

EDUCACIÓN Y HUMANIDADES EN TRANSFORMACIÓN

Investigación e innovación interdisciplinar

Chiara Gemma
Vincenzo Cafagna
Juan Francisco Álvarez Herrero

(Eds.)



EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
en transformación
Investigación e innovación interdisciplinar

Chiara Gemma
Vincenzo Cafagna
Juan Francisco Álvarez Herrero
(Eds.)

Dykinson, S.L.

Este libro ha sido sometido a evaluación por parte de nuestro Consejo Editorial
Para mayor información, véase www.dykinson.com/quienes_somos



*Este ebook se encuentra registrado bajo licencia Creative Commons.
Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)
Para más información, consulte la web:
<https://creativecommons.org/share-your-work/ccllicenses/>*

© Copyright by
Los autores
Madrid, 2026

Editorial DYKINSON, S.L. Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid
Teléfono (+34) 91 544 28 46 - (+34) 91 544 28 69
e-mail: info@dykinson.com
<http://www.dykinson.es>
<http://www.dykinson.com>

ISBN: 979-13-7047-100-2
DOI: <https://doi.org/10.14679/4854/>

Preimpresión por:
Besing Servicios Gráficos S.L.
e-mail: besingsg@gmail.com

Índice

Presentación.....	7
Capítulo 1. Las metodologías y estrategias didácticas en las aulas rurales multigrado de las Eskola Txikiak en el País Vasco.....	9
Miren Aguirregoitia-Güenechea	
Capítulo 2. Género y discurso histórico en la educación básica: análisis crítico del texto escolar de 3º básico.....	22
Humberto Álvarez Sepúlveda	
Capítulo 3. Proyecto de innovación docente universitario basado en el Flipped Classroom + Breakout educativo.....	34
Cristian Ariza Carrasco	
Beatriz Aguilar Yamuza	
Francisco Manuel Espejo Jiménez	
Capítulo 4. Formar docentes en tiempos de inteligencia artificial: el prácticum como espacio para uso pedagógico, ético y reflexivo de la IA	44
Marcos Ascanio Zárate	
Daniel Rodríguez-Rodríguez	
Isabel María Gómez Trigueros	
Capítulo 5. From Story to Action: Transformative Learning for Sustainability in Foreign Language Teacher Education.....	56
Irene Balza	
Ruth Milla	
Capítulo 6. Francisco de Zamora en Málaga: las villas de Cártama, Alhaurín el Grande y Coín (5 al 24 de abril, 1797).....	69
Manuel Bermúdez Méndez	
Capítulo 7. Recibir una nueva voz: análisis del doblaje en español neutro y el redoblaje en español europeo de <i>La sirenita</i>	80
José-Fernando Carrero-Martín	
Capítulo 8. Análisis de necesidades y desempeño oral en francés para turismo: tareas situadas y automatización de rutinas (A1-A2).....	93
Gabriel Díez Abadie	
Capítulo 9. El Aprendizaje Basado en Retos como estrategia de innovación en el Grado de Educación Infantil	105
Adriana Gil-Juárez	
Salvador Viciano	
Capítulo 10. Inglés con fines específicos en Ingeniería de Telecomunicaciones: fundamentos, retos y propuestas aplicadas.....	115
Carolina González Quintana	

