

DIDÁCTICA TRANSMEDIA: UNA OPORTUNIDAD PARA DISEÑAR EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

Nancy Arias

Docente

Afiliación institucional: Departamento Universitario de Informática,
Universidad Nacional de Córdoba, Argentina

Campos de investigación abordados: Educación y Comunicación

Correo electrónico personal: nancy.arias@mi.unc.edu.ar

Fecha de recepción: 15 de septiembre de 2023

Aceptación final: 8 de noviembre de 2023

RESUMEN:

El mundo que habitamos ha cambiado sustancialmente durante este siglo. En la actualidad, la masificación de modelos de lenguaje generativo y otras aplicaciones de la inteligencia artificial relacionadas a la creación de imágenes y la clonación de voz entre otras, han puesto a la sociedad en general y al mundo académico en particular de cara a situaciones dilemáticas sobre los alcances de estas tecnologías y su rol en la organización social misma. Las escuelas y universidades no son ajenas a estos cambios. ¿Entonces, cómo podríamos seguir aprendiendo y enseñando como lo hemos hecho hasta ahora?

Palabras clave: Educación - comunicación - tecnología - transmedia - planificación didáctica.

TRANSMEDIA DIDACTICS: AN OPPORTUNITY TO DESIGN LEARNING EXPERIENCES

ABSTRACT

The world we live in has changed substantially during this century. Currently, the proliferation of generative language models and other artificial intelligence applications related to image creation and voice cloning, among others, have brought society in general and the academic world in particular face to face with dilemmas regarding the scope of these technologies and their role in social organization. Schools and universities are not unaware of these changes. Therefore, how could we continue learning and teaching in the ways we have done so until now?

Keywords: Education - communication - technology - transmedia - didactic planning.

DIDÁTICA TRANSMÍDIA: UMA OPORTUNIDADE PARA DESENHAR EXPERIÊNCIAS DE APRENDIZAGEM,

SUMÁRIO:

O mundo em que habitamos mudou substancialmente durante este século. Atualmente, a proliferação de modelos de linguagem generativa e outras aplicações de inteligência artificial relacionadas à criação de imagens e clonagem de voz, entre outras, trouxe a sociedade em geral e o mundo acadêmico em particular diante de situações dilemáticas quanto ao alcance dessas tecnologias e seu papel na organização social em si. Escolas e universidades não estão imunes a essas mudanças. Então, como podemos continuar aprendendo e ensinando como temos feito até agora?

Palavras-chave: Educação - comunicação - tecnologia - transmídia - planejamento didático.

INTRODUCCIÓN

Trabajo desde hace varios años en los equipos técnicos curriculares y pedagógicos del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba y desde ese lugar he tenido la oportunidad de acercarme a diversas escuelas, sus docentes y estudiantes y he observado como recurrencia un alejamiento, una brecha entre lo que se propone desde la escuela y lo que los/as estudiantes esperan. Esto se traduce en un desinterés por cualquier propuesta escolar y una desmotivación profunda que implica la aceptación por parte de los propios estudiantes de incapacidades que no suelen ser tales. Como docente universitaria también veo repetirse esta situación en el nivel de ingreso de los estudios superiores. Parece haber en el medio un cambio de perspectiva, de paradigma entre lo que los/as jóvenes valoran como positivo para sus proyectos de vida y lo que el mundo adulto considera como valioso o interesante.

Existe además una trama tejida por los nuevos lenguajes que habilitan las tecnologías digitales que representan un gran desafío para el mundo

adulto que mantiene con las tic, una relación de fascinación/espanto. Históricamente la autoridad docente se construyó sobre el principio de que el profesor o la profesora es quien posee el conocimiento destinado a ser transmitido a las jóvenes generaciones para su aprovechamiento. En este contexto, incluir en las prácticas docentes aspectos en los que los conocimientos de ese mundo adulto son al menos endeble, resulta sumamente angustiante. Esta angustia y el temor a “no saber”, a no tener respuesta se enfrenta además a la creencia de que los/as estudiantes son amplios conocedores de las tecnologías, cuando en realidad, sólo conocen ciertos usos y aplicaciones. Frente a esto, la propuesta de la didáctica transmedia de aprender en comunidad, de explorar juntos estos territorios re-torna el sentido a la experiencia educativa.

A partir de lo planteado veo como un problema que forma parte de la tarea docente, la ausencia de marcos de acción que habiliten propuestas de enseñanza capaces de mejorar los aprendi-

zajes de los y las estudiantes mediante la inclusión efectiva de sus inquietudes, experiencias y expectativas referentes a un aprendizaje significativo y mediado por las tecnologías que conforman el mundo que habitamos.

Es habitual que el profesorado reflexione sobre estos temas, reconozca la necesidad de cambiar las estrategias de enseñanza, se capacite e incluso planifique propuestas de enseñanza creativas y significativas pero al momento del día a día, en las aulas lo que continúa aconteciendo es la enseñanza tradicional. Se hace necesario entonces pensar en marcos de acompañamiento entre colegas, de andamiaje institucional de las prácticas para superar las “buenas intenciones” y lograr procesos de enseñanza y de aprendizaje realmente significativos, es decir llenar de sentido las prácticas y de experiencias transformadoras los aprendizajes.

Frente a esto resulta interesante el aporte de la didáctica transmedia para la implementación de experiencias educativas auráticas en el sentido del objeto aurático de Benjamín (cabe aclarar que esta es una línea de trabajo presentada por Alejandra Restagno de la UNC en el Congreso de este año 2023 de REDCOM en La Rioja, Argentina).

