



El caso Montenegro 175: explorando el potencial didáctico de la narrativa transmedia y de los hipertextos en la enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Luis Fernando Mosquera Perea

Trabajo de grado de maestría presentado para optar al título de Magíster en Educación

Asesora

María Cristina Posada Vélez, Magíster (MSc) en Educación

Universidad Pontificia Bolivariana
Escuela de Educación y Pedagogía

Maestría en Educación

Medellín, Antioquia, Colombia

2024

El contenido de este documento no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o en cualquiera otra universidad.

Declaro, asimismo, que he respetado los derechos de autor y he hecho uso correcto de las normas de citación de fuentes, con base en las normas de publicación previstas en la universidad.



Luis Fernando Mosquera Perea

Tabla de contenido

Resumen	6
Abstract	7
Introducción	8
Contextualización	10
Planteamiento del problema.....	10
Pregunta de investigación	11
Objetivos de investigación	11
Marco teórico	13
Tecnologías digitales y enseñanza de L2.....	13
Innovación educativa	14
Narrativa transmedia	16
Hipertexto	18
Parámetros para el desarrollo del contenido digital	22
Conclusiones	25
Referencias	27

Lista de tablas

Tabla 1 *Parámetros Para el Desarrollo del Contenido Digital* 19

Siglas, acrónimos y abreviaturas

CC	Competencias Comunicativas
EFL	Inglés como lengua extranjera
LE	Lengua Extranjera
LMS	Learning Management System
MCER	Marco Común Europeo de Referencia
NT	Narrativa Transmedia
TIC	Tecnologías de la Información y la Comunicación

Resumen

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el plano educativo ha posibilitado la exploración de nuevas estrategias metodológicas, así como la creación de contenidos didácticos innovadores; un ejemplo de esto último es la irrupción de las narrativas transmedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, situación que ha generado nuevas formas de aprendizaje; sin embargo, aún queda mucho por explorar en cuanto a su efectividad a la hora de promover el desarrollo de competencias comunicativas (CC) en LE (Andrade & Fonseca, 2021). El caso Montenegro 175 es una propuesta de narrativa transmedia (NT) que se presenta a través de un hipertexto, en concreto, una imagen interactiva; con este recurso se busca aprovechar las ventajas educativas de la convergencia mediática, la multimedia y la interactividad; a la vez que el estudiante obtiene la oportunidad de contribuir a la resolución del relato principal, generando en el proceso, la construcción de nuevos conocimientos en inglés como lengua extranjera (EFL), objetivo fundamental de esta herramienta. La siguiente propuesta de contenido digital está dirigida a jóvenes y adultos cuyo nivel de inglés sea igual o superior al b1, según lo establecido por el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER). La ejecución de este proyecto tomó alrededor de tres meses; durante este tiempo, la herramienta didáctica pasó por cinco fases, prediseño, diseño, desarrollo, pruebas y difusión; este proceso permitió establecer que aparte del acceso a las tecnologías 2.0 o la infraestructura digital, existen otras variables a considerar durante la producción y posterior aplicación de una herramienta didáctica digital.

Palabras clave: narrativa transmedia, innovación educativa, enseñanza-aprendizaje de idiomas extranjeros, hipertexto.

Abstract

The use of information and communication technologies (ICT) in the educational field has made it possible to explore new methodological strategies and create innovative digital didactic materials; an example of this situation is the irruption of transmedia storytelling in the teaching-learning processes, this reality has generated new ways of learning; however, there is still a lot to be explored in terms of how effective these technology-supported strategies can be when trying to promote the development of communicative competences (CC) in L2 (Andrade & Fonseca, 2021). The case Montengro 175 is a proposal of transmedia storytelling (TST) presented through a hypertext, specifically, an interactive image, by using this resource, teachers exploit the educational advantages of media convergence, multimedia and interactivity; at the same time, students are provided the chance of making their own contributions to the unfolding and resolution of the main story, generating the construction of new knowledge in EFL (English as a Foreign Language) along the way, an essential objective of this teaching-learning tool. The next proposal of digital content targets young learners and adults whose communicative level in EFL is the same or higher than B1, according to the Common European Framework of Reference (CEFR). Developing this proposal took around three months; during this time, the prototype of digital content went through several stages, pre-design, design, development, testing and diffusion; all this process allowed to establish that besides the access to technology 2.0 or digital infrastructure, there are other variables to be considered when producing and subsequently applying this kind of digital didactic tool.

Keywords: transmedia narrative, hypertext, educational innovation, foreign language teaching and learning

1 Introducción

La incursión de las tecnologías digitales en el plano educativo ha generado todo un nuevo universo de posibilidades pedagógicas y didácticas. Actualmente, buena parte de las prácticas de aula y métodos de estudio se apoyan en algún tipo de tecnología digital para alcanzar los objetivos de aprendizaje consignados en los currículos de instituciones educativas de todo nivel. Compartir información mediante correos electrónicos; consultar las bases de datos de divulgación científica; grabar un video con la ayuda de un teléfono inteligente; o participar de una video conferencia a través del Microsoft Teams, son algunas de las actividades de enseñanza-aprendizaje que, en la actualidad, se sirven de la intermediación tecnológica.

El aprovechamiento del potencial educativo de las tecnologías 2.0 precisa el conocimiento y dominio de conceptos como la interactividad, la convergencia mediática o la multimedialidad; dichas nociones pueden sonar lejanas para algunas personas que se dedican a la labor docente; no obstante, son precisamente estas características de las tecnologías digitales, las que permiten generar cambios significativos tanto en las prácticas de aula como en los métodos de estudio, promoviendo de este modo la construcción de conocimientos de manera innovadora y significativa.

