestión de estos conflictos, reforzando el aprendizaje práctico y experiencial. En este sentido, las herramientas digitales, como las plataformas de VR, se integran perfectamente con el ABP al proporcionar un contexto donde los estudiantes pueden explorar diversos aspectos de la historia y la cultura de manera interactiva y profunda (*Wonda VR s.f.*).

Este tipo de integración de tecnologías avanzadas y metodologías abre nuevas posibilidades para la enseñanza de contenidos históricos. Los estudiantes aprenden hechos y fechas relevantes, a través de la creación de personajes en realidades virtuales lo que les permite experimentar situaciones, emociones y contextos culturales de los momentos históricos, desde su propia perspectiva personalizada y adaptada a un mundo digital. Esta fusión de historia, tecnología y metodologías activas crea una experiencia de aprendizaje significativa, abriendo la posibilidad de adaptar estos contenidos a múltiples

plataformas y multimedia, va más allá de la realidad virtual, que es uno de los ejes primordiales, presenta múltiples opciones que resultan en subtramas, por ejemplo, la implementación de podcast, cortometrajes y cómics, que son un vehículo más para la creación del proyecto y de hacerlo interactivo y colaborativo. De esta manera, se desarrollan habilidades de comunicación, análisis crítico y resolución de problemas, esenciales para enfrentar los desafíos del mundo actual.

4. Estudio de caso: estrategias transmedia en el colegio CEBCI, CEBCI Historias Urbanas

4.1 Aplicación del enfoque transmedia en lengua y literatura e historia

Los estudiantes de Tercero de Bachillerato del Colegio CEBCI realizaron un proyecto en donde abordaron temáticas fusionadas de Lengua y Literatura e Historia. En este proyecto ABP, planificado semanalmente mediante la metodología ERCA y propuesto para un trimestre, titulado CEBCI Historias Urbanas, tuvo como objetivo la construcción de diversos productos, como narrativas digitales, basadas en investigación histórica y presentadas en diversos contenidos multimedia. Los estudiantes construyeron relatos de ficción histórica basados en los lugares patrimoniales de Cuenca. Esta estrategia permitió que los jóvenes se relacionen con su entorno cultural en un primer momento, para después desarrollar habilidades de escritura creativa y guionización transmedia, integrando plataformas como *Wonda*, blogs, la construcción de cortometrajes, pódcast y cómics, para generar experiencias inmersivas. A continuación, analizaremos esta propuesta realizada desde enero del 2025 hasta marzo del mismo año.

Los estudiantes, con edades entre 16 y 18 años, empezaron con un evento gatillante, en donde un escritor local, el Mgs. Juan Fernando Bermeo, les planteó el reto de crear ficciones históricas basadas en documentos históricos de lugares que forman parte del patrimonio cultural de Cuenca. Realizaron después un microensayo en donde, mediante la consulta bibliográfica, investigaron sobre el lugar patrimonial que querían escribir. Para después, en un taller de escritura creativa, construir sus ficciones iniciales. En este proceso, se escogieron un total de 7 ficciones que fueron trabajadas en grupos de 4 a 5 estudiantes.

Mostraron entonces una gran afinidad con narrativas interactivas y es por eso por lo que es importante mencionar esta temática. Scolari menciona (2013): “La narrativa transmedia se configura como una evolución de las narrativas digitales interactivas”

(IDNs, por sus siglas en inglés), lo que explica por qué este enfoque resultó altamente accesible y atractivo para los participantes del proyecto. Su facilidad para comprender y crear este tipo de productos demuestra la pertinencia de su integración en el currículo escolar, promoviendo un aprendizaje contextualizado con las tendencias actuales en comunicación digital.

Para esto, se realizó en un segundo momento, tras dividirse en grupos, un taller de *Wonda VR*, en donde escogieron un personaje de la trama principal de sus ficciones históricas y crearon una experiencia de cinco interacciones en donde el personaje les contaba la historia principal de su ficción. Con el objetivo de permitir que los estudiantes se involucren activamente en la construcción de narrativas interactivas. Según Basaraba, Conlan, Edmond y Arnds (2021), “La transmedia también es participativa e interactiva porque la audiencia experimenta placer al recolectar y ensamblar las diferentes narrativas” (11-12). Esta afirmación resalta el atractivo de las narrativas transmedia, debido a que cuenta con una carga emocional que se liga al campo digital, en donde los jóvenes se ven involucrados con una participación activa y significativa. Su facilidad para comprender y crear este tipo de productos demuestra la pertinencia de su integración en el currículo escolar.

Tras esto los grupos empezaron con el proceso de guionización en donde escogieron un producto de carácter multimedia en donde mostrarían su ficción histórica, eligieron entre cortometrajes, pódcast o cómic, en base a esto guionizaron y plantearon como crear una experiencia inmersiva en torno a este producto.

Todo esto fue diseñado como una serie de evaluaciones de su proyecto grupal: la entrega de ficciones históricas, la guionización de estas, la construcción de un personaje en *Wonda*, y la creación de productos multimediales. Ya que uno de los aspectos clave en la implementación de narrativas transmedia es evaluar su impacto en el proceso de aprendizaje. Basaraba, Conlan, Edmond y Arnds (2021) afirman que:

Una forma de medir el éxito es determinando si se logró el objetivo retórico original. En este estudio, el objetivo de una IDN de patrimonio cultural es crear una experiencia inmersiva, ofrecer agencia y generar satisfacción y, en el mejor de los casos, nuevo conocimiento. (20)

En el contexto del Colegio CEBCI, la inmersión y la agencia fueron evidentes en la manera en que los estudiantes se apropiaron de las herramientas narrativas y crearon contenidos originales basados en sus propios intereses y perspectivas.

Los productos finales fueron diversos y respondieron a la integración del enfoque transmedia: cinco podcasts, tres cortometrajes y un cómic. Para su producción, los estudiantes trabajaron en la escritura y estructuración de sus relatos, exploraron técnicas audiovisuales y narrativas interactivas. Estas creaciones fueron presentadas en una exposición multisensorial e interactiva, donde los asistentes pudieron experimentar la historia de Cuenca desde una perspectiva innovadora y tecnológica.