Considero que una de las estrategias posibles para lograr aprendizajes más potentes y significativos para los/as estudiantes y su entorno, es la de diseñar nuevas propuestas de enseñanza y aprendizaje que apelen a lo transmedia como un camino de inclusión de diversos lenguajes, sensibilidades, saberes y voces. El trabajo colaborativo con los y las estudiantes como una comunidad de aprendizaje permitirá transformar las trayectorias esperadas, preestablecidas, en experiencias auráticas, creativas y creadoras. No hay transmedia sin participación y esta es la motivación que necesitamos como docentes para que nuestros/as estudiantes

sean verdaderos protagonistas de su aprendizaje. Pasar de una pedagogía de la transmisión a una pedagogía de la participación. Una didáctica con perspectiva transmedia supone una invitación a recorrer un mundo, a formar parte de una aventura que se presenta como motivadora, desafiante, movilizadora en tanto los/as estudiantes y sus docentes forman una comunidad de aprendizaje que emprende esa exploración, esa intervención, esa socialización del mundo del conocimiento.

En este texto, presento un par de casos de innovación educativa derivados de la planificación transmedia y comparto un sencillo dispositivo que pretende ser una caja de herramientas a la que cada docente puede acudir para el diseño de experiencias educativas significativas, mediando los procesos educativos con las tecnologías disponibles, atendiendo al escenario de la virtualidad y la bimodalidad (virtual/presencial) y teniendo en cuenta a los sujetos de la enseñanza y el aprendizaje en tanto ciudadanos críticos, participativos de la vida social y creadores de conocimiento en sus comunidades. Comencemos entonces por un breve recorrido teórico para reflexionar sobre el mundo que habitamos.

DESARROLLO

EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN, LA COMUNICACIÓN Y EL CONOCIMIENTO

La convergencia de internet, sus dispositivos y sus plataformas atraviesa nuestra vida cotidiana colándose en todos los ámbitos desde el laboral al familiar, desde lo más público a lo más privado de nuestra existencia; gestionando muchas de nuestras conductas, interacciones, decisiones y vivencias. Para dar cuenta de estos procesos de innovación tecnológica y cambio social, podemos acudir al texto de Thomas Hughes

(2008) sobre “La evolución de los sistemas tecnológicos”. Este autor sostiene que los sistemas tecnológicos son simultáneamente construidos por la sociedad y constructores de la misma, ya que la configuran. En este sentido, podemos plantearnos junto con Darío Sandrone (2022) que en tiempos de mediación algorítmica, estos algoritmos son simultáneamente escrituras y escritores de nuestras vidas. Al igual que Hughes, Latour (1998) mediante su teoría del actor-red plantea la existencia de una gestión de los sistemas técnicos por parte de actantes (Hughes los llama operadores) que pueden ser humanos o no humanos y que se presentan como enunciadores de cierto discurso sobre el mundo a partir de un conjunto de acciones (programa).

Los escrituras digitales que dan forma a nuestro mundo digital habilitan u obstruyen mediante su agencia ciertas prácticas sociales. Este doble juego siempre inacabado entre externalización (Stiegler) e individuación (Simondon) y todos los procesos que este devenir incluye, constituyen el núcleo rígido de la relación entre sociedad y tecnología, el terreno pantanoso sobre el que se construye la cultura actual.

Este sistema social en el que habitamos nos ubica en el rol de consumidores que deben ser continuamente conminados a continuar consumiendo. En palabras de Eric Sadin (2017, p.26): se ha constituido «un movimiento de “delegación” excitado por el hábito embriagador de la “virtualidad tecnológica”». En este marco, la agencia del operador Inteligencia artificial nos configura en el gran sistema de la cultura digital mediante la gestión del “Big data” al ser capaz de procesar grandes volúmenes de datos a velocidades cercanas al tiempo real. Recolectar esta gran cantidad de datos, procesarlos y generar a partir de ello ciertos patrones da lugar a procesos de gramatización (en el sentido planteado por

Bernard Stiegler cuya obra conocí a través del módulo Procesos tecnológicos y procesos educativos de la maestría Procesos educativos mediados por tecnologías del CEA de la UNC y de la que se toman la mayor parte de las ideas del filósofo francés presentadas aquí) que permiten la reproductibilidad de nuestros gestos y por lo tanto su predicción. Por su parte, Lev Manovich anticipó en “El software toma el mando” (2012, p 292) que «convertir todo en datos y usar algoritmos para analizarlos, cambia lo que significa conocer algo», por eso plantea la necesidad de pensar en una epistemología del software.

En este contexto, el lugar de la escuela ha cambiado. Ahora, después de la pandemia y las cuarentenas, sin lugar a dudas ha cambiado todavía más. Esa forma escolar que vive en la infancia de casi todas las personas alrededor del mundo, “eso” que nos hace reconocer un aula, una escuela, estudiantes, docentes es justamente lo que nos faltó durante la pandemia: el encuentro, la reunión de los cuerpos para enseñar y aprender. Pensar en una escuela sin esa presencialidad que es su fortaleza en un mundo cada vez más virtual e individualista, se nos tornó angustiante. Los docentes de aula nos sentimos arrancados de nuestro territorio y convertidos en refugiados/as en un territorio extranjero, un territorio virtual que explorábamos de a ratos, al que íbamos de vacaciones y que se convirtió en nuestro lábil campo de intervención. Un campo minado y fantasmal en el que buscábamos a tientas, la mirada de nuestros/as estudiantes.