Capítulo 11. Transferencia interlingüística en la expresión de la modalidad en inglés como L2: análisis de corpus de estudiantes hispanohablantes universitarios	127
Carolina González Quintana	
Capítulo 12. Immortality, Identity, and Masculinity: Gothic Temporality and the Quest for Existential Meaning in <i>Dracula</i> (1992) and <i>Interview with the Vampire</i> (1994).....	136
Maria Grajdian	
Capítulo 13. Alfabetización transmedia en la educación superior. El Proyecto Social Media Palencia	147
José Miguel Gutiérrez Pequeño	
Capítulo 14. Untranslatable Subjects: Lesbian Epistemologies and Censorship in the Spanish Transition through Jane Rule's Nonfiction	156
Sara Llopis-Mestre	
Capítulo 15. Crítica marxiana y literatura vampírica: una aproximación pedagógica contemporánea.....	166
Daniel López Fernández	
Capítulo 16. Dos hipótesis sobre la posición teológica de Hobbes: entre la ortodoxia y el ateísmo	177
Daniel López Gómez	
Capítulo 17. Diseño y análisis de un modelo de REA colaborativo para la preservación e integración educativa de repertorios tradicionales	187
Andrea Martín Ferrero	
Sara González Gutiérrez	
Javier F. Merchán Sánchez	
Capítulo 18. Emoción, palabra clave del discurso político	199
Luisa A. Messina Fajardo	
Capítulo 19. Escritura testimonial y crónica de guerra. Literatura y experiencia bélica en <i>Campos de batalla</i> y <i>Campos de ruinas</i> de Gómez Carrillo	208
Trinis A. Messina Fajardo	
Capítulo 20. La lectura fácil en el sector museístico: una revisión bibliográfica sistemática con foco en la Comunidad Valenciana	219
Lucía Navarro-Brotons	
Capítulo 21. Integración y redes profesionales de escultores foráneos en el Renacimiento andaluz.....	231
María Teresa Rodríguez Bote	
Capítulo 22. Revisión sobre los mecanismos lingüísticos del francés y del español para indicar un cambio cromático	242
Carmen Quintero Álvarez de Eulate	

Capítulo 13. Alfabetización transmedia en la educación superior. El Proyecto Social Media Palencia

José Miguel Gutiérrez Pequeño

<https://orcid.org/0000-0002-1528-2157>

Universidad de Valladolid (España)

<https://doi.org/10.14679/4708>

Resumen: La presente investigación surge del interés de estudiar el proyecto Social Media Palencia dirigido a estudiantes del Grado de Educación Social de la Universidad de Valladolid debido al potencial que representa como propuesta pedagógica innovadora en educación superior en la era digital. Por ello, su objetivo es analizar la implementación de este proyecto transmedia en la formación inicial de educadoras y educadores sociales, como sistema innovador. La metodología usada en esta investigación fue un estudio de caso con un enfoque cualitativo para realizar un análisis descriptivo-interpretativo de los datos recopilados del proyecto. Los resultados exponen que el proyecto fomenta la metodología activa y el aprendizaje vital en comunidades de aprendizaje colaborativas en el desarrollo de competencias digitales, sociales, culturales y profesionales. Además, estimula el pensamiento crítico sobre el uso e impacto de las tecnologías de la información y comunicación en los ámbitos educativo y social. En conclusión, el proyecto Social Media Palencia se perfila como una práctica innovadora en la formación inicial de educadores sociales capaces de actuar como agentes de cambio en la sociedad del siglo XXI.

Palabras clave: Narrativas transmedia, educación superior, educación social

Abstract: This research stems from an interest in studying the Social Media Palencia project aimed at students of the Social Education Degree at the University of Valladolid due to its potential as an innovative pedagogical proposal in higher education in the digital age. Therefore, its objective is to analyse the implementation of this transmedia project in the initial training of social educators as an innovative system. The methodology used in this research was a case study with a qualitative approach to perform a descriptive-interpretative analysis of the data collected from the project. The results show that the project promotes active methodology and lifelong learning in collaborative learning communities in the development of digital, social, cultural and professional skills. In addition, it stimulates critical thinking about the use and impact of information and communication technologies in the educational and social spheres. In conclusion, the Social Media Palencia project stands out as an innovative practice in the initial training of social educators capable of acting as agents of change in 21st-century society.

Keywords: Transmedia narratives, higher education, social education

1. INTRODUCCIÓN

La revolución digital ha cambiado la forma de acceder, procesar y compartir información haciendo inevitable repensar los procesos educativos, puesto que estos deben considerar

los diferentes estilos comunicativos (Amador, 2018). Por eso, emerge el concepto de transliteracidad que se refiere a la habilidad de leer, escribir e interactuar con información en una variedad de plataformas y contextos, abarcando múltiples medios y tecnologías. Sin embargo, la transliteracidad no se enfoca solamente en la lectura y escritura, sino requiere además la competencia crítica para analizar las culturas de información y los ecosistemas mediáticos, y reflexionar sobre los aspectos ideológicos e implicaciones éticas que conllevan (Frau, 2012). Sin embargo, y aún a pesar de que se reconoce la importancia de incorporar tecnología en el aula, el profesorado suele enfocarse más en dominarla técnicamente que en reflexionar sobre su uso crítico, por lo que es necesario evaluar la efectividad y desarrollo de los proyectos enfocados a la cultura transmedia (Grandío, 2015).

