

Evaluación del aprendizaje con rúbricas en Narrativas Transmedia Educativas: un enfoque innovador con el método INAEP

Maribel Garcia Rojas – Universidad de Málaga  0000-0002-1741-7860

Recepción: 19.02.2025 | Aceptado: 17.03.2025

Correspondencia a través de **ORCID**: Maribel Garcia Rojas  **0000-0002-1741-7860**

Citar: García Rojas, M (2025). Evaluación del aprendizaje con rúbricas en Narrativas Transmedia Educativas: un enfoque innovador con el método INAEP. *REIDOCREA*, 14(07), 90-101.

Estudio de investigación de doctoranda en Educación y Comunicación Social, Universidad de Málaga
Área o categoría del conocimiento: Educación y comunicación

Resumen: Este documento presenta la tercera fase de una investigación doctoral centrada en la evaluación de las Narrativas Transmedia Educativas (NTE) y del material educativo El Bogotazo, desarrollado mediante la metodología INAEP. A través de un enfoque cualitativo que incluye entrevistas, se analizaron las opiniones y experiencias de diez docentes de educación básica secundaria en un colegio privado de Colombia. Este método permite identificar aspectos clave relacionados con la rúbrica, considerada un instrumento eficaz para evaluar el conocimiento adquirido, especialmente en contextos que fomentan la creación y el desarrollo de elementos narrativos y visuales. Las rúbricas aplicadas a materiales basados en NTE no solo facilitan la evaluación del aprendizaje, sino que también promueven una práctica docente más inclusiva. Este enfoque holístico se adapta a las necesidades del estudiantado, reconociendo su papel como prosumidor de conocimiento en la era digital. Además, la implementación de recursos de evaluación innovadores responde a las demandas de las nuevas generaciones, favoreciendo un aprendizaje significativo y contextualizado. Así, este estudio busca contribuir al desarrollo de estrategias evaluativas alineadas con los desafíos educativos contemporáneos, con el fin de potenciar la calidad y la relevancia del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabra clave: Rúbricas de evaluación

Evaluation of learning with rubrics in Educational Transmedia Narratives: an innovative approach with the INAEP method

Abstract: This document presents the third phase of a doctoral research focused on the evaluation of Educational Transmedia Narratives (NTE) and the educational material "El Bogotazo", developed using the INAEP methodology. Through a qualitative approach that includes interviews, the opinions and experiences of ten basic secondary education teachers in a private school in Colombia were analyzed. This method allows identifying key aspects related to the rubric, considered an effective instrument to evaluate the knowledge acquired, especially in contexts that encourage the creation and development of narrative and visual elements. Rubrics applied to NTE-based materials not only facilitate the assessment of learning, but also promote more inclusive teaching practice. This holistic approach adapts to the needs of students, recognizing their role as knowledge prosumers in the digital age. Furthermore, the implementation of innovative assessment resources responds to the demands of new generations, promoting meaningful and contextualized learning. Thus, this study seeks to contribute to the development of evaluation strategies that align with contemporary educational challenges, enhancing the quality and relevance of the teaching-learning process.

Keywords: Evaluation rubrics

Introducción

La evaluación del aprendizaje ha sido un tema en constante evolución en el ámbito educativo, especialmente en un contexto en el que las tecnologías digitales transforman la manera en que se generan y consumen los contenidos. En este sentido, las Narrativas Transmedia Educativas (NTE) emergen como una estrategia innovadora que no solo capta la atención del estudiantado, sino que también ofrece un marco rico y diverso para la evaluación de conocimientos. Como menciona Peralta (Peralta, 2021, p. 22):

[...] la narrativa transmedia permite la creación de entornos de aprendizaje cercanos a la vida diaria de los alumnos actuales. Por otra parte, este tipo de herramientas usadas en el aula permite que el alumno tenga una mayor apropiación del conocimiento y que la clase no se base solo en transmisión de información.

Este enfoque se fundamenta en la creación de experiencias de aprendizaje inmersivas que trascienden los límites de un solo medio, lo que permite a los educadores implementar métodos de evaluación más dinámicos y significativos. Este argumento es reafirmado por Amador-Baquiro, quien plantea que:

Otros estilos comunicativos que deberían ser considerados para orientar las prácticas pedagógicas; y tipos de textualidades (alfabéticas, visuales, sonoras, audiovisuales, digitales) que podrían favorecer la construcción y expansión de contenidos escolares más flexibles y abiertos para el desarrollo de determinados aprendizajes en los estudiantes.