4.2 Diseño y ejecución del proyecto comunicacional

El diseño y la ejecución del proyecto estuvieron basados en el modelo ABP, lo que permitió que los estudiantes fueran protagonistas de su proceso formativo. Este enfoque se estructuró sistemáticamente, iniciando con un evento gatillante, seguido por una fase investigativa y de producción, para culminar en una presentación de aprendizaje abierta a la comunidad educativa, aquí cabe recalcar que la planificación siguió un modelo semanal de Experiencia Concreta, Reflexión, Consolidación, y Aplicación del conocimiento (ERCA).

Es importante entonces esclarecer lo que significa este formato para plantear el punto de partida de este proceso. Según Rodríguez Ayala et al. (2024, 286), tras la implementación de esta práctica en una institución educativa en el cantón Quevedo, se menciona lo siguiente con respecto a la labor docente:

Los docentes que integran las dimensiones del modelo ERCA (Exploración, Reflexión, Conceptualización y Aplicación) en su planificación curricular logran diseñar experiencias de aprendizaje más dinámicas y pertinentes, favoreciendo un enfoque pedagógico que prioriza la construcción activa del conocimiento. Además, la efectividad de estas planificaciones puede verse reforzada al facilitar que los estudiantes conecten contenidos teóricos con situaciones prácticas, lo que a su vez podría contribuir a un aprendizaje más significativo y duradero.

Para la implementación de proyectos ABP que están relacionados con la transmedialidad, se parte del ciclo de aprendizaje ERCA, que plantea en un primer punto una experiencia concreta o exploración, que está relacionada con la vida cotidiana, una especie de juego de rol, en donde se les asigna una profesión en un ámbito laboral afín a los objetivos y destrezas planteadas, después se adecua un espacio de reflexión que va acompañado de preguntas detonantes, relacionado con el entorno y los desafíos que se aproximan en las siguientes etapas. En la consolidación se plantea el espacio de saberes en donde, mediante diversas estrategias como mesas rotativas, clases magistrales y salidas técnicas, se esclarece el escenario en donde se desarrolla el proyecto, consecuentemente

se realiza la aplicación en donde se producen los productos multimedia que alimentarán la narrativa global, este proceso se da en diferentes fases, que se describen a continuación:

Fase 1: Evento gatillante y exploración inicial

El proceso comenzó con un taller impartido por el escritor local Juan Fernando Bermeo, cuyo objetivo fue introducir a los estudiantes en la escritura de ficción y la construcción de relatos históricos en la era digital. A partir de esta experiencia inicial, los participantes adquirieron herramientas conceptuales y técnicas que orientaron el desarrollo de sus proyectos.

En este punto inicial es importante analizar, algunos estudios de casos de proyectos realizados en diversos ámbitos de estudio, Jeldez (2019, 85) menciona:

En una primera instancia, se realiza una inducción en la cual se presentan los temas que se abordarán. Luego, el curso se divide en grupos, generalmente, de tres integrantes, que desarrollan una investigación sobre un tema específico, intentando rescatar los elementos significativos (abstracción) que darán pie al encargo proyectual.

En el caso del tercero de bachillerato la inducción partió con la idea de crear un desafío por parte de un miembro externo a la comunidad educativa, dotando al proyecto de realidad, los elementos significativos giraban en torno a las experiencias previas del curso en cuanto a escritura, además de entender el papel del escritor dentro de la comunidad. Se destacó la importancia de la ficción como una forma para entender conceptos complejos, y como a través de la construcción de las mismas se logra dar a conocer la cosmovisión de los estudiantes, con respecto a su interpretación de distintos espacios que constituyen el patrimonio cultural de Cuenca.

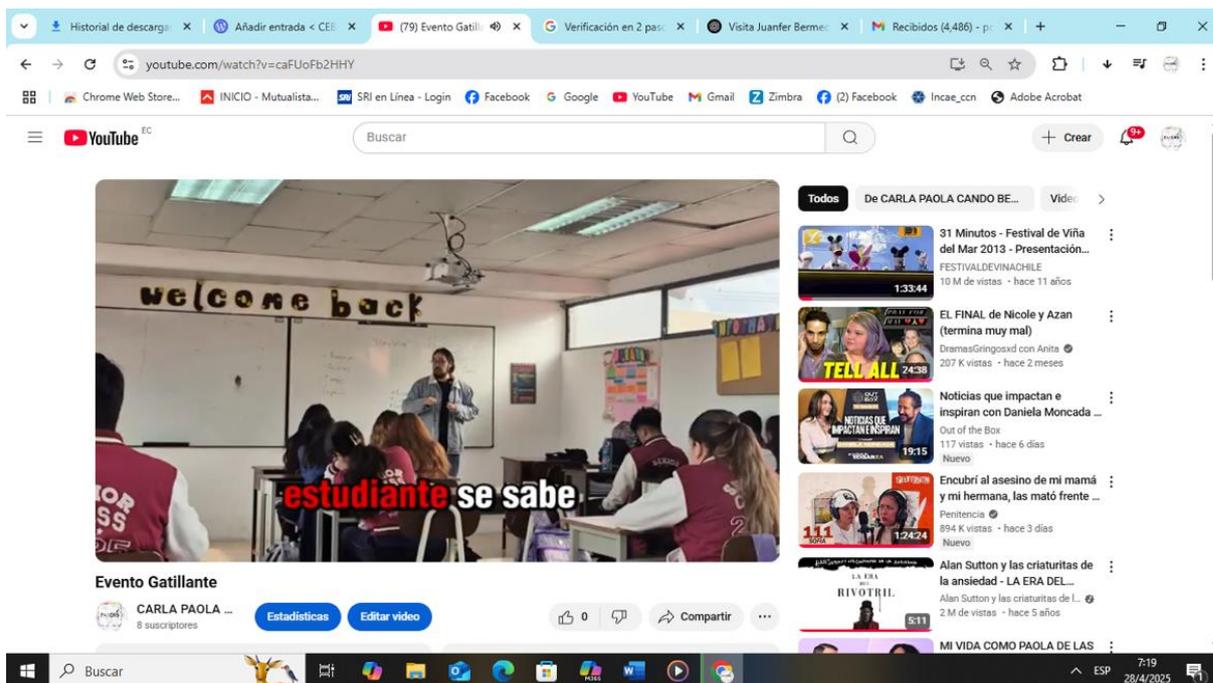


Figura 1: Captura de pantalla realizada por Carla Cando del video *Evento Gatillante.*,
 Fuente: @carlapaolacandobermeo7915, YouTube, 28 de abril de 2025
 Enlace: <https://youtu.be/caFUoFb2HHY?si=CCozkM6SP1wErTI8>