La producción de materiales didácticos digitales es una de las maneras como los docentes pueden aprovechar el potencial educativo de las tecnologías 2.0; ya que, a través de estas herramientas es posible crear contenidos educativos (en este caso, un hipertexto) multimediales e interactivos, los cuales permiten a los estudiantes establecer nuevas formas de relacionarse con la información; situación que no es posible con los textos tradicionales; además, la convergencia mediática, una de las principales características de los hipertextos, puede ser aprovechada para hacer que diferentes tipos de formatos digitales coincidan en un mismo material didáctico; esta cualidad de los hipertextos permite a los educadores diseñar materiales de instrucción innovadores y efectivos; pues, se rompe con la linealidad de los textos planos, dándole a el estudiante la posibilidad de trazar su propia ruta de exploración del material didáctico; adicionalmente, el mismo recurso puede ser aprovechado por estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje.

Además de la producción de contenidos digitales didácticos e innovadores, el uso educativo de las tecnologías 2.0 también posibilita la implementación de estrategias de enseñanza-aprendizaje alternas; para el caso específico de la presente propuesta de herramienta didáctica, se cuenta con un relato transmedia, cuyo uso de conceptos como la hipertextualidad, la convergencia mediática, la interactividad o la transmedialidad permite contar una historia desarrollada a través de diferentes medios; al tiempo que invita a los estudiantes a contribuir a la resolución de la misma.

El siguiente modelo de contenido digital educativo combina las características de los hipertextos y de la narrativa transmedia para contribuir a la adquisición y perfeccionamiento de las CC en inglés como lengua extranjera (EFL). Al ser interactiva, esta herramienta didáctica posibilita al usuario trazar su propia ruta de exploración del material; algunas rutas le permitirán recolectar los indicios, pistas o datos esenciales para entender el caso en cuestión; mientras que otras, le pondrán en contacto con los componentes lingüísticos (vocabulario / estructuras gramaticales) necesarios para expresar sus ideas e hipótesis.

A su vez, el tipo de narrativa escogida para este proyecto promueve la participación de los estudiantes en el avance del relato, en esta oportunidad, una investigación criminal, de allí que la propuesta se llame “El Caso Montenegro 175”. Es así como en principio, el material sugiere al usuario asumir el rol del detective a cargo de la investigación del crimen; por otra parte, las actividades de resolución de la narrativa le brindan la oportunidad de contribuir al desarrollo del relato desde la posición de uno de los sospechosos del crimen, o de un espectador que se ha interesado en la crónica. Todo lo anterior se conjuga para promover experiencias de aprendizaje significativas e innovadoras; ya que más allá de la simple adquisición de vocabulario o la memorización de algunas reglas gramaticales, la presente propuesta de contenido didáctico digital busca facilitar la construcción de conocimientos y habilidades comunicativas en EFL, habilidades que los estudiantes podrán utilizar en distintos contextos de su vida.

2 Contextualización

2.1 Planteamiento del problema

Las TIC y otras herramientas tecnológicas han permeado aspectos básicos de la vida de las personas; la educación no es la excepción; ya que los docentes están llamados a conocer e integrar estas tecnologías a sus prácticas pedagógicas, promoviendo de este modo la implementación de estrategias metodológicas, material didáctico o instrumentos de evaluación que aprovechan el potencial educativo de dichas tecnologías.

En el marco de las realidades anteriormente expuestas, surge la posibilidad de integrar diferentes tipos de herramientas digitales a las estrategias de enseñanza y aprendizaje, transformando en el proceso, la manera como se genera la construcción de nuevos conocimientos; bien sea, mediante cambios sustanciales en las prácticas de aula; o a través de contenidos educativos innovadores; sin embargo, existen diferentes variables que impiden el aprovechamiento de las ventajas pedagógicas de las tecnologías digitales; por ejemplo, Pham et al (2018) exponen que muchos educadores consideran tener una baja competencia digital; adicionalmente, la falta de habilidades para el diseño de cursos de L2 enriquecidos con la tecnología, evita que los docentes integren las TIC a sus estrategias metodológicas de manera significativa (Habibí et al., 2020); por último, tanto Martínez (2018) como Amu & Salazar (2017) reportan algunas ocasiones donde el problema reside en la falta de infraestructura necesaria para generar experiencias significativas de aprendizaje mediadas por la tecnología digital.

Docentes en varios centros educativos realizan ejercicios de práctica e instrucción mediante herramientas digitales como Kahoot o materiales didácticos interactivos creados con la aplicación Wordwall; no obstante, a causa de las variables citadas en el párrafo anterior, se sigue adoleciendo de estrategias metodológicas y recursos didácticos que utilicen tecnologías digitales de manera estructurada, creativa e innovadora.

El caso de los estudiantes es bastante particular; pues, parte de los individuos en edad escolar son nativos digitales; personas nacidas a partir del año 2000, y educadas en un entorno permeado por el paradigma tecnológico; este grupo de sujetos está acostumbrado a la interacción

con las tecnologías digitales y los dispositivos electrónicos. Para los educadores de la actualidad, el desafío es lograr que los estudiantes encuentren en las tecnologías digitales un apoyo didáctico tanto fuera como dentro del salón de clases (Figuroa-Jiménez, 2021). El contexto escolar pone en evidencia la falta de habilidades digitales necesarias para que los educandos potencien sus estrategias de aprendizaje, a través de la tecnología; pues, para los jóvenes, el uso de las tecnologías 2.0 está más relacionado con el entretenimiento y la interacción social (López et al., 2022).

En síntesis, la carencia de competencias digitales perfeccionadas genera el desaprovechamiento de las posibilidades / ventajas didácticas, que las tecnologías digitales pueden aportar a las estrategias de enseñanza y aprendizaje. Esta propuesta didáctica cobra importancia, puesto que promueve un enfoque metodológico alternativo o complementario, con el cual, se aprovechan las bondades educativas tanto de la narrativa transmedia como de los hipertextos, contribuyendo de este modo, al perfeccionamiento de las competencias comunicativas en EFL de los estudiantes; al tiempo que ejercitan sus habilidades digitales; pues, la ejecución de algunas de las actividades necesarias para el desarrollo del caso presentado en el hipertexto requiere la producción de videos o podcasts.