La sociedad actual se caracteriza por una creciente digitalización y conectividad, propia de la era digital en la que está inmersa. En este sentido, Jenkins et al. (2009) señalan que la convergencia de medios implica un cambio cultural que demanda de las y los consumidores explorar nueva información y crear conexiones entre contenidos mediáticos diversos; lo que influye en el cómo aprendemos y cómo nos relacionamos en la sociedad. De ahí que la investigación respecto del proyecto analizado se lleve a cabo inicialmente desde una dimensión de innovación pedagógica, pues ésta se caracteriza especialmente por el uso del aprendizaje colaborativo en entornos digitales. En este sentido, Scolari (2018) afirma que las competencias transmedia son cada vez más necesarias debido a la cultura mediática actual.

Cuando Henry Jenkins (2003) introdujo el término de narrativas transmedia trataba de dar respuesta a una nueva realidad que consistía en una “práctica de producción de sentido e interpretativa basada en historias que se expresan a través de una combinación de lenguajes, medios y plataformas” (Scolari, 2013, p. 22). Porque la producción implica el uso de varios medios que se apoyan entre sí y se integran, permitiendo la accesibilidad desde diferentes dispositivos como: ordenadores, smartphones, tablets, televisión o libros.

Esta práctica social surge en medio de una cultura mediática que ha generado una nueva forma de escritura de carácter creativo y colaborativo que utiliza diferentes medios y formatos de producción. Por ende, se han diversificado los relatos y han promovido la participación e interacción de diferentes medios (Saavedra et al., 2017). A causa de este fenómeno de escritura, el acto de leer se ha convertido en una “tarea multimedial en la que la corporalidad, la espacialidad, la visualidad, la sonoridad, la interactividad desempeñan un papel clave” (Giovine, 2023, p. 37). En otras palabras, leer involucra más que leer un texto, pues se incorporan diferentes recursos como imágenes, sonidos; escenarios que pueden ser físicos y virtuales, sincrónicos y asincrónicos. Al respecto, Jenkins et al. (2009) señalan que la cultura y aprendizaje transmedia implican la capacidad de leer y escribir en todos los modos de expresión disponibles y aprender a comprender las relaciones entre los distintos sistemas mediáticos.

Las narrativas transmedia presentan las siguientes características: 1) su narrativa presenta más profundidad, más complejidad y sofisticación de la historia; 2) la experiencia de las y los consumidores es satisfactoria porque el contenido está adaptado según el medio, existiendo como regla implícita al menos tres *storylines* pertenecientes al mismo universo ficcional; y 3) sobre todo, se caracteriza por la inmersión e interactividad del receptor. En función de lo mencionado, es fundamental la participación del receptor, pues el lector tiene un rol activo, y la interacción provoca el consumo y generación de cultura de imágenes e ideas a partir de las cuales la población conforma algunos de sus referentes más significativos y la lleva a que exponga sus comentarios y construya redes sociales sin importar la distancia física y geográfica. Es así como el lector/a pasa a llamarse

prosumidor, pues produce y consume el contenido; y las expansiones narrativas se denominan contenidos generados por usuarios o usuarias, y son considerados un nuevo producto de la cultura mediática (Scolari et al., 2019).

En consecuencia, la participación del prosumidor “potencia la pluralidad de representaciones, alcanzando secuencias imprevisibles de experiencias individuales y colectivas” (Amador, 2018, p. 83). Esto se produce debido a la participación colaborativa entre las y los lectores, promoviendo la creatividad nutrida de diferentes contextos e ideologías de cada una o de cada uno. Por tanto, las narrativas transmedia son un proceso comunicativo que surge de la convergencia tecnológica y cultural de los medios donde se potencian nuevas competencias en las y los usuarios, pues además de tener el rol de consumidores también crean o generan nuevo contenido.