En trabajos previos de la autora, se ofrece un compendio de ideas orientadas al desarrollo de una nueva metodología basada en las Narrativas Transmedia Educativas (NTE) y el aprendizaje significativo, lo que da lugar a una propuesta metodológica innovadora denominada INAEP. Según García (2022) "El método INAEP comprende una secuencia de cuatro pasos (Investigar, Narrar, Elaborar y Preguntar) [...] en el paso final, preguntar, se procede con la evaluación del ciclo de aprendizaje".

Retomando la definición de rúbrica ofrecida por Valverde & Ciudad (2014):

Las rúbricas son guías de puntuación usadas en la evaluación del desempeño de los estudiantes que describen las características específicas de un producto, proyecto o tarea en varios niveles de rendimiento, con el fin de clarificar lo que se espera del trabajo del alumno.

El modelo narrativo de las NTE fomenta la participación activa del estudiante, quien se convierte en protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Al combinar esta metodología con las rúbricas, se establece un sistema de evaluación que no solo considera el resultado final, sino también el proceso de aprendizaje en su totalidad. En este nuevo contexto, el estudiante asume el rol de prosumidor del conocimiento, un término acuñado en 1980 en *The Third Wave* (La tercera ola), donde se introduce el concepto de "prosumidor" como un neologismo que anticipaba la convergencia entre los roles de productor y consumidor de contenido en los medios de comunicación (Rodríguez-García et al., 2019).

Además, el uso de rúbricas en el contexto de las NTE permite a los educadores diseñar evaluaciones que reflejan competencias del siglo XXI, tales como el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración. Estas habilidades resultan esenciales en un entorno laboral cada vez más complejo y globalizado, donde la capacidad de adaptación y el aprendizaje continuo se han convertido en requisitos fundamentales. En este sentido, la implementación de rúbricas no solo mejora la calidad de la evaluación, sino que también alinea los objetivos educativos con las demandas actuales del mercado laboral.

Innovación en modelos pedagógicos y materiales educativos, una necesidad para la aplicación del aprendizaje en las nuevas tecnologías de la convergencia

El trabajo del método INAEP, basado en las NTE, demuestra que su aplicación en la educación, potenciada por nuevas experiencias, ofrece un marco sólido para la evaluación de los aprendizajes. En esta línea, Díaz et al., (2021) destacan la fortaleza de las narrativas transmedia en el ámbito educativo debido a su capacidad para:

Sumergir a los estudiantes en mundos diseñados por ellos mismos, atendiendo al oficio de prosumidores, lo que les permite crear espacios propios con elementos llamativos y acordes con sus intereses actuales y contextuales, en donde el conocimiento y sus formas de ser llevados al cerebro pasen desapercibidos gracias al interés generado por las narrativas transmedia.

El método INAEP promueve un enfoque holístico en el que la narrativa se convierte en el eje central del aprendizaje, permitiendo a los estudiantes explorar y expresar sus conocimientos de manera creativa y significativa. Este argumento se relaciona con el trabajo de Alonso & Murgia, (2018) quienes plantean que “Los jóvenes se relacionan con la información de una manera diferente (fragmentación/simultaneidad/velocidad). No solo es un cambio de soporte, sino que estamos frente a una manera diferente de leer y de apropiarse del saber”.

La innovación en modelos pedagógicos y materiales educativos se presenta como una necesidad fundamental para la aplicación efectiva del aprendizaje en el contexto de las nuevas tecnologías de la convergencia. Este enfoque no solo responde a los desafíos actuales de la educación, sino que también fomenta un entorno de aprendizaje más interactivo y significativo.

Al integrar herramientas digitales y metodologías innovadoras, se facilita la adaptación de los estudiantes a un mundo en constante cambio, donde el conocimiento se construye de manera colaborativa y creativa. Así, la educación se transforma en un proceso dinámico que no solo prepara a los alumnos para enfrentar los retos del futuro, sino que también les permite convertirse en agentes activos de su propio aprendizaje.