Fase 2: Investigación bibliográfica y producción de textos

En la siguiente etapa, los estudiantes llevaron a cabo una investigación bibliográfica estructurada en dos productos evaluados. El primero fue una ficción histórica individual, en este proceso cada estudiante escribió un relato basado en la investigación realizada sobre lugares patrimoniales de Cuenca, aplicaron elementos narrativos y recursos estilísticos de escritura. El segundo producto fue un microensayo sobre el concepto de patrimonio cultural y los lugares que conforman el patrimonio, mediante la investigación bibliográfica en blogs históricos y documentos de archivo, los estudiantes redactaron un análisis crítico sobre la conservación y significado del patrimonio cultural. Sobre este proceso, Jeldez menciona:

Los alumnos expondrán y darán cuenta a través de soportes audiovisuales, gráficos y tridimensionales aquella información significativa. El profesor será el encargado de ayudar a canalizar lo expuesto, complementar, corregir y retroalimentar, según sea el caso. A esto le llamamos construcción colectiva del conocimiento.

En este proceso de construcción colectiva, se parte del nivel de lectura inferencial, tras plantear el desafío, los estudiantes investigan en distintas páginas web, archivos históricos presentes en blogs y repositorios digitales, en el área de historia y construyen mediante el uso de figuras literarias, ejercicios de escritura creativa guiados por la docente

de lengua. En este punto la retroalimentación constante es un punto clave, debido a que la base del proyecto se articula en este punto, todos los productos comunicacionales multimedia, se basan en las ficciones históricas construidas en este punto.

Fase 3: Selección y desarrollo de productos transmedia

Tras la revisión de los relatos individuales, los docentes seleccionaron siete ficciones que sirvieron como base para la creación de los productos transmedia. Los estudiantes fueron organizados en equipos y asumieron distintos roles en la planificación y ejecución de cortometrajes, pódcast o cómics. Cada grupo adaptó una de las ficciones seleccionadas a un formato audiovisual o gráfico. Además, se realizó un taller especializado donde los estudiantes diseñaron personajes y escenarios interactivos que permitieron la integración de herramientas digitales en su narrativa.

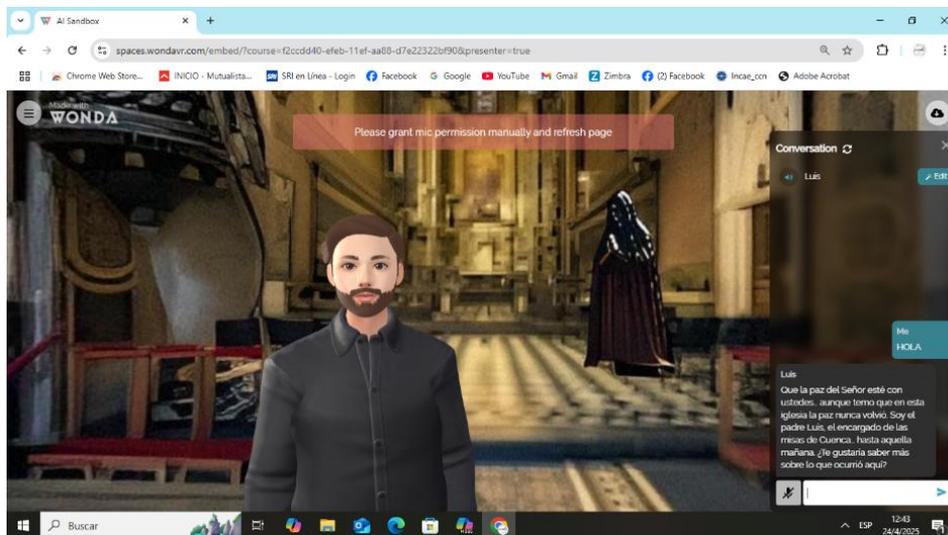


Figura 2. Captura de pantalla realizada por Carla Cando de un avatar de realidad aumentada creado por el estudiante Guido Ávila.

Fuente: Plataforma Wonda VR, 2025.

Enlace: <https://spaces.wondavr.com/embed/?course=f2ccdd40-efeb-11ef-aa88-d7e22322bf90&presenter=true>

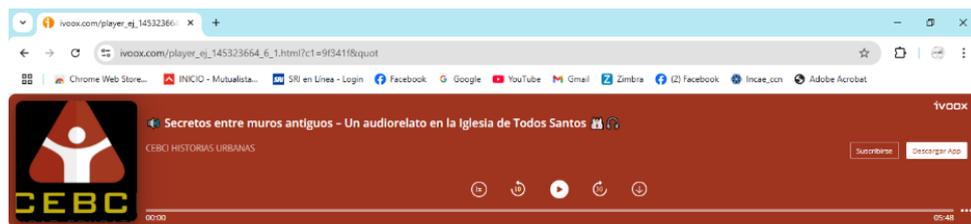


Figura 3. Captura de pantalla realizada por Carla Cando de un podcast creado por los estudiantes Guido Ávila y Sofía Mora

Fuente: Plataforma iVoox, 2025.