En el mejor de los casos nos vimos transportados/as a un mundo de ventanitas que nos mostraban a otros/as refugiados/as; en los casos de muchas escuelas, a un mundo asincrónico donde tirábamos al mar de la incertidumbre botellas con extensión pdf y esperábamos respuestas con forma de foto de hoja

manuscrita. Tengo la sensación de que hemos olvidado eso demasiado pronto.

Hoy, la virtualización de la educación ha permanecido en especial en los niveles superiores y no es ajena al sistema económico en el que habitamos. Nuestros/as estudiantes tienen prótesis en las manos y cables que les salen de las orejas, viven una vida virtual que es tan o más importante que lo que los adultos llamaríamos la vida real, y disponen de otros saberes y otras sensibilidades ajenas al mundo adulto. Pero no se trata sólo de las nuevas generaciones. La cultura algorítmica nos configura a todos/as como seres gramatizados en perfiles de usuario; hiper-sincronizados, en un eterno presente al ritmo del mercado; desafectados de nuestras comunidades y despojados de nuestra singularidad. Somos un perfil de Netflix, un usuario del CiDi, un paciente digital.

Tomar conciencia de estas cuestiones se vuelve una prioridad en el actual contexto de educación en escenarios combinados y aumenta a niveles estratosféricos con la reciente masificación de la presencia de la inteligencia artificial mediante los grandes modelos de lenguaje generativos como ChatGPT, Bard, Bing, etc.

¿Será posible entonces reimaginar la tecnología; apostar, como propone Hui(2020) a la tecnodiversidad como alternativa al imaginario de Silicon Valley; enfrentar el psicopoder de la gubernamentalidad algorítmica con una creciente participación en la gobernanza de los sistemas técnicos? ¿Seremos capaces de hacer un gesto de resistencia que permita hacer más transparente la narrativa de los “escritas digitales” y volvernos ciudadanos en pleno ejercicio de nuestros derechos? ¿podremos superar este momentum del sistema tecnológico o sólo nos desgarraremos las vestiduras llorando sobre el humanismo perdido? Victor

Frankenstein mira desde el estante y sueña con su redención.

EL CONCEPTO DE TRANSMEDIA

A principios de este siglo Henry Jenkins (2008) nos hablaba de la cibercultura y la cultura de la convergencia. En este marco es que comienza a desarrollarse el concepto de transmedia. En 2019, Carlos Scolari en su obra #mediaevolution (Scolari & Rapa, 2019), actualiza los nuevos paradigmas de la comunicación de Orihuela utilizando la metáfora de las mutaciones. En el nuevo ecosistema mediático Scolari nos habla de diez mutaciones: una de ellas es la del paso del broadcasting al networking, es decir de la comunicación de uno a muchos a la comunicación de muchos a muchos todos ellos prosumidores de un hipertexto multimedia o transmedia.

Como vimos, el mundo tecnológico nos configura como usuarios, pero también como desarrolladores y productores en el contexto de un mundo convergente. Ya no sólo se trata de recibir información sino de la lucha por participar de la producción y de la circulación en los términos de cada cual y no sólo en los que las telcos habiliten; se trata de un lugar en la disputa por el sentido. En la actualidad, la creciente digitalización de productos y servicios genera nuevas relaciones sociales y en particular económicas y políticas. Esta digitalización precisa trabajar con información y conocimiento en tanto productos cuya materia prima son los datos (Scasserra, 2022).

Este panorama nos sitúa como interlocutores en una situación comunicativa por lo menos compleja, y que es parte de nuestra vida cotidiana. La comunicación digital es un elemento omnipresente en la sociedad actual, que media las relaciones humanas en todos los ámbitos. Para esta comunicación hemos desarrollado un len-

guaje digital que incluye la posibilidad de otros lenguajes interactuando y complementando la comunicación. La mixtura de lenguajes y plataformas constituye justamente una de las características de la cultura digital. Esto ha permitido que de un tiempo a esta parte comenzamos a ver productos culturales que no se limitan a un único medio y franquicias cada vez más complejas.

Los mundos ficcionales comenzaron a exceder sus soportes de origen: las novelas se llevaron al cine y luego se lanzaron videojuegos; las películas sumaron cómics con precuelas, tienen fans que realizan convenciones y versiones propias de las historias, etc. A este tipo de narrativa comenzó a llamársele narrativas transmedia. Este ¿nuevo? formato implica un proceso donde los elementos de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales, medios, plataformas que aportan al mundo narrativo sus lenguajes, sus públicos y sus lógicas. El propósito de este tipo de narrativas es crear un universo que constituya una experiencia de entretenimiento para el usuario pensado ahora como prosumidor (rescantando el viejo concepto de los 80 de Alvin Tofier), es decir productor y consumidor.

Como educadores/as nos interesa trasladar esa estrategia comunicacional desarrollada por la industria del entretenimiento al ámbito educativo donde los fines, los medios y los modos difieren absolutamente de la lógica comercial. Nuestro desafío es preparar a nuestros/as estudiantes para el mundo que habitamos, brindándoles las herramientas necesarias para disputar un espacio en la construcción de sentido, para garantizar márgenes de apropiación de las tecnologías y los ambientes que éstas generan así como su participación en el mundo como ciudadanos/as críticos/as capaces de acceder a la información y de generar acciones de participación. A los fines de aclarar algunos conceptos que se

usan en el texto agrego este pequeño glosario:

Comunicación transmedia: Estrategia comunicacional que gestiona una historia o mensaje a través de diversos medios y plataformas con la colaboración de los prosumidores, es decir los/as usuarios/as que generan contenido (fandom) para expandir el relato original (canon).