Utilización de nuevas rúbricas, aplicadas a las narrativas transmedia educativas

La percepción del uso de rúbricas en el ámbito educativo ha cobrado relevancia tanto entre estudiantes como docentes, destacándose como una herramienta clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para los estudiantes, las rúbricas no solo clarifican las metas y objetivos de aprendizaje, sino que también les permiten autorregular su progreso y evaluar sus competencias de manera más efectiva. Para los docentes, constituyen un medio idóneo de evaluación holística, que permite centrarse en el aprendizaje como un proceso cuyos resultados son evidentes.

Mendieta & Garcés (2022) han estudiado la aplicación de rúbricas en productos de conocimiento resultantes de las Narrativas Transmedia Educativas (NTE) y concluye que:

[...] aportan una nueva manera de volver pertinentes los procesos de enseñanza de la escritura y la educación en medios (...) aplicando criterios hipertextuales a los textos transmediales, mientras que se integró un ejercicio de creación y colaboración que buscó planificar, ejecutar y evaluar la elaboración (saber-hacer) de un relato que transitara a través de distintos medios; evidenciando que se hace pertinente la creación de rúbricas especializadas para medios diferentes y convergentes, contextualizados en esa ecología de comunicación contemporánea”.

Por otro lado, el profesorado tiende a utilizar las rúbricas principalmente desde una perspectiva calificadora, valorando su rapidez y objetividad en el proceso de evaluación. Sin embargo, la creación y aplicación de rúbricas también fomentan una práctica docente reflexiva, ya que obligan a los educadores a definir claramente los criterios de evaluación y a involucrar a los estudiantes en su elaboración. Esto se evidencia en el trabajo de Valverde & Ciudad (2014), quienes plantean que “por su propia naturaleza, las rúbricas fomentan la práctica docente reflexiva tanto por parte del profesorado como

de los estudiantes (...) explicitan valores y expectativas sobre el aprendizaje y cómo pueden implementarse en el aula”.

En muchos casos, este proceso se convierte en una instancia de co-creación con el estudiantado, lo que permite enriquecer las rúbricas y sus procesos evaluativos a través del feedback final.

Objetivos

Este estudio responde a la pregunta central del proyecto doctoral: ¿Cómo se puede evaluar el aprendizaje y el impacto generado en instituciones educativas colombianas mediante el uso del material didáctico “El Bogotazo”?

Para abordar esta cuestión, se han planteado los siguientes objetivos específicos:

- Evaluar los resultados de aprendizaje generados a partir del uso del material.
- Determinar el desarrollo y fortalecimiento de competencias narrativas en los estudiantes que emplean dicho recurso.
- Analizar la forma en que los alumnos utilizan el material y el propósito que le otorgan dentro de su proceso de aprendizaje.
- Diseñar una rúbrica de evaluación específica para el material "El Bogotazo", enmarcada en el método INAEP, con el fin de proporcionar a los docentes una herramienta que facilite su implementación y medición en el aula.

Método

En esta fase de la investigación se empleó un enfoque cualitativo, con un diseño basado en la teoría fundamentada, la cual se define como el proceso mediante el cual "el investigador produce una explicación general o teoría respecto a un fenómeno, proceso, acción o interacciones que se aplican a un contexto concreto y desde la perspectiva de diversos participantes" (Hernández-Sampieri et al., 2014).

Como instrumento de recolección de datos, se utilizó la entrevista en profundidad, aplicada a 10 docentes de secundaria pertenecientes a distintas áreas del conocimiento en un colegio privado de Bogotá, Colombia.

El análisis de las respuestas obtenidas, en conjunto con la revisión de literatura conexas, permitió el desarrollo de un modelo de codificación deductiva, basado en códigos predefinidos fundamentados en teorías existentes. Esta estrategia garantiza la coherencia en la aplicación de los marcos teóricos y facilita la interpretación rigurosa de los datos.

Los datos recolectados fueron analizados mediante el software NVivo (versión 1.7.2), a través de un árbol de códigos previamente estructurado, lo que permitió una organización sistemática y una mejor categorización de la información obtenida.

Tabla 1.
Categorías y codificación de análisis.