Por tanto, es una capacidad indispensable para la participación de un individuo en la sociedad digital contemporánea. Asimismo, Scolari et al. (2019) señala que las narrativas transmedia promueven los multialfabetismos o multiliteracidades que hacen referencia a la “habilidad para interpretar e integrar en un único mundo narrativo discursos provenientes de diferentes medios y lenguajes” (p. 180). Puesto que para interpretar los mundos narrativos transmedia, además de los conocimientos relacionados a la narratología se incluyen habilidades digitales, visuales, auditivas y multimodales. Por consiguiente, la lectura transmedia es multimodal ya que se conocen y dominan diferentes lenguajes y sistemas semióticos, pues los contenidos generados por las y los usuarios involucran imágenes, juegos, plataformas que exigen nuevas herramientas para su manipulación (Fraug, 2012; Scolari 2017).

Sobre la base de los anteriores planteamientos y reconociendo la necesidad de sistematizar y visibilizar de manera empírica la implementación de este proyecto transmedia en la formación inicial de educadoras y educadores sociales, como propuesta articulada bajo los principios de la literacidad crítica, hemos diseñado la investigación que aquí presentamos.

2. METODOLOGÍA

En esta investigación se ha optado por el estudio de caso como estrategia metodológica para abordar el objeto de estudio, pues permite examinar el fenómeno de interés de manera exhaustiva considerando su complejidad. Al respecto, Yin (2018) señala que el estudio de caso es una metodología de investigación empírica que examina a fondo un fenómeno actual en su entorno natural. Es particularmente útil cuando la línea que separa el fenómeno de su contexto no es evidente. Este método se elige cuando se busca comprender una situación real, asumiendo que los factores contextuales son cruciales para su entendimiento.

Igualmente, Stake (1999) señala que el caso es estudiado debido a que por sí mismo tiene un interés especial, por lo cual se analiza detalladamente la interacción en sus contextos. Además, esta metodología se enfoca en estudiar la particularidad y complejidad de un único caso, logrando entender su actividad en circunstancias importantes. Por eso, Stake (2013) menciona que las y los investigadores de los casos cualitativos recogen información sobre: la naturaleza del caso, sus antecedentes históricos, su ámbito físico y otros contextos mediante los cuales se reconoce el caso que aquí se presenta. De la misma forma, las y los informantes son quienes permiten conocer el caso, para comprender y describir fenómenos sociales y culturales desde sus perspectivas (Denzin y Lincoln, 2015).

2.1 Preguntas, recogida y análisis de información

En este trabajo, se propone responder a las siguientes preguntas de investigación:

- 1) ¿Cómo se manifiesta la innovación en el proyecto transmedia Social Media Palencia?
- 2) ¿Cómo se aplican los principios de la literacidad crítica en el diseño y análisis de un proyecto transmedia?

En cuanto a los datos que se utilizan para el análisis, Creswell (2013) indica que un estudio de caso consiste en la investigación exhaustiva de un sistema vinculado a uno o más casos a lo largo del tiempo, mediante una recopilación minuciosa y detallada de datos que incluye diversas fuentes de información ricas en contexto. Por tanto, entre las fuentes de información se presentan elementos como: observaciones, entrevistas, materiales audiovisuales, documentos, reportes. Y el análisis que se realiza es holístico (Ayala et al., 2023) y se nutre significativamente del contexto del caso.

Los instrumentos analizados fueron principalmente tres: documentación, análisis de artefactos y registros audiovisuales. La documentación es fundamental y permite corroborar y respaldar la evidencia de otras fuentes de información. Estas brindan detalles específicos y permite realizar inferencias (Yin, 2018). Fueron recopiladas en la investigación aquí desarrollada: guías didácticas de la asignatura y del proyecto transmedia, así como otros materiales teórico-prácticos elaborado por el profesorado, necesarios para el desarrollo de las actividades. El análisis de artefactos implica el estudio de objetos o productos creados por individuos o grupos dentro del contexto de investigación. Estos pueden incluir trabajos de estudiantes, obras de arte, herramientas, o cualquier objeto físico o digital relevante para el estudio (Yin, 2018). En el caso estudiado, se recogieron las producciones del alumnado en diferentes formatos como el audiovisual, el escrito, el sonoro, etc., creadas dentro del proyecto transmedia de forma grupal o individual. En cuanto a los registros audiovisuales, el análisis de video permite examinar las acciones e interacciones en su contexto natural, revelando detalles que podrían pasar desapercibidos de otra manera. En este caso de estudio, se analizan las fotografías tomadas durante las sesiones y las grabaciones de video de las exposiciones de los proyectos transmedia por cada grupo.