Enlace: https://www.ivoox.com/player_ej_145323664_6_1.html?c1=9f341f"

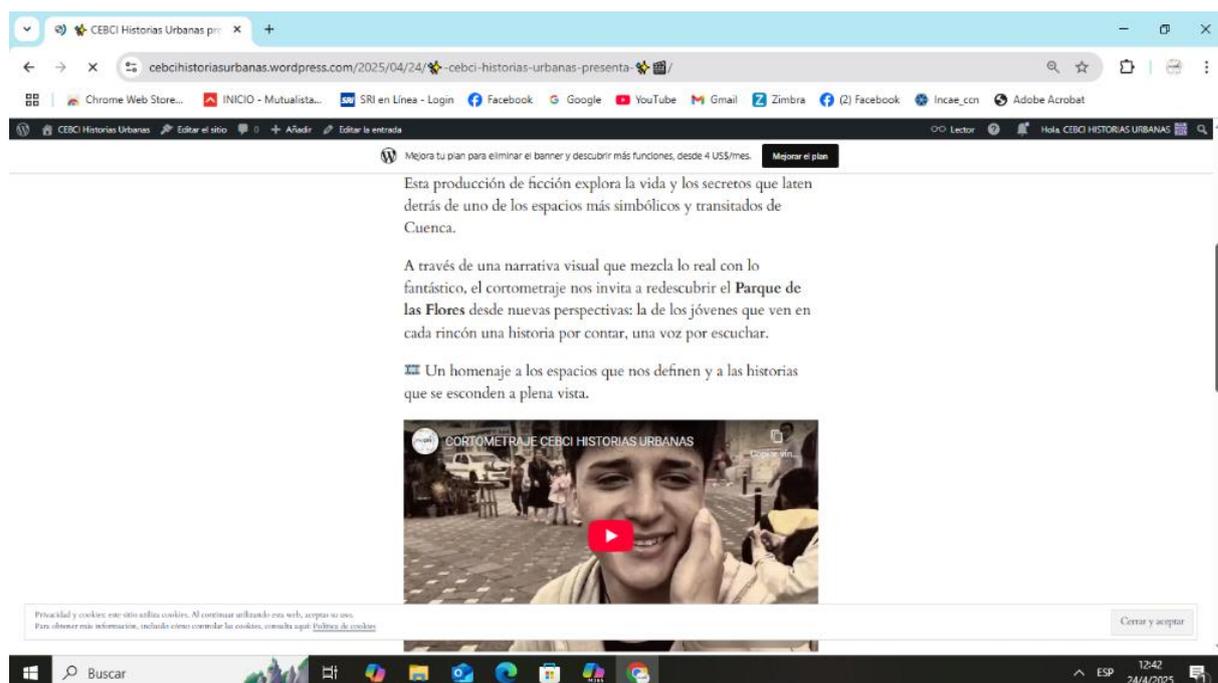


Figura 4. Captura de pantalla realizada por Carla Cando de la fase final del proyecto: creación de la experiencia inmersiva y presentación final

Fuente: Página web *CEBCI Historias Urbanas*, 2025.

Enlace: <https://youtu.be/80R61uuTrXs?si=TYJyLJxmLC2P0KNh>

Sobre esta temática Jeldez menciona lo siguiente con respecto a la fase final del proyecto que se articula en 2 procesos clave en el aprendizaje basado en proyectos:

La interiorización de los contenidos por parte de los estudiantes se da en dos momentos. El primero es a una escala unitaria, es decir, cuando el alumno se ve enfrentado a resolver subproblemáticas que están contenidas en el macro del proyecto. El segundo, en la etapa de finiquitación del proyecto. Esto es referido a lo que Aristóteles llamaba “las cuatro causas de hacer aparecer” (la forma, la materia, la finalidad y la eficacia), entendiéndolas de manera articuladas (87)

En cuanto a estas causas mencionadas por Jeldez en el proyecto CEBCI: Historias Urbanas, las cuatro causas delimitadas dentro del proyecto se resumen en la creación del producto, ya sea audiorelato, cortometraje o cómic, que responde al apartado de la materia, en cuanto a la forma y la finalidad está relacionado al diseño e implementación de la experiencia inmersiva que crearon para dar a conocer el producto de su ficción, espacios que recrean experiencias multisensoriales de distintos tipos, que tienen estrecha relación con los sentidos, en cuanto a la eficacia se realizó un proceso autoevaluativo tras la presentación de sus experiencias inmersivas.

Como se mencionó anteriormente el producto final del proyecto fue la construcción de una experiencia inmersiva de carácter expositivo y participativo, en la cual los asistentes, incluidos padres de familia, docentes y estudiantes de otros niveles, pudieron sumergirse en los relatos históricos creados por los participantes del proyecto. Esta muestra final constituyó un espacio de encuentro entre la creatividad estudiantil y la comunidad educativa, permitiendo visualizar los resultados tangibles de cada producción, debido a su potencial multisensorial, la combinación de audio, sonido, texturas y aromas dentro de la experiencia, todo esto sustentado en los diversos procesos de investigación, creación, colaboración y apropiación cultural. Las narrativas desarrolladas, expresadas mediante diversos formatos como video, audio, artefactos visuales y escenografía, evidenciaron el uso de herramientas tecnológicas y la integración de saberes históricos en propuestas comunicativas innovadoras.

La planificación del proyecto se sustentó en la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), aplicada de forma sistemática a lo largo de varias semanas, y estructurada mediante el modelo pedagógico ERCA (Experiencia, Reflexión, Consolidación y Aplicación del Conocimiento). Cada semana se iniciaba con una experiencia concreta, orientada a generar un vínculo sensorial y emocional con la temática asignada. Estas actividades incluyeron visitas a exposiciones inmersivas, revisión de materiales audiovisuales sobre otras experiencias similares y dinámicas sensoriales relacionadas con la vida cotidiana del período histórico trabajado. Esta fase se buscaba

activar el interés de los estudiantes mediante estímulos cercanos a su realidad, fomentando así una primera conexión significativa con los contenidos.

Posteriormente, se desarrolló la etapa de reflexión, centrada en el análisis crítico de las experiencias vividas y los materiales explorados. A través de preguntas orientadoras y discusiones grupales guiadas, se promovía la construcción de significados colectivos, incentivando el pensamiento crítico, la empatía histórica y la reinterpretación del pasado desde una perspectiva contemporánea. Este proceso se realizaba en dos bloques académicos semanales de 40 minutos, propiciando una interacción profunda con los contenidos y estimulando el diálogo argumentativo entre los estudiantes.

Durante la fase de consolidación, los estudiantes comenzaron a materializar los aprendizajes adquiridos en productos concretos, integrando progresivamente sus conocimientos históricos, comunicacionales y técnicos. Esta etapa permitió el desarrollo de borradores, guiones, guías de ambientación, elementos gráficos y piezas multimedia, los cuales fueron retroalimentados constantemente por el docente y entre pares.