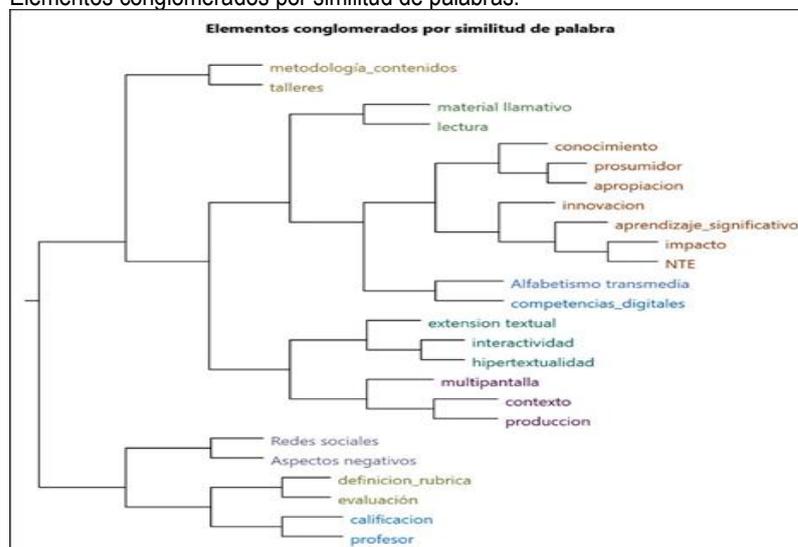
CATEGORÍA	Código
MÉTODO INAEP Y MATERIAL "EL BOGOTAZO"	Aprendizaje significativo
	Contexto
	Impacto
	Innovación
	Interactividad
	Material llamativo
NARRATIVAS TRANSMEDIA EDUCATIVAS (N.T.E)	Prosumidor
	Alfabetismo transmedia
	Competencias digitales
	Hipertextualidad
RÚBRICAS	multipantallas
	Redes sociales
	Definición
	Apropiación
	Aspectos negativos
	Calificación
	Conocimiento
	Evaluación
	Lectura
	Contenidos
	Producción
	Profesores
	Talleres

En la sesión de trabajo con los docentes, se proporcionó el material "El Bogotazo" (Marudiezg, 2024) y se les invitó a asumir el rol de estudiantes con el fin de comprender el proceso de aplicación del método INAEP. Posteriormente, se llevó a cabo una evaluación de la rúbrica propuesta, seguida de un análisis y discusión en torno a la formulación de nuevos procesos de evaluación, basados en las categorías de análisis establecidas

Resultados

Para este examen preliminar, se contó con 17 documentos, 180 códigos y 3 grupos de códigos.

Figura 1.
Elementos conglomerados por similitud de palabras.



Nota: NVIVO versión 1.7.2, 2024

Uno de los análisis más significativos en esta investigación se centra en la agrupación de los códigos en conglomerados, los cuales agrupan elementos con características comunes, organizándolos según su homogeneidad, interrelaciones y jerarquías descendentes o ascendentes de información.

Se identificaron concordancias mixtas entre los códigos metodología, contenidos, talleres, material llamativo y lectura, los cuales pertenecen a las categorías método INAEP y rúbricas. En estos códigos, se resalta la importancia de generar materiales educativos dinámicos que integren múltiples formatos digitales y promuevan la lectura a través de contenidos concretos y atractivos.

Sobre este aspecto, Mendieta & Garcés (2022) concluyen que "los medios más efectivos para la construcción de organizaciones textuales permiten transitar, explorar y experimentar distintos itinerarios de lectura, facilitando la recolección de información, la reconstrucción temporal y la construcción progresiva del mundo narrado".

El conglomerado de códigos más abundante incluye conocimiento, prosumidor, apropiación, innovación, aprendizaje significativo, impacto y N.T.E, correspondientes a las categorías rúbrica y N.T.E. Este grupo refleja la relación simbiótica entre el aprendizaje y la apropiación del conocimiento por parte del estudiante en su rol de prosumidor.

Se evidencia cómo los materiales innovadores, diseñados en función de las N.T.E., favorecen el aprendizaje cuando se presentan en formatos distintos como videos, audios, cómics o redes sociales. Peralta (2021) señala que "los niños y jóvenes de hoy construyen su mundo narrativo a través de dispositivos conectados a la red, lo que convierte la narrativa transmedia en una herramienta didáctica clave en el proceso lectoescriptor".

Esto se refuerza con el testimonio de un docente entrevistado: "Los jóvenes de 14 a 20 años están en una crisis de lectura en formatos tradicionales, pero sí leen en otros formatos con otros lenguajes, como redes sociales. Me parece llamativo e interesante" (D6, 2024) La relación de este conglomerado con el concepto de rúbrica se vincula a la posibilidad de evaluar y cuantificar la producción de nuevos recursos por parte de los estudiantes, derivados de su aprendizaje.