2.2 Escenario y participantes del estudio

El proceso de investigación se llevó a cabo durante el curso académico 2023-2024 en el marco de la asignatura optativa Medios de Comunicación Social (cuarto curso), perteneciente al Grado de Educación Social en la Universidad de Valladolid (España) concretamente en la Facultad de Educación de Palencia. El grupo de estudiantes con el que se ha realizado este estudio de casos ha estado formado por 35 estudiantes, de los cuales 28 eran chicas y 7 chicos, con edades entre los 21 y 25 años, que se corresponden con las edades de quienes cursan el último año de Grado.

El estudio de caso se centró en analizar la implementación de un proyecto transmedia en la formación inicial de educadoras y educadores sociales, evaluando la integración de estos proyectos en tanto metodologías innovadoras. Todo esto con la intención de proporcionar una detallada comprensión de cómo la integración de proyectos transmedia en el aula universitaria, pueden enriquecer la formación del alumnado para la intervención, la acción social y comunitaria preparándolos para utilizar y analizar críticamente los medios digitales en su futura práctica profesional.

3. RESULTADOS

Este proyecto transmedia, fue generado como una propuesta pedagógica innovadora por lo cual se analizó la presencia de diversas características que han sido integradas para

configurar una ecología educativa. Estas ecologías educativas se identifican por la incorporación de las TIC que generan un aprendizaje vital en diferentes contextos, tanto formales como informales, utilizando una metodología activa que construye comunidades de práctica que trabajan con un enfoque transdisciplinar. Esto es debido al afán de desarrollar competencias en diferentes ámbitos como el tecnológico, social, cultural y profesional y cambiar las percepciones sobre el uso y aplicación de los medios de comunicación en el aprendizaje.

En relación con la implementación de las TIC en la educación, Valarezo y Santos (2019) enfatizan que "el adecuado empleo de las TAC [Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento] requiere del diseño, implementación y evaluación de metodologías, que desborden su uso instrumental, para abarcar escenarios que favorezcan la gestión de aprendizaje" (p. 185). Esta perspectiva subraya la importancia de orientar las TIC como herramientas de aprendizaje que fomenten competencias en gestión de información, comunicación y creación de contenidos

Así, el proyecto transmedia Social Media Palencia se alinea con este propósito, pues integra las TIC como componentes fundamentales del proceso de aprendizaje y facilita el desarrollo de competencias digitales de manera orgánica. Los estudiantes manifiestan que adquirieron habilidades tecnológicas en un entorno de aprendizaje informal, demostrando así la eficacia de este enfoque pedagógico.

Asimismo, el trabajo en comunidades de aprendizaje genera espacios donde la interacción promueve la adquisición de conocimientos y competencias. Al respecto, González et al. (2018) afirman que uno de los retos de las ecologías de aprendizaje en la era digital "se trata de la emergencia de la co-creación del conocimiento y del diseño participativo de la educación superior y a lo largo de la vida" (p. 39). Es decir, una ecología de aprendizaje fomenta la generación de comunidades de aprendizaje que toman como base un trabajo colaborativo y la comunicación generando relaciones horizontales y democráticas. En el desarrollo del Social Media Palencia, el resultado fue la co-creación de un diseño de propuesta transmedia frente a una problemática. Cada integrante del grupo aportó con sus conocimientos, habilidades e ideas para la concreción del objetivo. Por lo cual, esta ecología de aprendizaje permitió el desarrollo de competencias académicas, digitales y sociales en un trabajo colaborativo.

El uso de narrativas transmedia como metodología para la creación de propuestas sociales en el estudio de caso requiere comprender el alfabetismo transmedia y la necesidad de incorporar una experiencia de aprendizaje digital. En este sentido, el caso estudiado sigue la línea planteada por Montoya (2024) cuando señala que este tipo de aprendizajes deben ser entendidas "no sólo como un nuevo conjunto de competencias, sino también como una visión diferente de las relaciones entre los sujetos, las TIC y las instituciones educativas" (p. 55). Es decir que el proyecto transmedia, además de enriquecer las competencias individuales, reconfigura la interacción entre los participantes, la tecnología y el entorno educativo fomentando un ecosistema de aprendizaje más flexible, colaborativo e innovador y con la necesidad de adquirir competencias digitales demandadas en la sociedad contemporánea.

El proyecto transmedia utilizó un escenario de ecologías del aprendizaje basada en proyectos y resolución de problemas tomando como referencia el modelo de Hernando (2015). Estas metodologías estimulan la construcción del propio aprendizaje en el transcurso de la búsqueda de posibles soluciones frente a un problema, reforzando lo ya desarrollado por Monsalve y Aguasanta (2020). Por tanto, se creó un escenario de aprendizaje donde las y los estudiantes pudieron reflexionar y discutir las ideas dentro de

una comunidad, sobrepasando los límites de una educación formal. En el desarrollo del proyecto, los estudiantes se acercaron al contexto y a individuos que atravesaban la realidad que habían seleccionado como temática, constituyéndose en un aprendizaje significativo.

Además, debido a las características de la población del estudio de caso (educadores/as sociales en formación inicial), se planteó como objetivo el desarrollo de competencias y contenidos alineados a su perfil profesional. El diseño del proyecto transmedia permitió brindar un aprendizaje vital y trascendental basado en experiencias de aprendizaje auténticas. Los resultados que hemos obtenido del caso de estudio parecen ir en la línea de lo planteado respecto de los aprendizajes ubicuos en entornos educativos expandidos (Díez y Díaz, 2018) y el papel que juegan las herramientas digitales y las redes sociales no sólo por su rol como facilitadoras del aprendizaje expandido y la educación permanente, sino también porque median en los procesos de participación, empoderamiento ciudadano y la transformación social

Esto parece quedar reflejado en las experiencias formativas críticas y contextualizadas con una proyección social que se produjeron en el diseño y desarrollo del proyecto transmedia. Así, este entorno de aprendizaje ha impulsado a las y los estudiantes a usar medios y recursos con un carácter transformador para resolver desafíos sociales, y ha fomentado una ciudadanía consciente, crítica y comprometida.

En consecuencia, el proyecto Social Media Palencia transformó las prácticas educativas tradicionales planteando el diseño de una propuesta social basada en una narrativa transmedia y utilizando una ecología de aprendizaje basada en proyectos. Esta propuesta, al ser construida de manera grupal fomentó el trabajo colaborativo y la participación activa de los estudiantes, que traspasó los límites de la educación formal impulsando el autoaprendizaje.

Además, el proyecto se ha adaptado a los intereses profesionales de estudiantes de Educación Social con el fin de desarrollar competencias alineadas a su formación. Dado la incorporación de las TIC y de los artefactos de la cultura mediática para abordar la creación de narrativas transmedia, brindó una experiencia auténtica y relevante de aprendizaje digital

Entonces, este enfoque holístico (Ayala et al., 2023) no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también prepara al alumnado para enfrentar los desafíos de un mundo cada vez más interconectado y en constante evolución tecnológica. Además, debido a su transversalidad ha permitido adquirir competencias en los diferentes ámbitos: digital, académico, social y cultural.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El proyecto transmedia se ha planteado como una propuesta pedagógica que responde a las necesidades de la sociedad contemporánea que se caracteriza por el uso masivo de medios digitales para acceder y compartir información (Grandío, 2015). Actualmente, el contenido al que más se accede es digital debido a la facilidad, interactividad y multimodalidad que se presenta. Por tanto, es necesario relacionarse con las herramientas tecnológicas con el fin de poder participar en la sociedad, puesto que nuevas prácticas surgen de ellas (Fraug, 2012). Por ejemplo, las redes sociales se convierten en otro mecanismo para reproducir o desafiar ideologías y las exclusiones sociales, pues se convierten en otra práctica cultural, por lo cual se debe desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo para actuar en las mismas.

El proyecto transmedia es un ejemplo de la incorporación del aprendizaje dialógico en el contexto educativo universitario. Este enfoque pedagógico ha logrado transformar el aula en un espacio de diálogo y construcción colaborativa del conocimiento. La relación horizontal educador-educando y educando-educando ha fomentado un ambiente de aprendizaje donde todas las voces son valoradas y respetadas señalando la necesidad de buscar proyectos educativos dialógicos y concientizadores, apoyados en enfoques narrativos y orientados a la lucha por la justicia social en acciones comprometidas con los entornos que nos rodean.

En la era digital y del aprendizaje por competencias, los contenidos programáticos no solo abarcan información, sino también habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas, y capacidades para el aprendizaje a lo largo de la vida. Gracias al desarrollo del proyecto transmedia se han promovido estas habilidades en las y los estudiantes, pues a través de pensar cuestiones como las de la dialogicidad, la conformación de identidades y la reproducción ideológica (Costa y Guerrero, 2020) hemos comprendido como proyectos como el del Social Media Palencia promueven la reflexión sobre la presencia de relaciones de poder y la exclusión de algunos grupos. Además, se ha observado que el alumnado ha podido adoptar una identidad de agentes de cambio que corresponde con su perfil profesional.

Al trabajar con diferentes colectivos que representan minorías, las y los futuros educadores sociales han podido reconocer y analizar las desigualdades sociales, desde una perspectiva más crítica. Esto ha promovido el alcance de competencias fundamentales para su práctica profesional como la capacidad crítica y la responsabilidad ética. Adicionalmente, ha brindado la oportunidad de que el alumnado de la universidad se sitúe como agente de cambio frente a desafíos del medio socioeducativo sistematizado por instrumentos de uso cotidiano en las aulas universitarias. Primero, asumen la identidad de educadores/as sociales y agentes de cambio, aunque también se ven sometidos a desafíos que atraviesan el desarrollo de sus proyectos a causa de deficiencias en las competencias digitales que son una necesidad en la sociedad contemporánea, mostrando el proceso de construcción o adopción de una identidad. En cuanto a los colectivos, se observa un esfuerzo consciente por parte de las y los estudiantes para utilizar el lenguaje y las narrativas transmedia como herramientas para deconstruir identidades sociales preestablecidas y fomentar nuevas percepciones. Por tanto, este fenómeno refleja que las identidades son construcciones sociales maleables y susceptibles de cambio.

A pesar de haber cumplido con los criterios de calidad de investigación y el rigor aplicado en la recolección y análisis de datos, debemos reconocer las limitaciones que podrían haber influido en los resultados y en las conclusiones derivadas de esta investigación. Una de las limitaciones de esta investigación ha sido no contar con instrumentos de evaluación objetivo de las competencias digitales y el pensamiento crítico. Esto hubiese permitido analizar profundamente la influencia de los proyectos transmedia en el desarrollo de competencias indispensables en la era digital. Por otro lado, la inclusión de un *focus group* con las y los estudiantes y/o una entrevista con el docente habría enriquecido la investigación al proporcionar datos adicionales para contrastar de manera más exhaustiva la información recopilada sobre el proyecto.

Para concluir, el proyecto transmedia Social Media Palencia podemos considerarlo, a la luz del análisis efectuado, como una práctica innovadora que promueve el desarrollo de competencias digitales y el pensamiento crítico de estudiantes del Grado de Educación Social capaces de mediar y formar en la línea de configurar agentes de cambio con compromiso social capaces de ser transformadores de la sociedad del siglo XXI. De los

resultados que hemos extraído, hemos podido constatar que el aprendizaje y la adquisición de competencias digitales e interculturales resulta en una necesidad primordial para contribuir en la sociedad globalizada actual, además de que los entornos tecno-mediáticos nos proporcionan nichos ecológicos interactivos y ubicuos de aprendizaje donde todos pueden participar y aprender. Sin embargo, se debe considerar que para acceder a estos espacios y contribuir con la sociedad, hemos de reflexionar sobre la adquisición de estas competencias digitales.