2.2 Pregunta de investigación

¿De qué manera el potencial didáctico de la narrativa transmedia y de los hipertextos favorece el desarrollo de competencias comunicativas en lenguas extranjeras?

2.3 Objetivos de investigación

2.3.1 Objetivo general

Diseñar un contenido digital que, a partir del uso de la tecnología, contribuya al desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés como lengua extranjera (EFL).

2.3.2 Objetivos Específicos

Determinar cómo las estrategias de enseñanza-aprendizaje mediadas por las TIC contribuyen al desarrollo de la CC en inglés como lengua extranjera..

Relacionar el uso de las competencias digitales con la implementación de estrategias de enseñanza-aprendizaje de EFL

Implementar la narrativa transmedia como estrategia metodológica para promover la interacción en inglés como lengua extranjera.

3 Marco teórico

3.1 Tecnologías digitales y enseñanza de L2

Las estrategias metodológicas para el desarrollo de las CC e interpretativas en lenguas extranjeras, en el caso específico de la presente propuesta, en FLE, comportan un campo de conocimiento sobre el cual se han realizado diversos estudios investigativos anteriormente; no obstante; a partir de la incursión de las tecnologías 2.0 en el ámbito educativo, se ha suscitado un creciente interés por concebir e investigar métodos de enseñanza que faciliten la óptima integración de estas tecnologías a los procesos de gestión del aprendizaje de LE.

El uso didáctico de las TIC es un paradigma educativo que poco a poco se ha ido estableciendo como parte de las prácticas pedagógicas de docentes e instituciones de todos los niveles de formación; esto se debe en buena parte a que los educadores reconocen los beneficios pedagógicos presentes en las tecnologías digitales; además, diversos estudios corroboran cómo es posible utilizar este tipo de herramientas para optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras; por ejemplo, Izquierdo et al. (2017) reportan el uso de aplicaciones de mensajería instantánea por parte de docentes y estudiantes para promover la comunicación en L2; igualmente, Morgana (2018) informa el uso de dispositivos móviles como el Ipad para mejorar la pronunciación, la fluidez y expandir el vocabulario en L2; por otra parte, Al Marwani (2016) reporta que redes sociales como Facebook y twitter son utilizadas por los estudiantes para interactuar en L2. Por último, Al-Jarrah et al. (2019) encontraron que [...] el uso de aplicaciones educativas móviles en la enseñanza del L2 tiene éxito porque incrementa la motivación y compromiso de los estudiantes (p. 78).

No obstante, la aplicación pedagógica de las TIC también implica desafíos, desventajas y limitaciones; por ejemplo, el uso de dispositivos electrónicos como los teléfonos inteligentes y las tabletas puede causar distracción en los estudiantes debido al vasto universo de sitios web y aplicaciones a las que se puede acceder mediante estos dispositivos; también se corre el riesgo de que los estudiantes queden expuestos a información inapropiada o falsa; por último, el uso desmesurado de las TIC puede causar dependencia, afectando negativamente la interacción social y el desarrollo de habilidades fuera del contexto digital; en ese orden de ideas, es imperativo

establecer cuáles son las condiciones necesarias para integrar estas tecnologías a las prácticas de enseñanza-aprendizaje, de manera efectiva.

El problema de investigación planteado en este documento permite citar cuatro variables a tener en cuenta en el momento de adaptar las tecnologías digitales a las prácticas de aula, o a las estrategias de aprendizaje; en primer lugar, el dominio de las tecnologías digitales, esto aplica tanto a docentes como a estudiantes; como segunda variable se encuentra el acceso a la infraestructura digital y dispositivos tecnológicos; el tercer factor comprende el uso planificado de la tecnología en las prácticas pedagógicas; por último, pero no menos importante, está la comprensión de los conceptos que le brindan soporte pedagógico a las prácticas asistidas por las TIC y demás tecnologías digitales.

3.2 Innovación educativa

El uso de las TIC en el plano educativo, acompañado del fortalecimiento de la infraestructura digital (particularmente, las redes de internet y los sistemas de gestión del aprendizaje) en las instituciones de formación formal ha servido para desarrollar nuevas estrategias metodológicas; crear material de instrucción digital interactivo; e implementar instrumentos de evaluación alternativos que posibilitan el aprovechamiento del potencial didáctico de estas tecnologías; de este modo, se logra generar experiencias de aprendizaje significativas enriquecedoras e innovadoras, siempre y cuando, el uso educativo de dichas tecnologías logre generar transformaciones sustanciales en las prácticas de aula, o en la forma como los estudiantes construyen nuevos conocimientos. ¿Pero, qué significa innovar en el campo de la educación?

López & Heredia (2017) definen la innovación educativa como la implementación de un cambio significativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje; según estos autores, la innovación educativa implica realizar cambios en los materiales didácticos, estrategias metodológicas, contenidos o en los contextos implicados en la enseñanza. (p. 18); lo anterior se complementa con lo expuesto por Monero & Badía (2020), quienes argumentan que el objetivo de estos cambios es mejorar los procesos educativos en términos de eficiencia y calidad.

Por su parte, Moreno (2000) propone tres principios de la innovación educativa que vale la pena rescatar. En primer lugar, la innovación educativa no siempre implica la creación algo nuevo; en ocasiones, innovar significa adoptar prácticas o materiales de enseñanza ya existentes, para posteriormente utilizarlos en nuevos contextos; esto refuerza la idea que la innovación nunca parte de cero. En segundo lugar, la innovación no es un acto sino un proceso, que involucra personas, situaciones e instituciones, articuladas para generar acciones estructuradas y orientadas a producir cambios. Por último, la innovación educativa se sustenta en ideas, pero debe reflejarse en prácticas educativas dirigidas a transformar la enseñanza-aprendizaje.