El conglomerado compuesto por los códigos alfabetismo transmedia, competencias digitales, calificación y profesor, subgrupo de las categorías rúbrica y N.T.E., enfatiza el papel del docente en la evaluación de competencias digitales dentro del marco del alfabetismo transmedia.

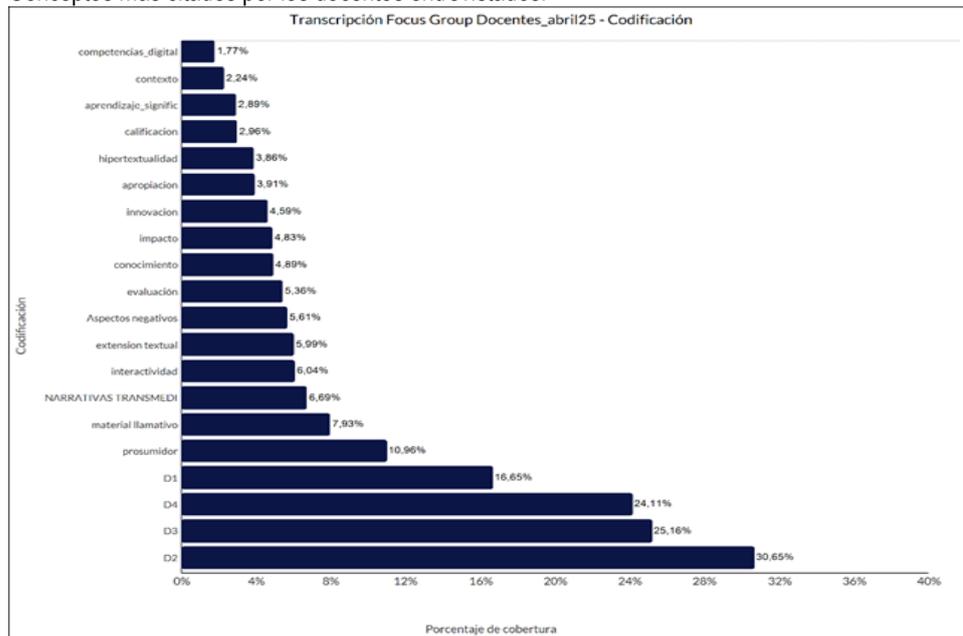
En línea con lo planteado por Scolari (2018, citado por Alonso & Murgia, 2018), "en el alfabetismo transmedia, el profesor es un facilitador del conocimiento que involucra a los alumnos en un proceso de aprendizaje participativo. En este contexto, el docente es un actor flexible y descentralizado que promueve un aprendizaje de abajo hacia arriba" (p. 17). Este planteamiento sugiere una evolución en los procesos evaluativos, hacia enfoques más intuitivos y personalizados, donde el docente asume un rol de mediador del aprendizaje en lugar de un mero calificador.

Finalmente, los conglomerados con menor cantidad de códigos asociados, como extensión textual, pantallas y redes sociales, evidencian la transformación del ecosistema educativo impulsado por las TIC. Mascarell (2020) argumenta que "el uso de TIC introduce nuevas formas de intercambio informativo y sistemas de almacenamiento y recuperación de información, además de abrir espacios para la experimentación en la producción discursiva de la realidad".

medición de logros y la reflexión sobre los procesos educativos. Este abordaje está alineado con lo planteado por Valverde y Ciudad (2014), quienes sostienen que "por su propia naturaleza, las rúbricas fomentan la práctica docente reflexiva tanto por parte del profesorado como de los estudiantes. [...] Si se pide la participación activa del alumnado en su elaboración, entonces se fomenta el desarrollo de la autoevaluación".

En conclusión, la nube de palabras permite visualizar de manera clara la importancia de la tecnología en la educación actual, resaltando su papel en el aprendizaje, la comunicación y la evaluación, además de su potencial para transformar la enseñanza en un proceso más interactivo y significativo

Figura 3.
Conceptos más citados por los docentes entrevistados.



Nota: NVIVO versión 1.7.2, 2024

Se observa que el concepto más citado entre los docentes consultados es el de estudiante-prosumidor, entendido como "esos usuarios (estudiantes) que antes eran solo observadores, pero que han decidido saltar hacia una parte más creadora; y, además, arroja algo de luz sobre las audiencias en el entorno digital" (Carreño & Díaz, 2019). Este concepto guarda una estrecha relación con la noción de material llamativo, pues el rol del estudiante-creador se vincula directamente con el uso de materiales que presenten un alto desarrollo audiovisual.

En este sentido, Lago y Suárez (2020) plantean que "una narrativa transmedia no solo apela al aprovechamiento de distintos formatos y estilos [...], sino que también redimensiona el rol del estudiante. Se trata de un desplazamiento desde un rol pasivo hacia uno protagónico, en donde lo que tenga para decir o hacer con esa narrativa se conforma como parte misma de su trayectoria educativa". Desde esta perspectiva, queda en evidencia que, sin un material educativo impactante, es difícil generar espacios de creación en los que los estudiantes puedan expresar su voz propia y afrontar nuevas formas de evaluar, crear y compartir su aprendizaje.

Esta idea se refleja en los testimonios de los docentes entrevistados. Uno de ellos, en relación con el material El Bogotazo, señala: "La lectura es muy visual, si nos damos cuenta, el 80 o 90% del contenido es visual. Todo está en vídeo, en podcast o en este tipo de recursos, lo que permite que el estudiante condense la información" (Marudiezg,

2024). Otro docente refuerza esta perspectiva al afirmar: "Lo que veo aquí es otra forma de abordar la narrativa, a través de los distintos lenguajes multicanales, las redes sociales y el uso del celular. Pero también me parece llamativo que es otra forma de acercarse a la lectura" (Marudiezg, 2024).

Estos testimonios refuerzan la idea de que los términos más utilizados por los docentes están directamente relacionados con la integración de las Nuevas Tecnologías Educativas (NTE) en el ámbito académico. Así, se reafirma la importancia de utilizar recursos innovadores que no solo capturen la atención del estudiante, sino que también lo involucren activamente en su proceso de aprendizaje y producción de conocimiento.

Discusión

En las conclusiones, discusiones y oportunidades de este trabajo, se destacan aspectos clave que surgen de la relación entre el aprendizaje, el conocimiento y la interacción en nuevos medios por parte de los estudiantes, quienes actúan como prosumidores y transmisores de productos. Asimismo, se resalta la necesidad de profundizar en el conocimiento y la alfabetización digital en estos entornos tecnológicos para maximizar el aprovechamiento de estas innovaciones.

Además, se identifica la importancia de mejorar la formulación de rúbricas que permitan evaluar de manera adecuada estos nuevos escenarios educativos. A continuación, se presentan estos puntos desglosados en detalle:

Conocimiento e interacción en los nuevos medios

La implementación de las Narrativas Transmedia Educativas (N.T.E.) en el contexto educativo representa un avance significativo en la evaluación del aprendizaje. Este enfoque no solo convierte a los estudiantes en prosumidores del conocimiento, sino que también fomenta un aprendizaje más activo y significativo.

Sin embargo, en la comunidad académica persiste cierto escepticismo respecto al uso de estas tecnologías en estudiantes de secundaria (11 a 16 años). Se argumenta que este grupo tiende a generar contenido superficial y con poco interés constructivo. Díaz et al. (2021) plantean al respecto:

Desde sus posturas juveniles, se puede apreciar que son creadores de publicaciones. Muchos de ellos lo hacen con la intención de ganar seguidores, likes, comentarios, etc. Sin embargo, en el afán de alcanzar este fin, descuidan el tipo de contenidos que suben a la red y dejan de considerar su importancia, aunque este sea el motivo para alcanzar las metas mencionadas.

Este desafío resalta la necesidad de diseñar rúbricas de evaluación adecuadas para productos que no solo se enfoquen en la difusión en redes, sino también en la interacción significativa entre los alumnos y sus pares.

En este sentido, la integración de metodologías como el método INAEP cobra especial relevancia, ya que promueve la creación de entornos de aprendizaje que van más allá de la simple transmisión de información. En consecuencia, la evaluación debe concebirse como un proceso holístico, que valore tanto el producto final como el trayecto recorrido por el estudiante.