Narrativas transmedia: Forma de contar historias que se expande y se despliega a través de diversos lenguajes y formatos (como texto, audio, video, imágenes, juegos, sitios web, redes sociales, entre otros) para crear un universo narrativo cohesivo y enriquecido. Cada plataforma o medio en una narrativa transmedia ofrece una pieza única del rompecabezas narrativo, que puede desarrollar personajes secundarios, eventos paralelos, contextos adicionales o puntos de vista diferentes. Los consumidores o participantes tienen la posibilidad de explorar la historia a través de diversas fuentes y pueden elegir cómo desean sumergirse en el mundo narrativo.

Guión transmedia: Es el plan narrativo que guía la creación y expansión de una historia transmedia. Debe adaptarse a las características y requisitos de cada plataforma, manteniendo la coherencia y atrayendo a la audiencia hacia una participación activa.

Experiencia transmedia: experiencia inmersiva y colaborativa que implica una conexión emocional entre los participantes y la historia y genera una comunidad en torno al universo narrativo. Es una experiencia de recreación, creación y co-creación.

Didáctica transmedia: Paradigma educativo que emplea diversos medios y lenguajes para enseñar contenidos de manera interactiva y participativa. Busca involucrar a los estudiantes en una experiencia de aprendizaje inmersiva, donde puedan explorar los temas desde diferen-

tes perspectivas y utilizar sus habilidades para resolver problemas y construir conocimiento. Planificación transmedia: Es el proceso de diseñar una estrategia pedagógica que utiliza diversos medios y lenguajes para enseñar contenidos de manera integral e interconectada. Busca aprovechar los recursos tecnológicos disponibles para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. Toma como base el guión transmedia.

EL ROL DE LA EDUCACIÓN, HACIA UNA DIDÁCTICA TRANSMEDIA

Como vengo argumentando, los procesos de subjetivación digital han cambiado para siempre los modos en los que aprendemos y por lo tanto los modos en los que enseñamos. Por esta razón no se trata ya de “ingresar aparatitos” en las escuelas. También queda claro que dejar a las tecnologías afuera del aula, afuera del proceso de enseñanza y aprendizaje es negar la propia identidad de quienes aprendemos y enseñamos.

Considero de vital importancia los aportes de Miriam Kap (Kap, 2020) quien plantea a la didáctica transmedia como una didáctica indisciplina-da, como una praxis reflexiva que se expande a través de diversos medios y lenguajes para co-crear un conocimiento basado en el intercambio y la innovación mediada por tecnología. Esta mirada pedagógica puede dar lugar a intervenciones epistemológicas que se conviertan en un nuevo acontecimiento creador.

A partir de la lectura de su trabajo, entiendo a la didáctica transmedia como un posicionamiento pedagógico que permite planificar y llevar a la praxis experiencias educativas realmente significativas, auráticas en el sentido de Benjamin que expliqué al principio de este artículo. Es interesante en este punto, reflexionar sobre cómo el arte aporta la posibilidad de rescate de

la agencia humana en el medio de la “silicolonización”, recordemos a Sadin antes citado, de la vida. La perspectiva de la Didáctica transmedia permite además el trabajo colaborativo, superando la soledad docente frente al aula, pasando (como plantea tantas veces Carlos Scolari, de una pedagogía del broadcasting a una pedagogía transmedia o del networking, de una pedagogía de la enunciación a una pedagogía de la participación).

Para esto, considero importante la tarea de crear un mundo a partir de los contenidos curriculares que se abordarán en esa experiencia para ser recorrido por la comunidad de aprendizaje. Este relato educativo, como veremos en el siguiente apartado, se expandirá a través de diversos medios y lenguaje y se enriquecerá con el contenido generado por estudiantes y docentes.

De esta manera la escuela se configura como un lugar de entrecruzamiento de los diversos modos de lectura, escritura, pensamiento de la comunidad educativa y da paso a las voces, a los lenguajes, a las sensibilidades de los/as jóvenes, generalmente invisibilizadas en el ámbito educativo. Por otra parte las prácticas de la didáctica transmedia permiten una apropiación de las tecnologías (Morales, 2017) por parte de los/as estudiantes que forma parte de las finalidades formativas de los sistemas educativos de nuestro siglo. Incursionar además en la apropiación de las interfaces o los ambientes creados por las tecnologías, es decir en la configuración del mundo que nuestra relación con la técnica crea, será pronto el fin último de la educación para que cada ciudadano/a pueda tomar el mando y mantener posiciones de gobernanza y soberanía frente a las nuevas configuraciones de la sociedad de la cultura digital, la mediación algorítmica y la inteligencia artificial.

DISEÑAR EXPERIENCIAS EDUCATIVAS TRANSMEDIA

En un contexto en el que los estudiantes están cada vez más expuestos a los medios digitales, las experiencias de aprendizaje transmedia constituyen una herramienta esencial para la educación. Estas experiencias permiten a los y las docentes conectar con los estudiantes de una manera más efectiva y relevante, y les ofrecen la oportunidad de desarrollar las habilidades que necesitan para su vida en el siglo XXI.