En síntesis, la innovación educativa es un proceso mediante el cual, de manera sistemática y pedagógicamente sustentada, los docentes incorporan nuevos métodos de enseñanza, herramientas de evaluación, o material didáctico (en este caso, una narrativa transmedia presentada a través de una imagen digital interactiva) a sus prácticas de aula, generando de este modo, la construcción de experiencias significativas de aprendizaje, al tiempo que se mejora la efectividad y la calidad de los procesos educativos.

El caso Montenegro 175 es una propuesta que, mediante una historia transmedia presentada en un hipertexto, introduce cambios en las estrategias de enseñanza-aprendizaje dirigidas al desarrollo de las CC en inglés como lengua extranjera.

Es oportuno mencionar que, la integración de la narrativa transmedia a las estrategias de enseñanza y aprendizaje de LE no es una práctica inédita, pues en la actualidad existen diversas investigaciones académicas sobre este tema (Alonso et al., 2018; Andrade & Fonseca, 2021; Gamisans, 2020; Lee, 2022; Moradi & Chen, 2019; Rodrigues & Bidarra, 2019; Tsalgini, 2019), por citar algunas; sin embargo, autores como Alonso et al. (2018) y Andrade & Fonseca (2021) coinciden en que aún queda mucho por explorar en cuanto al uso de la narrativa transmedia en el campo de la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras.

Por otra parte, los hipertextos, una forma de escritura no secuencial compuesta por una red de nodos en los que se distribuye el contenido (Rodríguez, 2003), ofrecen al usuario la posibilidad de interactuar con el material didáctico de una manera no lineal, rompiendo con los esquemas de lectura rígidos de los textos tradicionales; además, la experiencia de aprendizaje se ve enriquecida

gracias a la convergencia mediática, la cual permite agrupar diferentes formatos de información (video, imagen, audio, gifs) en un mismo material didáctico.

El hipertexto es definido por autores como Landow (1997) y Rodríguez (2003) como una forma de escritura no secuencial o no lineal que permite el libre desplazamiento del lector, gracias a una red de nodos o ventanas en las que se distribuye el contenido, creando una estructura compleja en la que todos los vínculos se interrelacionan

3.3 Narrativa Transmedia

El concepto de narrativa transmedia es de suma importancia para la ejecución de la presente propuesta didáctica; ya que, este tipo de narración ha sido escogido como estrategia de enseñanza-aprendizaje para facilitar el desarrollo de las competencias comunicativas en EFL, objetivo principal de las prácticas de aula y materiales didácticos sugeridos en este proyecto.

Al abordar las nociones que conforman el término narrativa transmedia, uno encuentra dos particularidades; la primera radica en que cada concepto, de manera individual, describe un tipo de narración; la segunda plantea que es posible concebir la narrativa como una noción individual; sin embargo, la transmedia siempre está ligada al concepto de narrativa.

Según la Real Academia de la Lengua Española (RAE), la narrativa es un género literario compuesto por la novela, la novela corta y el cuento; en contraste, la transmedia se concibe como un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación (sitio web de señal Colombia); se podría concluir entonces que, la narrativa transmedia es un estilo de narración (cuento o novela) en el que los elementos que componen la historia se encuentran diseminados en múltiples plataformas y formatos, los cuales se combinan para crear un único relato.

En las últimas décadas, el mundo ha sido testigo de una transformación tecnológica inédita que ha modificado los estilos de vida de millones de personas alrededor del mundo. Los avances logrados en los campos de las ciencias de la computación, y de las TIC, sumado a un vasto universo de redes sociales, donde las personas pueden compartir sus creaciones digitales, han cambiado las dinámicas de creación y consumo de contenidos radicalmente; ya que, la digitalización de la sociedad ha dado lugar a nuevas posibilidades de generación y distribución de contenidos, así como

nuevos modelos narrativos en los que la audiencia tiene un papel más activo propiciado por la cultura participativa (Martínez, 2021). La narrativa transmedia hace parte de esos nuevos modelos narrativos, posibles gracias a la digitalización de la sociedad.

Jenkins (2003) fue uno de los primeros académicos en definir este concepto, según este autor, en la narrativa transmedia, la historia se desarrolla a través de múltiples plataformas o medios, y cada nuevo pasaje hace una contribución única al relato principal. Para Amaral et al. (2020), la narrativa transmedia es un proceso en el cual los elementos del relato se encuentran dispersos por múltiples plataformas de medios, creando una experiencia única y coordinada. A su vez, Scolari (2013) define este tipo de relato como una forma de narrativa en la que la historia se desarrolla a través de diferentes formatos y plataformas de comunicación; en este tipo de narrativa, una parte de los consumidores asume un rol activo en el desarrollo de la narración; de forma similar, Pratten (2015) y Alonso et al. (2018) también resaltan esta particularidad de la narrativa transmedia, la cual posibilita que la audiencia asuma un papel activo en el desarrollo y expansión de la ficción.

Este rol de participación activa en la producción de videos, podcasts, comics, juegos y demás contenidos que contribuyen a la expansión del relato principal es lo que autores como Lastra (2016), Jordán et al (2017) y Tenemaya (2018) denominan prosumidor; un término que sintetiza las palabras “productor” y “consumidor”. El prosumidor es un espectador que también tiene la capacidad de difundir y compartir contenido, convirtiéndose de este modo en individuos que son usuarios, audiencia, productores y consumidores a la vez (González, 2021; Ritzer & Jurgenson, 2010).

A partir de la definición de narrativa transmedia expuesta en el párrafo anterior, la presente propuesta didáctica incorpora tres fundamentos de este tipo de narración a las estrategias de enseñanza-aprendizaje de LE; el primero de ellos, la manera como los elementos que componen la ficción se encuentran diseminados a través de múltiples plataformas; esta particularidad brinda a los estudiantes la oportunidad de explorar los elementos de la narración (los personajes, el contexto, o el conflicto) de manera no lineal. En segundo lugar; el uso de diferentes formatos de medios en la construcción de la historia; de esta manera, la propuesta de contenido digital puede ser aprovechada por estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje. El último fundamento es la

posibilidad de involucrar a la audiencia (en este caso a los estudiantes) en la expansión y resolución de la historia que se pretende narrar.