Profundizar en el impacto de nuevas tecnologías en el ámbito educativo

Enfrentarnos a los nuevos medios implica un proceso de alfabetización transmedia, definido por Lago y Suárez (2020) como: “una serie de habilidades, prácticas, prioridades, sensibilidades, estrategias de aprendizaje y formas de compartir que se desarrollan y se aplican en el contexto de las nuevas culturas participativas.”

Dentro de este marco, las rúbricas se convierten en herramientas de evaluación efectivas, pero solo si tanto alumnos como docentes comprenden el contexto macro en el que se produce la creación de contenido en estos nuevos escenarios. A diferencia de la alfabetización tradicional, en este paradigma educativo los estudiantes no solo consumen información, sino que también crean y comparten contenidos, desempeñando un papel crucial en su propio aprendizaje.

El uso de rúbricas no solo clarifica expectativas y objetivos, sino que también fomenta la autorregulación y la reflexión tanto en estudiantes como en docentes. Este enfoque se alinea con las competencias del siglo XXI, esenciales para la formación profesional en un mundo laboral en constante transformación.

Por su parte, Rodríguez-García et al (2019) destacan la importancia de este proceso al señalar:

Encontramos un alto nivel de desconocimiento respecto a las tecnologías emergentes utilizadas. Todo ello nos hace pensar que se necesita hacer mayor hincapié en el impacto de la tecnología en el campo educativo, poniendo en práctica, a su vez, experiencias innovadoras que avalen y empleen estos recursos para trabajar los contenidos curriculares.

Para avanzar en este camino, es fundamental documentar y compartir experiencias innovadoras con la comunidad educativa. Aunque algunas investigaciones aún están rezagadas respecto al impacto de las nuevas tecnologías, estos registros pueden servir como puntos de partida para nuevos desarrollos, descubrimientos y la construcción de escenarios digitales más adecuados a las necesidades de los estudiantes del nuevo milenio.

Debemos evaluar acorde a las nuevas tecnologías y metodologías de educación de cada comunidad estudiantil

Los resultados obtenidos a través del análisis cualitativo revelan que la combinación de Narrativas Transmedia Educativas (N.T.E.) y rúbricas propicia una simbiosis entre el aprendizaje y la apropiación del conocimiento. Los estudiantes no solo consumen información, sino que la crean y reinterpretan, lo que se traduce en un mayor compromiso y en un proceso de aprendizaje más significativo. Esto exige la adaptación a nuevos sistemas de evaluación más flexibles y cercanos al estudiante, dejando atrás los antiguos modelos cuantitativos basados en la memorización y no en la creación.

Huilcapi & Gómez (2015) señalan:

Es en este tipo de mediciones mal identificadas como evaluaciones donde para el estudiante empieza una experiencia de cuantificación de su capacidad para memorizar, cumplir y resistir la cantidad de trabajo. Esta experiencia inmediatamente se confunde con una evaluación y se queda en el recuerdo del educando como única verdad acerca de este proceso.

Este fenómeno también es respaldado por la percepción de los docentes sobre la necesidad de adaptar sus métodos de evaluación a las realidades digitales y sociales actuales, promoviendo un aprendizaje más personalizado y menos centrado en la calificación tradicional.

La incorporación de competencias digitales y alfabetización transmedia en el aula se presenta como una necesidad imperante, que debe estar enmarcada en planes de formación que consideren los recursos técnicos disponibles para los estudiantes, como equipos actualizados, conectividad y acceso a la tecnología. Sin embargo, en países emergentes estos factores no siempre están garantizados, lo que limita la viabilidad de algunas estrategias de evaluación.

Por ello, el diseño de planes basados en N.T.E. debe ajustarse a los recursos disponibles para los estudiantes, evitando actividades que no puedan realizar por falta de medios económicos o didácticos.

Los docentes deben asumir el rol de facilitadores, promoviendo un aprendizaje participativo que prepare a los estudiantes para enfrentar los desafíos del futuro.

Por ello, Díaz et al. (2021) destacan que “En vista de lo anterior, la educación tiene un papel preponderante en este momento social, en donde las redes sociales tienen gran importancia para los estudiantes, y es allí donde las estrategias diseñadas deben salir a flote.”