Finalmente, la aplicación del conocimiento se dio al cierre de cada semana con la entrega parcial o total de productos, lo que posibilitó una evaluación sumativa distribuida en el tiempo y una mejora formativa continua. Esta dinámica de evaluación semanal no solo permitió monitorear los avances individuales y grupales, sino también ajustar las estrategias según las necesidades emergentes de los estudiantes, fortaleciendo su autonomía y capacidad para resolver problemas creativamente.

Evaluación del impacto en el aprendizaje y la apropiación del patrimonio cultural

El impacto del proyecto se reflejó tanto en el rendimiento académico como en la apropiación del patrimonio cultural por parte de los estudiantes. En el CEBCI, el sistema de evaluación combina dos enfoques: formativo y sumativo. La evaluación formativa permitió a los estudiantes presentar avances progresivos de sus productos, incluyendo el ensayo, la ficción histórica, la guionización de la ficción, la creación de personajes en *Wonda*, así como el cortometraje, pódcast o cómic. A través de listas de cotejo y rúbricas, se brindó retroalimentación constante, asegurando la mejora continua y el fortalecimiento de sus habilidades.

En la evaluación sumativa, cada uno de estos productos fue calificado en su versión final, reflejando el nivel de compromiso y calidad en sus entregables. De los 27 participantes, 19 obtuvieron calificaciones entre 8 y 10 en la evaluación final, lo que

demuestra un alto nivel de compromiso y calidad en sus entregas. Cinco estudiantes recibieron notas entre 6 y 7 debido a la entrega tardía de productos, mientras que dos presentaron promedios inferiores por la falta de entrega de ciertos materiales. Estos resultados reflejan la importancia de la planificación y el trabajo colaborativo en proyectos de este tipo.

Más allá de las calificaciones, el impacto del proyecto se evidenció en la manera en que los estudiantes lograron conectar con la historia de su ciudad. La posibilidad de transformar relatos históricos en experiencias digitales interactivas permitió una comprensión más profunda y significativa del patrimonio cultural de Cuenca. La exposición final fue un punto culminante, ya que permitió que la comunidad educativa explorara las creaciones de los estudiantes y se sumergiera en un recorrido multisensorial a través de los cómics, podcasts y cortometrajes producidos.

Los productos creados por los estudiantes fueron publicados en la plataforma web CEBCI Historias Urbanas, en la plataforma WordPress, un total de 3 cortometrajes, 3 pódcast y un cómic, fueron realizados por los estudiantes y fueron publicados tras una selección previa en esta página web.

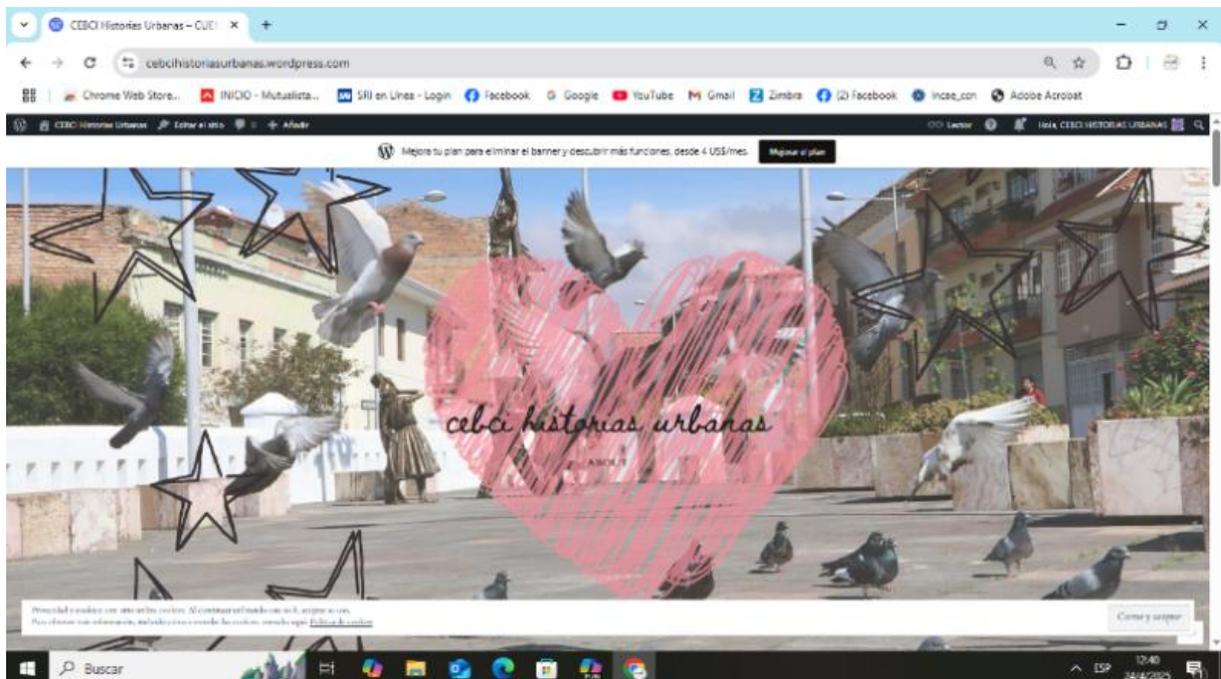


Figura 5. Captura de pantalla realizada por Carla Cando de la sección de inicio de la página web del proyecto *CEBCI Historias Urbanas*

Fuente: Página web CEBCI Historias Urbanas, 2025.