REFERENCIAS

- Amador Baquiro, J. C. (2018). Educación interactiva a través de narrativas transmedia: posibilidades en la escuela. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 10(21), 77-94. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m10-21.eint>
- Ayala Franco, E., López Martínez, R. E., y Menéndez Domínguez, V. H. (2023). Implementación holística de tecnologías digitales emergentes en educación superior. *EduTec, Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (83), 153–172. <https://doi.org/10.21556/edutec.2023.83.2707>
- Costa Sánchez, C. y Guerrero Pico, M. (2020). What Is WhatsApp for? Developing Transmedia Skills and Informal Learning Strategies Through the Use of WhatsApp—A Case Study with Teenagers From Spain. *Social Media + Society*, 6(3). <https://doi.org/10.1177/2056305120942886>
- Creswell, J. K. (2013). *Qualitative inquiry and research design: choosing among five approaches* (3rd ed.). Sage.
- Denzin, N. K., Lincoln, Y. (Coords.). (2015). *Métodos de recolección y análisis de datos. Manual de Investigación Cualitativa Volumen IV*. Gedisa.
- Díez Gutiérrez, E. y Díaz Nafría, J. M. (2018). Ecologías de aprendizaje ubicuo para la ciberciudadanía crítica. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, (54), 49-58. <http://agora.edu.es/servlet/articulo?codigo=6235799>
- Frau Meigs, D. (2012). Transliteracy as the new research horizon for media and information literacy. *Media Studies*, 3(6), 14-27. <https://hrcak.srce.hr/ojs/index.php/medijske-studije/article/view/6064>
- Giovine Yáñez, M. A. (2023). Transliteracidad: materialidades expandidas de la literatura contemporánea en el contexto de la tecnocultura. *Terra Roxa e Outras Terras: Revista de Estudos Literários*, 43(1), 23-38. <http://dx.doi.org/10.5433/1678-2054.2023vol43n1p23>
- González Sanmamed, M., Sangrà, A., Souto-Seijo, A. y Estévez Blanco, I. (2018). Ecologías de aprendizaje en la Era digital: desafíos para la educación superior. *Publicaciones*, 48(1), 25-45. <https://dx.doi.org/10.30827/publicaciones.v48i1.7329>
- Grandío Pérez, M. M. (2015). Indicadores para la evaluación de la alfabetización transmedia en los estudios universitarios de Comunicación. En F. Peinado Miguel (Coord.), *Formación, perfil profesional y consumo de medios de alumnos en Comunicación* (pp. 35-40). Sociedad Latina de Comunicación Social. <http://dx.doi.org/10.4185/cac77>

- Hernando Calvo, A. (2015). *Viaje a la escuela del siglo XXI. Así trabajan los colegios más innovadores del mundo*. Fundación Telefónica.
- Jenkins, H. (15 de enero de 2003). *Transmedia Storytelling: Moving Characters from Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and More Compelling*. MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K. y Robison, A. J. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8435.001.0001>
- Montoya, C. (2024). Evaluación transmedia en educación, en tiempos de la IA y el chat GPT. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, (224). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi224.11285>
- Monsalve Lorente, L. y Aguasanta Regalado, M. E. (2020). Nuevas ecologías del aprendizaje en el currículo: la era digital en la escuela. *Revista Latinoamericana De Tecnología Educativa - RELATEC*, 19(1), 139-154. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.19.1.139>
- Saavedra Bautista, C., Cuervo Gómez, W. O. y Mejía-Ortega, I. D. (2017). Producción de contenidos transmedia, una estrategia innovadora. *Revista Científica*, 28(1), 6-16. <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.RC.2017.28.a1>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Scolari, C. A. (2017). El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. En J. A. Millán (Coord.), *La lectura en España. Informe 2017* (pp. 175-186). <https://www.fge.es/lalectura/2017/default.html>
- Scolari, C. A. (2018). *Alfabetismo transmedia en la nueva ecología de los medios*. Libro blanco. Universitat Pompeu Fabra. <https://repositori.upf.edu/handle/10230/33910>
- Scolari, C. A., Lugo-Rodríguez, N. y Masanet, M. J. (2019). Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. *Revista Latina de Comunicación Social*, (74), 116-32. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1324>
- Stake, R. E. (1999). *Investigación con estudio de casos* (2a ed.). Morata.
- Stake, R. E. (2013). Estudios de casos cualitativos. En N. K. Denzin e Y. S. Lincoln (Coords.), *Las estrategias de investigación cualitativa. Manual de investigación cualitativa, Vol. III* (pp. 154-197). Editorial Gedisa S.A.
- Valarezo Castro, J. W. y Santos Jiménez, O. C. (2019). Las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento en la formación docente. *Revista Conrado*, 15(68), 180-186. <https://conrado.ucf.edu/cu/index.php/conrado/article/view/1003>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: design and methods* (6th ed.). Sage.