El caso Montenegro 175 se sirve de la transmedialidad para brindar al estudiante una experiencia de aprendizaje enriquecedora, significativa y motivante; en la que poco a poco, éste podrá ir recopilando tanto los elementos que conforman la ficción, como los componentes lingüísticos necesarios para contribuir a la expansión / resolución del relato; permitiendo la construcción de nuevos conocimientos por parte de los estudiantes.

Por último, es pertinente señalar la importancia del componente tecnológico en el despliegue de las narrativas transmedia; sin las estructuras o herramientas tecnológicas disponibles en la actualidad, sería complicado desarrollar proyectos transmedia que incorporen a los espectadores en el proceso de expansión del relato principal; toda vez que sin los recursos (softwares para la edición de audio y video, dispositivos de grabación, programas de diseño, entre otros) necesarios para la producción de dicho contenido, los prosumidores no accederían a la generación de sus propias creaciones multimedia. El componente tecnológico también facilita la construcción de relatos transmedia al abrir distintos canales de comunicación e interacción entre los miembros de las comunidades (en este caso, los estudiantes de un mismo curso o institución educativa) que se forman en torno a un relato principal, transmitido a través de diversos formatos digitales o mono mediales.

3.4 El hipertexto

Gracias a la evolución de la web, el fortalecimiento de la estructura digital y el acceso a dispositivos tecnológicos tales como los teléfonos inteligentes, los computadores portátiles o las tabletas, los seres humanos han creado nuevas plataformas y códigos de comunicación, un ejemplo de ello son los memes, stickers y gifs que ha menudo se comparten en los chats de WhatsApp, Instagram o Telegram. De igual manera, las tecnologías 2.0 han generado nuevos hábitos de consumo y producción de contenidos; ya que, de meros consumidores de fotos, videos, textos, etc. las personas han pasado a asumir un rol activo en la producción y distribución de dicho contenido.

A lo largo de las últimas décadas, y con la explosión de las tecnologías 2.0, los hipertextos han ganado un espacio en los “arsenales” didácticos de docentes en todos los niveles de formación. Según lo planteado por Calderoni & Pacheco (1998), una de las primeras personas en emplear el término hipertexto fue el sociólogo y filósofo estadounidense Theodor H. Nelson, quien, en los años setenta, definió el hipertexto como una escritura no secuencial, un escrito bifurcado que permite al lector construir su propia ruta de exploración de los datos allí consignados. De forma complementaria, Rueda (s/f) plantea que, el hipertexto es una herramienta informática de creación, enlace y distribución de información de diversas fuentes disponibles en varios puntos del Internet, que opera en base a una estructura no secuencial sino asociativa y directa. En una línea similar se encuentran autores como Landow (1997) y Rodríguez (2003); quienes establecen que, la lectura no lineal es posible gracias a la convergencia de diferentes nodos de información entrelazados en una estructura compleja, en donde todos los vínculos (links) se interrelacionan; Por último, Reinoso et al (2020) resaltan que este tipo de escritura representa el modo más natural de organizar ideas, dado que la estructura de conexiones se presta de forma óptima a representar redes semánticas en analogía a la forma como las organiza el cerebro.

A partir del cúmulo de conceptos y definiciones presentados en el párrafo anterior, y para efectos del presente proyecto, el hipertexto se concibe como un escrito bifurcado que enlaza y distribuye información proveniente de diversas fuentes (localizadas en la Internet) que convergen en un mismo documento. Este tipo de escritura opera en base a una estructura no lineal y asociativa, muy a la manera del pensamiento humano, una característica que permite al lector trazar su propia ruta de exploración de los datos allí consignados.

Cabe mencionar que la estructura de los hipertextos se compone de cuatro elementos esenciales, un hipotexto, los nodos, los enlaces y los anclajes. El **hipotexto** es el documento base donde convergen los **enlaces** que interconectan las unidades básicas donde se encuentra la información (**nodos**); mientras que los **anclajes** indican el inicio y destino de cada enlace.

Según Giné (2022), existen 5 tipos de hipertextos; a saber, literario, de presentación, colaborativo, estructural y exploratorio; sin embargo, para efectos de este trabajo, sólo 4 de ellos serán abordados; estos son:

- **Literario:** se centra en la expresión artística del lenguaje; el objetivo principal es usar el hipertexto como vehículo para narrar una historia o crear una ficción.
- **De presentación:** la idea principal del hipertexto es compartir información relevante sobre un tema; por ejemplo, un destino turístico o un producto que se quiere promocionar.
- **Colaborativo:** actúa como mediador en el trabajo de un grupo de personas que por medio de la comunicación en línea hacen aportaciones de forma personal para el enriquecimiento de un texto en específico.
- **Exploratorio:** con este tipo de hipertexto se busca compartir información necesaria para comprender una materia o un concepto.

Una de las maneras como los docentes logran integrar las TIC a sus prácticas pedagógicas, es la producción y uso de materiales / contenidos didácticos digitales en sus clases; esto es importante; toda vez que, este tipo de material sobresale por contar con características únicas como lo son la interactividad, la multimedialidad o la convergencia mediática; características que pueden aprovecharse para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. La presente propuesta didáctica es un hipertexto, en concreto, una imagen interactiva en la cual convergen tanto los diferentes componentes de la ficción Montenegro 175, como los contenidos dirigidos al desarrollo de competencias comunicativas en EFL.

El caso Montenegro 175 es una propuesta de contenido digital con la cual se busca explotar el potencial didáctico de tres propiedades esenciales de los hipertextos: la multimedialidad, la convergencia mediática y la interactividad.

La multimedialidad hace referencia a la utilidad en conjunto de diversos recursos de información, como el texto, sonido, imagen fija y animada, en un mismo ambiente, de manera separada o compuesta (Guallar & Abadal, 2009); esta propiedad es valiosa, porque tiene en cuenta los múltiples estilos de aprendizaje presentes en un grupo de educandos; además, la diversidad en los formatos utilizados en la construcción del hipertexto aporta valor al contenido, haciendo de su exploración una experiencia mucho más entretenida y amena.

La multimedialidad es posible, en buena medida, gracias a la convergencia mediática, esta última es definida como «la integración digital de varios tipos de medios dentro de un único sistema tecnológico» (Jankowski & Hansen, 1996); en el caso de esta propuesta didáctica, los medios son los videos, juegos, documentos, ejercicios interactivos, juegos y audios, que convergen en la imagen interactiva (el sistema); de este modo, un solo contenido digital reúne tanto los componentes de la ficción Montenegro 175, como los recursos didácticos para el desarrollo de competencias comunicativas en LE.

La última propiedad con potencial didáctico que se explota en esta propuesta de contenido digital es la interactividad, la cual, no se puede lograr sin la multimedialidad y la convergencia de medios. Esta propiedad permite a los usuarios del hipertexto romper con los esquemas de lectura lineal de los formatos monomedia; ya que, al poder interactuar con el contenido digital, el estudiante tiene la posibilidad de trazar su propia ruta de exploración del recurso. La presente propuesta digital está diseñada de manera que todos los usuarios del recurso tengan acceso a los mismos datos; sin embargo, cada uno de ellos es libre de escoger cómo cubre la información.

4 Parámetros para el Diseño del Contenido Digital

Ficha Técnica del Contenido Digital	
Título	El Caso Montenegro 175 https://view.genially.com/656c95ff2c16090014b0f8c8/interactive-image-the-case-montenegro-175-transmedia-storytelling
Tipo de Contenido	Hipertexto
Tiempo de Desarrollo y Divulgación del Contenido	12 semanas
Oportunidad Identificada	Aprovechamiento de las ventajas didácticas de las narrativas transmedia y de los hipertextos para fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés.
Público Objetivo	Adolescentes y adultos (estudiantes del Politécnico Grancolombiano) con un nivel de inglés igual o superior a B1, según lo estipulado en el MCER.
Etapas de Producción	<ul style="list-style-type: none"> • Pre-proyecto • Diseño • Desarrollo • Pruebas • Difusión
Justificación del Contenido Digital	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrece experiencias de aprendizaje enriquecedoras. • Estimula la creatividad y las competencias digitales de los estudiantes. • Promueve la innovación educativa • Aprovecha las bondades didácticas de la narrativa transmedia y de los hipertextos.

Objetivo General	<ul style="list-style-type: none"> • Crear un contenido digital que, a partir del uso de la tecnología, contribuya al desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés como lengua extranjera (L2).
Objetivos Específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Generar el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés como lengua extranjera. • Fomentar el uso de las competencias digitales en la implementación de estrategias de enseñanza-aprendizaje de L2. • Promover el empleo del inglés como lengua extranjera a través de la narrativa transmedia.
Componentes de la ficción	<ul style="list-style-type: none"> • Boletín informativo sobre el caso (video) • Documento con las coartadas de los sospechosos • Actividad interactiva sobre la evidencia encontrada en la escena del crimen. • Video de presentación de los sospechosos • Video presentación del caso
Plataformas y Herramientas Tecnológicas Usadas en la Producción del Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Genial.ly (generación del hipertexto y boletín de noticias) • Canva (generación del documento con las coartadas) • Wordwall (creación de actividad interactiva sobre la evidencia del caso) • Powtoon (generación de videos del caso y personajes) • Kahoot (creación de juego para verificarlos conocimientos) • ClipChamp (edición del boletín de noticias)
Tareas de Comunicación Para la Resolución de la Ficción	<ul style="list-style-type: none"> • Podcast sobre el caso • Role Play del interrogatorio a los sospechosos • Role Play conferencia de prensa sobre los hallazgos del caso

Modo de divulgación	<ul style="list-style-type: none"> • Enlace de dominio público compartido a través de un código QR, o compartido a través de un sistema de gestión de aprendizaje (LMS).
Conceptos Claves Para el Desarrollo del Contenido Digital	<ul style="list-style-type: none"> • Relato transmedia • Innovación educativa • Hipertexto • Convergencia Mediática • Interactividad • Multimedialidad
Relato Principal de la Ficción	<p>El miembro principal de la familia Montenegro ha sido asesinado, ahora les corresponde a los detectives (los estudiantes) recolectar las pistas necesarias para resolver este crimen, una tarea que no será fácil, pues todas las personas cercanas al Sr. Montenegro parecen tener un motivo para hacerle daño.</p>

5 Conclusiones

La digitalización de la sociedad ha generado diversas transformaciones tanto en las estrategias metodológicas usadas para promover la construcción de nuevos conocimientos, como en los materiales didácticos que complementan dichas estrategias; en este caso específico, los cambios se generan a partir del uso pedagógico y didáctico de un relato transmedia presentado mediante un hipertexto, una propuesta de contenido digital concebida para aprovechar las ventajas educativas de las TIC, respondiendo de este modo a la pregunta ¿De qué manera el potencial didáctico de la narrativa transmedia y de los hipertextos favorece el desarrollo de competencias comunicativas en lenguas extranjeras? A continuación, comparto las conclusiones que dejó la construcción de este prototipo.

La implementación de un relato transmedia como estrategia metodológica no garantiza la construcción de nuevos conocimientos (Alonso et al., 2018), algo similar pasa con el uso de contenidos didácticos digitales en el aula de clases; pues, aparte del acceso a la infraestructura digital o al software necesario para la producción de videos, audios o imágenes, existen otras variables que facilitan o entorpecen la integración de las TIC a las prácticas de enseñanza-aprendizaje; por ejemplo, contar con competencias tecnológicas desarrolladas; o el dominio de conceptos como multimedialidad, interactividad, y convergencia mediática.

La NT favorece la participación de la audiencia en el desarrollo del relato principal, esta característica promueve la interacción en inglés, entre los participantes de una clase de idiomas; de este modo se contribuye a la construcción competencias comunicativas en L2; pues, al trabajar en la resolución de la ficción Montenegro 175, los usuarios de este contenido emplean tanto los componentes lingüísticos necesarios para comunicarse en inglés, como la información que compone dicha ficción, información que se presenta en inglés.

Los hipertextos contribuyen al desarrollo de las CC en inglés gracias a características como la multimedialidad, la convergencia mediática y la interactividad. En primer lugar, la convergencia mediática posibilita la coordinación de diferentes formatos (video, texto, imagen, juegos en línea, audio) en la presentación de los elementos lingüísticos necesarios para interactuar con el relato y aportar a su evolución. Por otra parte, la multimedialidad permite que individuos con distintos

estilos de aprendizaje puedan aprovechar el mismo material didáctico para facilitar la construcción de nuevos conocimientos. Por último, la interactividad favorece que la exploración del contenido sea posible a través de diversas rutas; esto significa que cada usuario puede trazar su propio camino a la hora de explorar el contenido, según sus necesidades e intereses.

En tiempos de la cuarta revolución industrial, los docentes están llamados a transformar sus prácticas pedagógicas a partir de la tecnología; esto implica cultivar nuevas habilidades; explorar estrategias metodológicas inéditas; producir material didáctico digital multimedia; o adoptar y adaptar conceptos provenientes de otros campos del conocimiento; de esta manera, las prácticas de aula pueden satisfacer las expectativas de aprendizaje de una sociedad acostumbrada al uso de las tecnologías digitales.

Referencias

Al-Jarrah, T. (2019). *The Role of Social Media in Development of English Language Writing Skill at School Level*.

Al Marwani, M. A. (2016). *E3-Electronic Education for English: Developing Mobile Learning and Teaching in Saudi Arabia*. 278.

Alonso, E., Murgia, V. A., Alonso, E., & Murgia, V. A. (2018). Enseñar y aprender con narrativa transmedia. Análisis de experiencia en una escuela secundaria de Argentina. *Comunicación y sociedad*, 33, 203-222. <https://doi.org/10.32870/cys.v0i33.7039>

Amaral, I., Simões, R., & Santos, S. (2020, noviembre 1). *Transmedia Storytelling and Media Literacy: Learning Through Hybrid Experiences*. <https://doi.org/10.21125/iceri.2020.1527>

Amú, m. a., & Salazar, a. m. (s. f.). aportes de las TIC para la enseñanza de la educación básica de 6-9 en ciencias naturales en la institución la Salle del distrito de buenaventura. 103.

Andrade-Velásquez, M.-R., & Fonseca-Mora, M.-C. (2021). Las narrativas transmedia en el aprendizaje de lenguas extranjeras. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 12(2), 159. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM.17795>

Arancibia, M. L., Cabero, J., Marín, V., Arancibia, M. L., Cabero, J., & Marín, V. (2020). Creencias sobre la enseñanza y uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en docentes de educación superior. *Formación universitaria*, 13(3), 89-100. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062020000300089>

Calderoni, J., & Pacheco, V. (1998). *El hipertexto como nuevo recurso didáctico*.

FIGUEROA-JIMÉNEZ, P.A. (2021). Dimensiones del desarrollo infantil aplicando las TIC en estudiantes del grado de transición en Colombia. *Sinopsis Educativa. Revista venezolana de investigación*, 21(1), 356-365. http://www.revistas.upel.edu.ve/index.php/sinopsis_educativa/articlo/view/9214

Gamisans, E. P., & Castillo, N. H. (s. f.). *TRANSMEDIA STORYTELLING: THE ULTIMATE TEACHING TOOL FOR THE XXITH CENTURY TEACHER*.

Giné, S. (2022, diciembre 19). Hipertextualidad: Qué es, tipos y ejemplos. *IE Periodismo y Comunicación*. <https://ieperiodismo.com/hipertextualidad-tipos-ejemplos/>

González, R. (2021). Las otras caras del prosumidor: una revisión a los conceptos fundacionales de pro-am (amateur profesional) y maker. *Comunicación y Sociedad*, <https://doi.org/10.32870/cys.v2021.8072> [[Links](#)]

Guallar, J.; Abadal, E. (2009). "Evaluación de hemerotecas de prensa digital: indicadores y ejemplos de buenas prácticas". *El Profesional de la Información*, 18(3), p. 255-269.

Habibi, A., Razak, R. A., Yusop, F. D., Mukminin, A., & Yaqin, L. N. (2020). Factors Affecting ICT Integration During Teaching Practices: A Multiple Case Study of Three Indonesian Universities. *The Qualitative Report*, 25(5), 1127-1144. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2020.4150>

Henry_jenkins-cultura-de-la-convergencia.pdf. (s. f.). Recuperado 23 de abril de 2024, de https://www.perio.unlp.edu.ar/sitios/wp-content/uploads/sites/7/2015/03/henry_jenkins-cultura-de-la-convergencia.pdf

Hipertextualidad en el campo educativo: Análisis de los usos de hipertextos en el espacio Facebook de un taller de lectura y escritura universitario. (s. f.). Recuperado 23 de abril de 2024, de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802015000200062

Izquierdo, J., de-la-Cruz-Villegas, V., Aquino-Zúñiga, S.-P., Sandoval-Caraveo, M.-C., & García-Martínez, V. (2017). Teachers' use of ICTs in public language education: Evidence from second language Secondary-School classrooms. *Comunicar*, 25(50), 33-41. <https://doi.org/10.3916/C50-2017-03>

JANKOWSKI, Nicholas W., y HANSSEN, Lucien (eds.) (1996): *The Contours of Multimedia. Recent Technological, Theoretical and Empirical Developments*. Luton: Luton University Press.