Enlace: <https://cebcihistoriasurbanas.wordpress.com/>

Conclusiones

Esta investigación exploró el uso de estrategias transmedia para la creación de relatos de ficción histórica sobre el patrimonio cultural de Cuenca, implementadas con estudiantes de tercero bachillerato del colegio CEBCI. Inicialmente se exploró la conceptualización de patrimonio cultural como un constructo dinámico de memoria e identidad, la narrativa transmedia como un enfoque de convergencia mediática, y la ficción histórica como una herramienta educativa que humaniza el pasado. Estas bases teóricas subrayaron el potencial de las tecnologías digitales, como la realidad virtual y los archivos históricos, para resignificar el patrimonio en la era digital. En el segundo eje temático, se diseñó e implementó el proyecto comunicacional “CEBCI Historias Urbanas”, basado en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el modelo ERCA (Experiencia, Reflexión, Consolidación y Aplicación). Los estudiantes produjeron narrativas digitales (cortometrajes, podcasts, cómics) que integraron investigación histórica, escritura creativa y herramientas interactivas, fortaleciendo su conexión con el patrimonio local. Los resultados evidenciaron un aumento en la motivación, el desarrollo de competencias comunicativas y una comprensión más profunda del valor histórico de Cuenca.

Los objetivos planteados en la introducción: diseñar estrategias transmedia, implementar un proyecto comunicacional y evaluar su impacto se cumplieron satisfactoriamente. La combinación de metodologías activas y tecnologías emergentes permitió a los estudiantes asumir roles activos como cocreadores de su memoria colectiva, transformando el aprendizaje en una experiencia inmersiva y significativa. La evaluación del proyecto mostró que 19 de 27 estudiantes alcanzaron calificaciones sobresalientes, reflejando un alto nivel de compromiso y calidad en sus producciones. Sin embargo, la participación desigual de algunos estudiantes, reflejada en entregas tardías o incompletas, destaca la necesidad de estrategias adicionales para garantizar la colaboración equitativa. Este estudio reafirma que las narrativas transmedia, al articular contenido curricular con prácticas culturales contemporáneas, son una herramienta pedagógica transformadora que enriquece la educación en contextos multiculturales y digitalizados.

Para futuras investigaciones, se sugiere explorar la escalabilidad de estas estrategias en otros contextos educativos, como escuelas rurales o instituciones con menos acceso a tecnologías avanzadas, para evaluar su adaptabilidad. Asimismo, sería

valioso incorporar enfoques cuantitativos que midan el impacto a largo plazo en la apropiación cultural y las competencias comunicativas. Otra línea de estudio podría analizar el rol de la inteligencia artificial en la personalización de experiencias transmedia. Las limitaciones de este estudio, como su enfoque en una sola institución, abren oportunidades para investigaciones comparativas que amplíen la comprensión de estas estrategias.

Obras citadas

- Basaraba, Nicole, Owen Conlan, Jennifer Edmond, & Peter Arnds. 2021. *Transmedia Storytelling and Cultural Heritage Tourism*, editado por María Isabel Villa, Diego Montoya Bermúdez y Mauricio Vásquez Arias, 4-20. Medellín: EAFIT.
- Bermeo Palacios, Juan Fernando. 2025. “Clase sobre ficción histórica”. Video de YouTube, 1:24:17. Publicado por @carlapaolacandobermeo7915, 15 de mayo de 2025. <https://youtu.be/caFUoFb2HHY>.
- Boyd, Danah. 2014. *It's complicated: The social lives of networked teens*. New Haven: Yale University Press. <https://www.danah.org/books/ItsComplicated.pdf>.
- Burbano, Andrés. 2020. “Variantoscopios”. En *Imaginación mediática en Hispanoamérica: Variantología de lo transmedial entre los siglos XVI y XIX*, editado por Mauricio Vásquez Arias y Diego Fernando Montoya, 7-9. Medellín: EAFIT.
- Caba, Genarina 2023. “La novela histórica como herramienta interdisciplinar en los Estudios Generales.” *Cuaderno de Pedagogía Universitaria* 19 (37): 77. Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra
- CEBCI (Centro Educativo Bilingüe Cristiano Integral). 2025. “Ser CEBCI.” Accedido el 2 de junio de 2025. <https://www.cebc.edu.ec/sercebc.html>
- CEBCI Historias Urbanas. 2025. *Proyecto CEBCI Historias Urbanas*. <https://cebcihistoriasurbanas.wordpress.com/>.
- Cando Bermeo, Carla Paola. 2025. “Evento Gatillante”. Video de YouTube. 28 de abril. <https://youtu.be/caFUoFb2HHY?si=XaIiOu-MPFv1SC51>.
- Choay, Françoise. 1992. *Alegoría del patrimonio*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Cultural Heritage Counts for Europe. 2015. *Cultural Heritage Counts for Europe: Full Report*. Krakow: International Cultural Centre. http://blogs.encatc.org/culturalheritagecountsforeurope/wp-content/uploads/2015/06/CHCfE_FULL-REPORT_v2.pdf.
- Dussel, Ines, y Luis Quevedo. 2010. *Educación y nuevas tecnologías: Los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Buenos Aires: Fundación Santillana. <https://www.flacso.org.ar/wp-content/uploads/2015/02/educacion-y-nuevas-tecnologias.-santillana-dussel-quevedo.pdf>.

- Fernández, Raquel. 2022. “La narración y la ficción en la investigación educativa y pedagógica: relaciones y límites disciplinares”. *Márgenes: Revista de Educación de la Universidad de Málaga* 3 (1): 7–24. <https://revistas.uma.es/index.php/mgn/article/view/12019/14601>.
- Fuster Ruiz, Francisco. 2001. “Archivística, archivo, documento de archivo... Necesidad de clarificar los conceptos”. *Biblios* 2 (7): 1–22. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16107506>.
- Jeldez, Iván. 2019. “Desde Aristóteles y las cuatro causas a la vivencia del contenido y conocimiento con sentido”. En *Experiencias docentes en 1000 palabras*, 26. Santiago de Chile: Ediciones Diseño UDD. <https://repositorio.udd.cl/server/api/core/bitstreams/9a6ff657-35e7-40e6-ac3d-529a961ff85e/content>.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence culture: Where old and new media collide*. Nueva York: New York University Press. <https://stbngtrrz.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/10/jenkins-henry-convergence-culture.pdf>.
- iVoox. 2025. “Podcast creado por Guido Ávila y Sofía Mora en CEBCI Historias Urbanas”. *iVoox*. https://www.ivoox.com/player_ej_145323664_6_1.html?c1=9f341f.
- Manoff, Marlene. 2004. “Theories of the Archive from Across the Disciplines”. *Portal: Libraries and the Academy* 4 (1): 9–25. <https://dspace.mit.edu/bitstream/handle/1721.1/35687/4.1manoff.pdf>.
- Quiroga, Nicolás. 2011. “Blogs de historia: usos y posibilidades”. *Historia Crítica* 43: 65-86.
- Ramires, Julio. 2019. “Ciberespaco e patrimônio cultural digital: algumas reflexões”. *PatryTer* 2 (3): 26. <https://doi.org/10.26512/patryter.v2i3.22109>.
- Ryan, M.-L. 2004. *Narrative across media: The languages of storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Rodriguez, Adriana, Rosa Tigmasi, Yolanda Anchundia, Mayra Días, y Johanna Arias. 2024. “Análisis del modelo ERCA y su aporte en las planificaciones curriculares”. *Journal of Economic and Social Science Research* 4 (4): 286. <https://economicsocialresearch.com/index.php/home/article/view/147/485>.
- Scolari, Carlos Alberto. 2013. *Narrativas transmedia*. Barcelona: Centro Libros PAPF, S.L.U.