En pocas palabras, una experiencia educativa transmedia consiste en un recorrido interactivo, inmersivo, motivador por un mundo narrativo creado por docentes para dar respuesta a las finalidades formativas de una propuesta educativa. Esta experiencia de aprendizaje implica una conexión emocional tanto con los saberes que se trabajan como con los/as compañeros/as y docentes que forman la comunidad que aprende. Genera el compromiso de compartir el conocimiento descubierto a través de nuevos contenidos lo que implica niveles diversos y progresivos de participación e interacción. Diversos recorridos del mundo curricular permiten explorar los temas desde diversos ángulos y utilizar múltiples recursos para resolver las situaciones problemáticas que el avance en los recorridos implica. El uso de diferentes medios y lenguajes además de aportar diversidad, garantiza accesibilidad e inclusión de estudiantes con estilos de aprendizaje variados.

El diseño de experiencias educativas transmedia requiere el desarrollo de planificaciones didácticas que den cuenta de diversos recorridos, de eventos que transcurren en distintos tiempos y lugares y que configuran una serie de interacciones posibles entre los y las participantes. Es importante destacar que estas interacciones tanto respecto a pares y docente como en rela-

ción al conocimiento que se explora, se recrea, se crea puede variar dentro del mismo grupo al que esté destinada la experiencia educativa.

Esta planificación requiere cambiar los modos y las acciones que habitualmente utilizamos para planificar. Tal como vengo haciendo en diversas oportunidades (ponencias, artículos, conversatorios y capacitaciones) quisiera acercar a los lectores y las lectoras un dispositivo de planificación educativa transmedia. La propuesta es simplemente un camino posible. Es importante destacar que no se trata de una receta acabada ni de la única manera de planificar con una perspectiva transmedia. Se trata solo de un aporte para que docentes de instituciones educativas muy diferentes entre sí cuenten con una serie de tips para diseñar propuestas significativas en los diversos niveles educativos, espacios curriculares y realidades del contexto en el que se desempeñan.

Este dispositivo responde al aporte teórico de la Didáctica Transmedia y utiliza los aportes del guión transmedia para pensar una metodología de diseño de experiencias educativas.



Plantilla de diseño para experiencias educativas transmedia (elaboración propia)

La propuesta se basa en un dispositivo de planificación didáctica que se construye andamiado por cinco capas simultáneas:

- La capa narrativa, que presenta el mundo curricular creado para recorrer con nuestros estudiantes. Contempla lo que se quiere enseñar (canon) y un relato que constituye el escenario donde se alojan esos contenidos.
- La capa mediática, que identifica las plataformas y los canales donde se desarrollará la propuesta de enseñanza. En este punto es necesario tener en cuenta la diversidad de lenguajes y los procesos de inclusión que estos medios habilitan u obstaculizan.
- La capa de las experiencias, donde tenemos en cuenta las capacidades, las habilidades que como docentes queremos poner en juego. En esta capa pensamos en las finalidades formativas del nivel, en los objetivos de aprendizaje, en fin, en las experiencias que queremos que nuestros estudiantes vivencien durante su recorrido por el mundo narrativo.
- La capa de la participación, que contempla las acciones e interacciones de quienes participan de la experiencia educativa, sus roles, responsabilidades y tareas así como los contenidos que tanto docentes como estudiantes generarán durante la experiencia educativa. En esta capa es donde lo transmedia encuentra su mayor despliegue ya que la participación es el elemento clave de esta perspectiva.
- La capa de la evaluación que se entrama con las demás capas como una actividad permanente durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje. La evaluación toma en este paradigma nuevas formas y fundamentos. Se convierte en acompañamiento, en retroalimentación, en meta y en logro despegándose así de la mera calificación volviéndose procesual sin forzamientos ni simulacros.

Es importante recordar que este tipo de planificación se aleja de los modelos lineales y secuenciales por lo que cada capa es transversal a las demás, por esta razón se planifica paralelamente.

Finalmente, o quizás antes, dibujaremos nuestro mapa transmedia donde se ubican los nodos y se señala la red de conexiones que les da sentido (los agujeros de conejo). Se trata del mapa que permitirá recorrer el mundo transmedia creado para la experiencia educativa, nos indicará qué puntos no podemos perdernos, qué recorridos podremos elegir, cómo y con quienes descubriremos y ayudaremos a expandir nuestro mundo narrativo.

He podido mediante la tarea de compartir con otros/as docentes este dispositivo, corroborar que una de las fortalezas de la propuesta consiste en mantener a la vista todos los aspectos de una propuesta de enseñanza. Muchas veces en el fragor del trabajo, el hacer por el hacer, el uso meramente instrumental de las tecnologías conspiran contra el objetivo final de las propuestas educativas, diluyen los aprendizajes o generan ejercicios carentes de sentido para los/las estudiantes.

Comparto a continuación dos ejemplos de implementación de propuestas con perspectiva transmedia, a veces lo transmedia se confunde con lo multimedia y a veces los tiempos y los recursos juegan en contra pero cada nuevo paso es una aproximación en espiral hacia la educación que soñamos.

DOS CASOS DE IMPLEMENTACIÓN

El viaje del cronista, inicia la aventura

Esta experiencia ha sido presentada en diversos congresos y conversatorios sobre educación y tecnología, suscitando gran interés. Una ex-

plicación pormenorizada de esta planificación transmedia puede encontrarse en el artículo “Cultura digital, apropiación y educación: aportes para una didáctica transmedia” de la Revista Argentina de Comunicación en el siguiente enlace: <https://fadeccos.ar/revista/index.php/rac/article/view/45>.