La evolución de la evaluación del aprendizaje a través de las N.T.E. y el uso de rúbricas representa un cambio paradigmático que beneficia tanto a estudiantes como a educadores. Sin embargo, Chaparro (2001) advierte sobre la brecha entre el avance tecnológico y la adaptación educativa: “Las instituciones sociales no cambian a la misma velocidad que lo hace el avance científico y tecnológico, produciéndose serios desequilibrios entre la potencialidad que ofrece el nuevo conocimiento y la capacidad del entorno social de asimilarlo y aprovecharlo.”

Por ello, los educadores deben desarrollar enfoques innovadores que no solo enriquezcan las experiencias educativas, sino que también respondan a las demandas de un mundo en constante transformación.

La implementación efectiva de estas estrategias permitirá que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también desarrollen competencias para convertirse en agentes activos de su propio aprendizaje. De este modo, estarán mejor preparados para desempeñarse como ciudadanos críticos y creativos en la sociedad contemporánea.

Referencias

Alonso, E. & Murgía, VA (2018). Enseñar y aprender con narrativa transmedia. Análisis de experiencia en una escuela secundaria de Argentina. *Comunicación y sociedad*(33), 203-222.

Amador-Baqui, JC (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>

Carreño, J, & Díaz, MÁ (2019). Tiempo Muerto, estudio de caso de un proyecto transmediático para la consecución de competencias universitarias. *Ámbitos, revista internacional de comunicación, Universidad de Sevilla*, 46(Otoño), 66-91. <https://doi.org/10.12795/Ambitos.2019.i46.05>

Chaparro, F (2001). Conocimiento, aprendizaje y capital social como motor de desarrollo. *CI Brasilia*, 30(1), 19-31.

D6 (25 de Abril de 2024). Entrevista a profundidad, grupo profesores secundaria Bogotá, año 2024. (M. G. Rojas, Entrevistador)

Díaz, DM, Madera, JM, & Ayala, Y (2021). Diseño de un plan de formación transmedia para potenciar conocimiento sobre seguridad y riesgos en redes sociales en estudiantes de 9° a 11° de la Institución Educativa Bello Oriente - Medellín. Medellín: UNIMINUTO.

García, MI (2022). Narrativas transmedia educativas y el método INAEP aplicado en educación no formal, el caso del cómic transmedia El Bogotazo: Reinicio de una ciudad. *Human Review: International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, 12(1), 2-17.

Hernández-Sampieri, R, Fernández, C, & Baptista, M (2014). *Metodología de la Investigación* (6 ed.). México: McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. De C.V.

Huilcapi, C, & Gómez, S (2015). Propuesta de rúbrica de evaluación para fortalecer los procesos creativos en el aula. *Index Revista Arte Contemporáneo*(00), 74-87. <https://doi.org/10.26807/cav.v0i00.12>

Lago, JI, & Suárez, MJ (2020). *Desafíos Transmedia en el ámbito educativo*. La Plata-Argentina: Universidad Nacional de la Plata.

Marudiezg (25 de abril de 2024). Entrevista docentes - 25 Abril / Evaluación INAEP - Bogotazo. Youtube: https://youtu.be/zt2Hw_OBYEw

Mascarell, SD (2020). Implementación y uso de las tic, dispositivos móviles en educación en artes. Un estado de la cuestión. *Revista de Comunicación de la SEECI*, XXIII(50), 73-86. <https://doi.org/10.15198/seeci.2019.50.73-86>

Mendieta, ÁP, & Garcés, VH (2022). Escritura y alfabetización transmedia. Del aprendizaje de las competencias textuales a la enseñanza de la composición hipertextual de la narrativa transmedia. *Signo y pensamiento*, 41, 2027-2731. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.syp41.eata>

NVIVO (2024). Versión 1.7.2. El software de análisis cualitativo (QDA). [Software de computador], España: <https://www.nvivo-spain.com/nvivo/>.

Peralta, MF (2021). *Narrativa transmedia: herramienta para la comprensión lectora*. Universidad Pedagógica Nacional.

Rodríguez-García, AM, Hinojo-Lucena, FJ, & Ágreda-Montoro, M (2019). Diseño e implementación de una experiencia para trabajar la interculturalidad en Educación Infantil a través de realidad aumentada y códigos QR. *Educar*, 55(1), 59-77.

Valverde, J, & Ciudad, A (2014). El uso de e-rúbricas para la evaluación de competencias en estudiantes universitarios. Estudio sobre fiabilidad del instrumento. *REDU, Revista de docencia universitaria*, 12(1), 49-79.