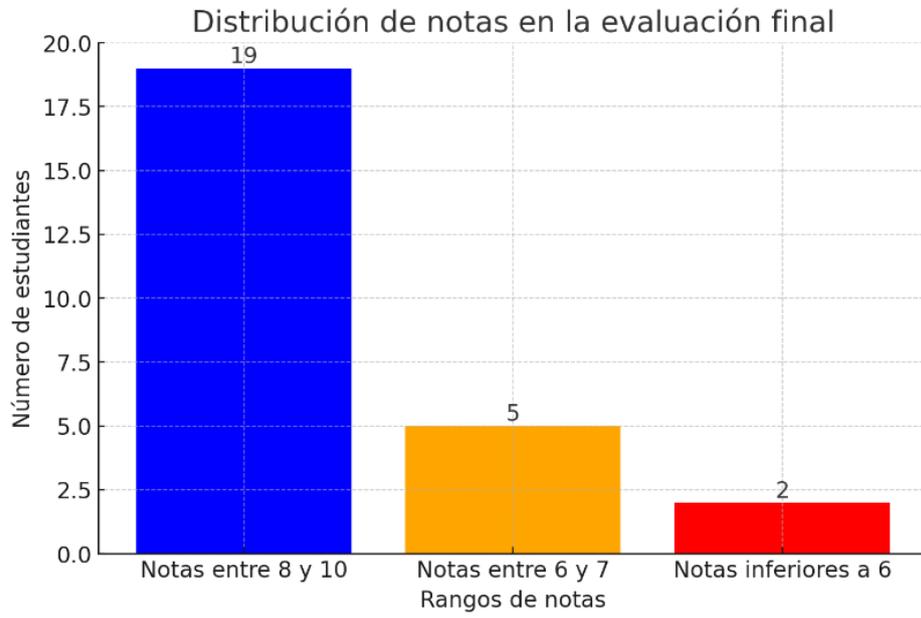
- UNESCO. 2003. *Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*. París: UNESCO. https://ich.unesco.org/doc/src/2003_Convention_ES.pdf.
- Vaccher, Ma. Lorena. 2022. “El ABP conecta docentes y estudiantes con el sentido vital de la escuela”. *Edu bits – Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey* (blog), 31 de enero. <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/aprendizaje-basado-en-proyectos-conecta-docentes-y-estudiantes/>.
- Wonda VR. s.f. “Smarter simulations. Stronger learners”. *Wonda VR*. Accedido el 1 de junio. <https://www.wonda.pro/education/overview>.
- Wonda VR. 2025. “Experiencia de realidad aumentada en CEBCI Historias Urbanas”. *Wonda VR*. <https://spaces.wondavr.com/embed/?course=aedca580-89b0-11ef-9be0-098217652e2f&presenter=true>.
- Zorrilla Abascal, Ana. 2019. “El dúo digital y la narrativa transmedia”. En *Transmedia Earth Conference: Medios, narrativas y audiencias en contextos de convergencia*, 33-4. <https://mail.google.com/mail/u/0/#search/Transmedia+earth+conference%3A+Medios%2C+narrativas+y+audiencias+en+contextos+de+convergencia>.

Anexos

Anexo 1: Modelo de planificación semanal ERCA

 PLANIFICIACIÓN SEMANAL		UNIDAD EDUCATIVA CEBCI	
1. DATOS GENERALES			
Nombre del Docente	Lcda. Paola Cando	Asignatura:	LENGUA Y LITERATURA
Curso o Grado	TERCERO BGU	Semana del:	07/04/25 al 10/04/25
2. PLANIFICACIÓN GENERAL			
TEMA	Sustentación del ABP: Experiencia Inmersiva “CEBCI Historias Urbanas”	SESIONES A LA SEMANA	
OBJETIVO DEL TEMA	Desarrollar habilidades de comunicación, puesta en escena y pensamiento crítico a través de la presentación de una experiencia inmersiva basada en ficciones históricas patrimoniales, donde los estudiantes narrarán y representarán eventos inspirados en la historia local, fusionando investigación histórica con creatividad literaria.		
3. PLANIFICACIÓN DETALLADA			
OBJETIVO DE LA CLASE	Ensayar la sustentación de la experiencia inmersiva mediante simulaciones previas, donde los estudiantes asuman sus roles, interactúen con los asistentes y evalúen la efectividad de la ambientación, la narrativa y la participación del público en la simulación de sus historias, reflexionando sobre la claridad de la narración, el impacto sensorial de la experiencia y la coherencia histórica de las ficciones construidas.	DÍA	Martes
			SESIONES
	EXPERIENCIA CONCRETA	REFLEXIÓN	
	Durante la semana, los estudiantes realizarán ensayos en sus espacios asignados, probando la interacción con el público y evaluando cómo se desarrolla la inmersión en sus historias. Cada grupo, encargado de un segmento de la experiencia, ajustará el uso de luces, sonidos, escenografía y efectos narrativos para potenciar el impacto sensorial y emocional de su presentación	Al finalizar cada ensayo, los equipos discutirán las fortalezas y debilidades de su puesta en escena, identificando qué elementos funcionan para generar inmersión y cuáles necesitan ajustes. Se analizará la claridad y coherencia de la historia, la capacidad de captar la atención del público y el nivel de participación que logran inducir en los	