En 2018 imaginé que era posible que en vez de planificar el año lectivo como regularmente lo hacía, podía pensar en diseñar una experiencia educativa que responda a los aprendizajes y contenidos establecidos en el diseño curricular jurisdiccional, en este caso de Lengua y Literatura de tercer año pero que privilegiara una dinámica de trabajo áulico colaborativo y de intercambio entre una comunidad de aprendizaje. Imaginé entonces una idea central: un cronista que quiere escribir las historias de la ciudad, su recorrido por diversas estaciones le permite ir recabando la información y el material que necesita para contar esa historia.

De allí surge El viaje del cronista, una planificación anual transmedia que propone que durante el año escolar cada estudiante de Lengua y Literatura de Tercer año se convierta en un cronista en busca de una historia de la ciudad para contar. Para lograrlo debe emprender un viaje a través de diversas estaciones donde recolecta datos, entrevista protagonistas, investiga y registra todo aquello que considere de valor para su misión: escribir una crónica que se publicará en una Antología llamada “La ciudad contada” y lograr así la recompensa final: aprobar la materia.

Esta experiencia se implementó en la escuela IPEM 138 Jerónimo Luis de Cabrera durante el año 2019. El Jero es una escuela pública de ciudad de Córdoba, tiene más de 100 años y está ubicada a pasos del centro de la ciudad en el barrio de Alberdi. Acuden a esta institución, estudiantes de

todos los barrios de la ciudad, incluidos algunos muy lejanos de la periferia, por lo que la población estudiantil es sumamente heterogénea.

Comenzamos la experiencia leyendo crónicas de Lemebel, Pérez Reverte, Cebrero, entre otros. A partir de estas lecturas, los estudiantes se enfrentaron al desafío de escribir “textos parecidos” a partir de lugares de la ciudad que le resultaran importantes, también se incursionó en la práctica de registrar el recorrido de un día desde el hogar hasta la escuela. Esta última experiencia fue muy enriquecedora porque quedó en evidencia la gran diversidad de distancias a la escuela (desde una chica que vivía a la vuelta hasta un chico que venía de una localidad vecina a la ciudad como Villa Allende y se levantaba a las 5 de la mañana para llegar a las 7:30, el horario de ingreso). La experiencia relativa a describir un espacio significativo se les dificultó más y la mayoría terminó “copiando” la idea de alguno de hablar de La Cañada, que es un espacio cercano a la escuela en el que habitualmente se reúnen.

La mayor dificultad se presentó a la hora de revisar la propia escritura ya que la mayoría escribía “de un tirón” y entregaban sin corregir nada, sólo se limitaban a esperar la corrección docente para ver cómo les había ido, como si se tratara de esperar el resultado de un análisis clínico o el pronóstico del tiempo, es decir algo ajeno a su propio accionar. Con la promesa (casi marketinera) de que esto les iba a ayudar a mejorar su escritura, de verdad, encararon con poca convicción la tarea de revisar su escritura a partir de una guía de revisión, a esto le llamamos Laboratorio de redacción porque la idea era experimentar y ver qué palabras, qué expresiones quedaban mejor en la escritura, de qué modo se entendía más. Para esto se realizó además una experiencia de coevaluación que consistía en intercambiar la hoja con el/la compañero/a

de banco y pensar qué aportes podía hacer cada quien para mejorar la escritura del compañero/a. Recién después de todas esas idas y venidas y pasada de hoja mediante, les recibí los trabajos para corregirlos. Si bien esto estiró los tiempos de manera considerable logramos salir de la zona de confort (estudiantes y docente) y el resultado fue que la mayoría pudo reflexionar sobre su práctica de escritura y muchos/as reconocieron un proceso de avance en su redacción.

Uno de los desafíos pendientes para una próxima implementación es el de lograr un mejor aprovechamiento del formato curricular Seminario ya que las actividades se diluyeron y los/as estudiantes vivenciaron esta experiencia como parte de las clases habituales, la consulta de información en fuentes diversas, las entrevistas, la presencia de un especialista (el cronista Waldo Cebrero) quedaron como partes separadas del cursado y la falta de un cierre del seminario le restó sentido al formato.

Hacia fin de año encaramos un trabajo grupal que respondía al nodo o estación de la planificación transmedia nombrado como Crónica por encargo. En esta instancia, cada grupo recibió un tema y un contacto (informante clave). A partir de estos datos debían iniciar una investigación y escribir una crónica. Sin lugar a dudas, ésta fue una de las actividades más enriquecedoras y que en tiempos de pospandemia volvió a implementar en otros cursos. Si bien algunos grupos debieron realizar la entrevista mediante audios de Whatsapp con sus informantes clave, lo que le restó riqueza y eso se notó en las producciones finales.

Y llegó el desafío más importante para cada participante. Cada estudiante se enfrentó al abismo del papel en blanco. Debían escribir, de manera individual y aportando su estilo y su mirada per-

sonales, una historia relacionada con un lugar de la ciudad o con una experiencia que pudiera ser geolocalizada de alguna manera (aunque el mapa de geolocalización no fue posible por cuestiones de tiempo). Hubo quien volvió a un escrito anterior y escribió sobre la Cañada, el Patio Olmos o una plaza de su barrio, otros/as se volcaron a escribir sobre sus pasiones (fútbol, arte, moda, etc.), Algunos/as escribieron sobre sí mismos/as en un recorrido de autoconocimiento y reflexión. En este sentido, el género crónica se estiró hasta límites imposibles y el resultado fue una antología de historias que puede leerse en formato digital (la idea original era imprimir y encuadernar cada quien un ejemplar, pero tampoco llegamos, mi planeación temporal dejó mucho que desear). Pueden leer las producciones en el siguiente enlace: <https://drive.google.com/file/d/16-i4AxYAnJaIGUkqtchfgU-14fabpcXc1/view?usp=sharing>

Me llevé mucho de esta experiencia de enseñanza y los y las estudiantes también se llevaron una experiencia de aprendizaje que les resultó valiosa. El relato curricular se expandió a través de diversos medios, formatos y lenguajes y sobre todo a través de experiencias diversas, novedosas para la comunidad de aprendizaje formada por quien suscribe y sus estudiantes. Se visibilizó el trabajo de los/as estudiantes como contenido generado durante la experiencia transmedia y sobre todo se compartieron vivencias significativas que perduraron en la memoria de todos/as y que recordamos durante toda la pandemia y después.