Jordán, D., Arias, C., & Samaniego, G. (2017). La participación del prosumidor en la nueva era de la comunicación. *INNOVA*, 2(11), 179-185. <https://doi.org/10.33890/innova.v2.n11.2017.556> [[Links](#)]

LANDOW, George P. (compilador). (1997). *Teoría del hipertexto*. Paidós (España) 424.

Lastra, A. (2016). El poder del prosumidor. Identificación de sus necesidades y repercusión en la producción audiovisual transmedia. *Icono14*, 14 (1), 71-94. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.902> MONOGRÁFICO [[Links](#)]

Las posibilidades educativas del paradigma hipertextual: Modelos y resultados de investigación. (s. f.). Recuperado 23 de abril de 2024, de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-46412020000100029

Lastra, A. (2016). El poder del prosumidor. Identificación de sus necesidades y repercusión en la producción audiovisual transmedia. *Icono14*, 14 (1), 71-94. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.902> MONOGRÁFICO [[Links](#)]

Lee, Y. J. J. (2022). A Study of the Effects of Transmedia Storytelling on Active Participation and Language Learning. *STEM Journal*, 23(2), 29-40. <https://doi.org/10.16875/stem.2022.23.2.29>

López Iglesias, M.; Santos Fernández, D. y Carreño Villada, J.L. (2022). Experiencia del uso de las TIC con nativos digitales. *index.comunicación*, 12(2), 79-97. <https://doi.org/10.33732/ixc/12/02Experience>

Martínez, L. M. (2018). Diseño de una propuesta de formación en las competencia pedagógica y tecnológica desde la plataforma Moodle, para docentes de pregrado de una institución universitaria privada de la ciudad de Barranquilla.

Martínez, L. M. F. (2021). La narrativa transmedia en el contexto de la convergencia mediática. *Virtualis*, 12(22), Article 22. <https://doi.org/10.2123/virtualis.v12i22.381>

Monereo, C., & Badia, A. (2020). A dialogical self-approach to understanding teacher identity in times of educational innovations. *Quaderns de Psicologia*, 22(2), Article 2. <https://doi.org/10.5565/rev/qpsicologia.1572>

Moradi, H., & Chen, H. (2019). Digital Storytelling in Language Education. *Behavioral Sciences*, 9(12), Article 12. <https://doi.org/10.3390/bs9120147>

Morgana, Valentina (2018). The IPAD and the Development of Speaking and Writing in the Secondary EFL Classroom. EdD thesis The Open University.

Orozco, N. & Sandoval, I. (2018). *Cómo varía el conocimiento y el pensamiento sobre las TIC en un grupo de docentes en ejercicio*. 262.

Pham, T. T. N, Tan, C. K, & Lee, K. W. (2018). Exploring Teaching English Using ICT In Vietnam: The Lens of Activity Theory. *International Journal of Modern Trends in Social Sciences*, 1(3), 15-29.

Pérez-Ortega, I. (2017). Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre innovación educativa con TIC. *International Journal of Sociology of Education*, 6(2), 244. <https://doi.org/10.17583/rise.2017.2544>

Pratten, R. (2015). *Getting started with transmedia storytelling: A practical guide for beginners* (2nd edition). Createspace Independent Publishing.

¿Qué es y cómo hacer un transmedia? (s.f.). Recuperado 12 de septiembre de 2024, de <https://proyecta.senalcolombia.tv/guias/que-es-y-como-hacer-un-transmedia>

Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española: Diccionario panhispánico de dudas (DPD) [en línea], <https://www.rae.es/dpd>, 2.ª edición (versión provisional). [Consulta: 01/09/2024].

Reinoso, M. de la C. S., Alonso, A. T., & Hernández, B. P. (2020). LOS HIPERTEXTOS EN LA EDUCACIÓN A DISTANCIA: COMPONENTES LINGÜÍSTICOS, PEDAGÓGICOS Y TECNOLÓGICOS PARA SU CONSTRUCCIÓN. *Didáctica y Educación* ISSN 2224-2643, 11(2), Article 2.

Rincón-Ussa, L. J., Fandiño-Parra, Y. J., & Cortés-Ibañez, A. M. (s. f.). *Educational Innovation through ICT-Mediated Learning Strategies in the Initial Teacher Education of English Language Teachers*. 21.

Ritzer, G. & Jurgenson, N. (2010). Production, Consumption, Prosumption: The nature of capitalism in the age of the digital ‘prosumer’. *Journal of Consumer Culture*, 10(1). 13-36. <https://doi.org/10.1177/1469540509354673> [[Links](#)]

RODRIGUEZ, Jaime Alejandro. (2003). “Modelo para armar”. *Cambio* 16, (número 529) Colombia. 48 - 52.

Rodrigues, P., & Bidarra, J. (2014). Transmedia Storytelling and the Creation of a Converging Space of Educational Practices. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 9(6), 42. <https://doi.org/10.3991/ijet.v9i6.4134>

Rueda Ortiz, R. (s/f) *Hipertexto: representación y aprendizaje*. Tecné: Santafé de Bogotá.

Scolari, C. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. *Austral Comunicación*, 2, 247-249.

Tenemaya, L. (2018). Entre el perfil del prosumidor y la cultura participativa. In P. Nigro (Ed.), *La comunicación y las transformaciones culturales en la sociedad contemporánea* (pp. 44-58). Universidad Técnica de Machala. [[Links](#)]

Tsalgini, C. (2019). *EFL Vocabulary Acquisition Through Digital Storytelling: The case of Little Prince* [Doctoral dissertation, Aristotle University of Thessaloniki]. <https://ikee.lib.auth.gr/record/314198/files/GRI-2020-26662.pdf>