		asistentes.		
OBJETIVO DE LA CLASE	Ajustar y perfeccionar la puesta en escena de la experiencia inmersiva, fortaleciendo la expresividad oral y corporal, la interacción con el público y la cohesión narrativa. Aplicar mejoras en la ambientación, los recursos visuales y auditivos, así como en la estructura de la presentación para asegurar una experiencia fluida e impactante.	DÍA	Jueves	SESIONES
CONSOLIDACIÓN		APLICACIÓN		
Con base en la retroalimentación recibida, cada equipo aplicará mejoras en la interpretación de sus personajes, en la organización de la experiencia y en el uso de recursos sensoriales. Se trabajará en la expresividad, la interacción con el público y la fluidez de la narrativa para asegurar que la experiencia sea inmersiva y cautivadora.		Se llevará a cabo la sustentación de la experiencia inmersiva ante el jurado y el público. Los estudiantes presentarán sus ficciones históricas patrimoniales con dominio del espacio, expresión oral y corporal efectiva, y un uso coherente de los elementos audiovisuales y escenográficos. La presentación debe generar una inmersión completa en la historia, transportando a los asistentes a la época y contexto narrados.		
EVALUACIÓN				
Se valorará la fidelidad histórica en la construcción de las ficciones, la coherencia y originalidad de la narrativa, la interacción con el público, el uso de recursos audiovisuales y la expresividad en la puesta en escena. También se considerará la organización del equipo, la fluidez de la presentación y la capacidad de improvisar y responder preguntas del público sin romper la inmersión.				

Anexo 2: Tabla de distribución de notas según el número de estudiantes

Anexo 3: Modelo de proyecto

Proyecto Educativo Basado en ABP: CEBCI Historias Urbanas

1. Título del Proyecto

CEBCI Historias Urbanas: Ficciones Patrimoniales en Cuenca

2. Destrezas con Criterio de Desempeño

Área de Aprendizaje: Lengua y Literatura Y Estudios Sociales
Destrezas:

- LL.5.5.5: Experimentar la escritura creativa con diferentes estructuras literarias, lingüísticas, visuales y sonoras en la recreación de textos literarios. (FICCIÓN HISTÓRICA)
- LL.5.3.6: Recoger, comparar y organizar información consultada utilizando esquemas y estrategias personales.(GUIONIZACIÓN)
- LL.5.1.1: Indagar sobre las transformaciones y las tendencias actuales y futuras de la evolución de la cultura escrita en la era digital.

3. Indicadores de Aprendizaje

- Recrea textos literarios adaptando recursos literarios, visuales y sonoros.
- Organiza la información consultada utilizando esquemas personales.
- Reconoce y aplica las transformaciones de la cultura escrita en proyectos digitales.

Instrumentos de evaluación:

- Rúbricas de evaluación de textos literarios, guiones y productos transmedia.
- Listas de cotejo para revisión de proyectos grupales.

4. Pregunta Detonante del Proyecto

¿Cómo podemos narrar la historia como escritores y el patrimonio cultural de Cuenca a través de formatos transmedia como cómics, audiorelatos y micrometrajés, creando una experiencia inmersiva que conecte a las nuevas generaciones con su identidad cultural?

5. Contexto del Estudiantado

Conocimientos previos:

- Identifican elementos básicos de una narrativa.
- Tienen nociones sobre el patrimonio cultural de Cuenca.
- Manejan herramientas tecnológicas básicas (Word, PowerPoint, navegación web).

Conocimientos y destrezas por adquirir:

- Escritura creativa avanzada.
- Guionización transmedia.
- Uso de herramientas como Wonda, y Arloopa.

6. Evento de Entrada del Proyecto

Actividad inicial: Conferencia inaugural impartida por el Mgst. Juan Fernando Bermeo: “Narrar historias a través de cómics, audiorelatos y micrometrajés”.

- Se presentarán ejemplos de narrativas transmedia que combinan tecnología y tradición.
- Actividad: lluvia de ideas en equipos sobre relatos históricos basados en lugares emblemáticos del Centro Histórico de Cuenca.

7. Rúbricas

Rúbrica para el Proyecto

Criterio	Excelente	Satisfactorio	Necesita Mejorar
Originalidad de la ficción histórica	La historia es creativa y está bien fundamentada en el patrimonio cultural.	La historia es interesante pero requiere mayor fundamentación.	La historia carece de creatividad y conexión con el patrimonio.
Estructura del guion transmedia	El guion está bien organizado y se adapta perfectamente al formato transmedia.	El guion es funcional pero requiere ajustes en su organización.	El guion es confuso y no se adapta al formato transmedia.
Uso de herramientas tecnológicas	Excelente manejo de Wonda, Fotomap y Arloopa.	Manejo adecuado de las herramientas con algunos errores.	Dificultades importantes en el uso de las herramientas.
Presentación final	Producto transmedia cohesivo, creativo e impactante.	Producto transmedia funcional pero con algunos detalles por mejorar.	Producto transmedia incompleto o con serias fallas técnicas.

Rúbrica para la presentación oral

Criterio	Excelente	Satisfactorio	Necesita Mejorar
Dominio del contenido	Explica el proyecto con claridad y demuestra un amplio conocimiento del tema.	Explica el proyecto con claridad, pero con algunos vacíos de información.	Muestra poca claridad y escaso conocimiento del tema.
Expresión oral	Uso fluido y preciso del lenguaje, con excelente dicción y modulación.	Uso adecuado del lenguaje, aunque con algunas dificultades en la dicción o modulación.	Dificultades significativas en el uso del lenguaje o en la dicción y modulación.
Uso de recursos visuales	Los recursos visuales son atractivos y complementan perfectamente la presentación.	Los recursos visuales son adecuados pero podrían ser más impactantes.	Los recursos visuales son escasos o no aportan a la presentación.
Interacción con el público	Mantiene el interés y responde preguntas con seguridad y precisión.	Mantiene el interés pero responde con dudas algunas preguntas.	No logra mantener el interés ni responder adecuadamente las preguntas.