Los caminos de Prometeo, coqueteando con la gamificación

Los caminos de Prometeo es una propuesta transmedia para el espacio Lengua y Literatura de cuarto año CO de educación secundaria que



tiene como universo narrativo los aprendizajes y contenidos del Diseño Curricular de cuarto año referidos a la temática “Género Narrativo”. Durante el ciclo lectivo 2022 se llevó a cabo una primera implementación (ver lengua138.wix.com/prometeo).

El principal objetivo es que los/as estudiantes se sumerjan en este universo narrativo desde diferentes entradas, leyendo en diversos lenguajes y experimentando distintos modos de participación. Se pretende que quienes participen de la experiencia formen junto con su docente, una comunidad de aprendizaje, generando compromiso y potenciando las capacidades fundamentales como el trabajo colaborativo, el pensamiento crítico y creativo, la resolución de problemas y las destrezas relacionadas con la oralidad, la lectura y la escritura. Recorriendo “los caminos de Prometeo”, los/as participantes se enfrentan a desafíos de resolución y de producción, leen una novela, miran un video que cuenta el mito de Prometeo, son invitados/as a ver unas películas que dialogan con la temática propuesta por cada uno de los caminos, diseñan personajes para un videojuego y se convierten en booktubers, entre otras muchas acciones.

Se intentó aquí ingresar en el proceso educativo algunos principios de gamificación: la resolución de desafíos, la toma de decisiones, el juego, la posibilidad de conectar obras y acciones que normalmente se piensan por separado.

Los resultados, en el primer año pospandemia, fueron dispares. Algunos estudiantes que normalmente no participaban en las clases realizaron un excelente trabajo con el diseño de personajes, otros no lograron completar ese desafío. La inclusión de trabajos en diversos lenguajes fue muy bien recibida y dió como resultados algunos trabajos muy buenos. Los tiempos se vieron desbordados y no todas

las actividades pudieron ser llevadas a cabo. No he tenido oportunidad de volver a implementar la propuesta. Cómo la anterior queda a disposición de quien quiera replicarla en su aula.

ALGUNAS CONCLUSIONES

Cuando les hablo a los/as colegas docentes en algún curso o capacitación sobre Didáctica Transmedia, usualmente surge el comentario sobre que muchas de las acciones previstas en una perspectiva transmedia ya están siendo utilizadas en el aula. ¿Esto significa que hacíamos transmedia y no sabíamos? No exactamente, pero casi. Dicen algunos divulgadores de la comunicación transmedia que ésta existe desde hace mucho y que uno de los transmedia más exitosos ha sido el de la Iglesia católica que a través de la Biblia, de la misa, de estampitas y vitrales, de la construcción de templos e imaginería religiosa ha ido comunicando su mensaje a través de diferentes lenguajes y utilizando diversas puertas de acceso a los nodos de su universo narrativo. Las narrativas transmedia se posicionan hoy como el formato por excelencia del storytelling, un enfoque privilegiado para contar historias en el siglo XXI. La educación ha encontrado en esta perspectiva una oportunidad para actualizar sus estrategias pedagógicas y sus recursos educativos, sin embargo resulta de vital importancia no olvidar que estas metodologías vienen de la industria del entrenamiento, de la mano con el capitalismo de plataformas y el consumismo digital. Recuperar desde la escuela la posibilidad de la participación que lo transmedia habilita, del hacer reflexivo, de la resolución de problemas desde un abordaje crítico y responsable

con las comunidades y el ambiente, es el gran desafío. Quienes enseñamos debemos mantener sobre nuestros métodos una vigilancia pedagógica constante para no caer en lo meramente instrumental a la hora de incluir las tecnologías en nuestras prácticas y para mantener bien despejado el límite entre entrenar prosumidores para el mercado actual y formar ciudadanos y ciudadanas con perspectiva crítica, preparados/as para disputar sentido y para tomar acciones de apropiación lúcida de las tecnologías que hoy configuran nuestro día a día.

La metodología planteada a través del uso de capas para el diseño de experiencias educativas pretende compartir una idea, una posibilidad entre muchas otras para construir marcos de acción que habiliten esas propuestas de enseñanza que nombraba en la introducción de este texto. Esas que sean capaces de mejorar nuestras prácticas de enseñanza para que incluyan genuinamente a las infancias y a juventudes que pretendemos educar mediante propuestas creativas, creadoras y portadoras de esa aura que Benjamin añoraba en las obras de arte y que con mi colega Alejandra Restagno soñamos para las experiencias educativas, pensando que otra escuela, otra universidad, otras vivencias educativas que no estén teñidas de frustración y tedio, son posibles.

Las humildes experiencias compartidas en este texto demuestran que aún a tientas y mediante aproximaciones sucesivas cualquier docente puede animarse a pensar experiencias transmedia para sus estudiantes. Por otra parte, las propuestas de otros y otras docentes compartidas a lo largo de sucesivas

jornadas de formación de formadores/as me incentivan a pensar que este camino es, no sólo posible sino pertinente y enriquecedor.

Nos enfrentamos hoy a la inteligencia artificial ya instalada en nuestra vida cotidiana sin los debates debidos, y lo peor sería no meter las manos, los pies y la cabeza en el barro para investigar qué pasa, para ver “qué efecto hace” como diría una querida amiga que ya dejó este mundo y estará tocando el piano en otros lugares. ¿Dónde sino en la escuela y en las universidades los/as estudiantes y docentes deberíamos estar aprendiendo a interactuar con los modelos de lenguaje, dónde sino plantear las dudas, los miedos, la maravilla ante estas tecnologías? A pesar de la velocidad de las innovaciones, es necesario que las escuelas y las universidades tomen conciencia de la importancia de instalar debates institucionales sobre estos temas. Esto es fundamental para que cada uno/a de nosotros/as logre apropiarse de estas herramientas tecnológicas (que no son cualquier herramienta, sino de esas que nos configuran, que crean habilidades, modos de pensar y actuar, gestos, estructuras sociales). Sólo una apropiación elucidada de las tecnologías, como la plantea Susana Morales (2017), nos permitirá velar por los procesos cognitivos que la interacción con la inteligencia artificial pueda atrofiar. Conocer y reflexionar sobre estos modelos de lenguaje que son una verdadera interfaz entre nosotros y el conocimiento que la humanidad ha generado durante siglos será un requisito para que la “idiotez artificial” de la hablaba Stiegler no nos gane la partida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta Sanabria, R. (2017). La educación del ser humano: Un reto permanente. Universidad MeArias, N., & Restagno, A. (2020). Cultura digital, apropiación y educación: aportes para una didáctica transmedia. *Revista Argentina de Comunicación*, 8(11), 110-141.
- Arias, N., & Restagno, A. (2020). Cultura digital, apropiación y educación: aportes para una didáctica transmedia. *Revista Argentina de Comunicación*, 8(11), 110-141.
- Hughes, Thomas. (2008). "La evolución de los sistemas tecnológicos" en *Actos, actores y artefactos: sociología de la tecnología*. Buenos Aires: Bernal.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Kap, M. (2020). Nuevas mediaciones en el campo de la didáctica: Derivas sobre mutaciones y transmedia. Artículo digital.
- Latour, B. (1998), La tecnología es la sociedad hecha para que dure. En *Sociología simétrica*, Miguel Domenech y Francisco Tirado (Eds.), Barcelona, Gedisa.
- Manovich, L. (2012). El software toma el mando.
- Morales, S. (2017). Imaginación y software: aportes para la construcción del paradigma de la apropiación. Páginas 39-52. En R. Cabello y A. López, A. (Ed.), *Contribuciones al estudio de procesos de apropiación de tecnologías*. Ediciones del Gato Gris. Libro digital disponible en: <http://www.delgatogris.com.ar/wp-content/uploads/2017/10/Cabello-y-L%C3%B3pez-eds-Contribuciones-al-estudio-de-procesos-de-apropiaci%C3%B3n-de-tecnolog%C3%ADas.pdf>
- Pardo Kuklinski, H., & Cobo, C. (2020). Expandir la universidad más allá de la enseñanza remota de emergencia Ideas hacia un modelo híbrido post-pandemia. *Outliers School*.
- Sadin, E. (2018). *La silicolonización del mundo*. Caja Negra Editora.
- Sadin, Eric (2017). *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- Sandrone, Darío (2022). Módulo Los procesos tecnológicos y el proceso educativo. Unidad 1. Maestría en Procesos educativos mediados por tecnologías. CEA UNC
- Scasserra, S. (2022). Soberanía tecnológica e inteligencia artificial. En *Inteligencia artificial y política*. Instituto de Capacitación Parlamentaria (ICaP. <https://www.teseopress.com/inteligenciaartificialypolitica/chapter/soberania-tecnologica-e-inteligencia-artificial/>
- Scolari, C. (2018). *Alfabetismo transmedia en la nueva ecología de los medios: Libro Blanco*. Universitat Pompeu Fabra. Departament de Comunicació.
- Scolari, C., & Rapa, F. (2019). *Media Evolution*. La Marca Editora.

También sería justo agregar aquí un sinnúmero de videos de You Tube de estudiantes, personas de la academia, intelectuales y divulgadores/as; varias entradas de Linked In, en su momento de posts de Twitter, los intercambios con colegas de todo el mundo en diversos grupos de Telegram y las charlas con ChatGPT y Bard sobre estos temas.

BREVE CURRICULUM NOMINAL

Nancy Arias es Lic. en Comunicación Social, Profesora Universitaria Comunicación Social, Maestranda en Procesos educativos mediados por tecnologías y Tutora en el Instituto Superior de Estudios Pedagógicos. Integrante del Área de Desarrollo Curricular y del Área de Apoyo Técnico y Pedagógico a Escuelas Normales e Institutos Superiores (Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba) Profesora asistente de Informática (DUI.UNC)

PARA CITACIÓN DEL ARTÍCULO:

ARIAS, Nancy (2023) “*Didáctica Transmedia: una oportunidad para diseñar experiencias de aprendizaje*”, en Revista Latinoamericana en Comunicación, Educación e Historia. N° 5. Año 5. Pp. 121-135. Red Latinoamericana COMEDHI. Córdoba, Argentina.



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional.