



Universidad Nacional de Rosario
Facultad de Ciencia Política y RRH Secretaría de Posgrado
Maestría en Comunicación Digital Interactiva

Proyecto:
**Tecnología y educación: Narrativas Transmedia en la
conformación de espacios educativos.**

MAESTRANDO:
Javier Andrés Vigil

DIRECTORA DE TESIS
Juan Manuel Cozzi

CO-DIRECTOR DE TESIS
José Ignacio Vigil

Santa Fe - Abril 2025

Resumen

En la actualidad, la sociedad atraviesa un proceso de transición del mundo analógico al digital, donde las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) transforman profundamente las formas de interacción, aprendizaje, entretenimiento y comunicación. Este entorno digital multimodal y multiplataforma no solo ha modificado la manera en que consumimos y compartimos contenidos, sino también la forma en que construimos vínculos, identidades y experiencias educativas.

En este contexto, las narrativas transmedia emergen como una herramienta innovadora para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. A través de la participación activa de los alumnos como productores de contenido, estas propuestas permiten trasladar lógicas del entretenimiento al ámbito educativo, generando mayor motivación y nuevas formas de construir conocimiento.

La investigación propuesta analiza estas prácticas en el marco de la experiencia de Escuela Play, una institución de Santa Fe que integra tecnología y producción multimedia en sus propuestas pedagógicas.

Como parte del trabajo, se desarrollará una maqueta de portal educativo interactivo basada en una narrativa transmediática, con el objetivo de explorar cómo estas metodologías pueden transformar el aula en un espacio más dinámico, colaborativo y acorde a los desafíos del presente.

Palabras Clave: Narrativa Transmedia, Educación, Tecnologías, Plataforma digital interactiva, Innovación

Abstract

Currently, society is undergoing a transition from the analog world to the digital realm, where Information and Communication Technologies (ICT) are profoundly transforming the ways we interact, learn, entertain ourselves, and communicate. This multimodal and multiplatform digital environment has not only changed how we consume and share content but also how we build relationships, identities, and educational experiences.

In this context, transmedia narratives emerge as an innovative tool to enrich teaching and learning processes. By encouraging students to actively participate as content creators, these approaches bring entertainment logics into the educational field, fostering greater motivation and new ways of constructing knowledge.

The proposed research analyzes these practices within the framework of Escuela Play, an educational institution in Santa Fe that integrates technology and multimedia production into its pedagogical proposals. As part of the work, an interactive educational portal prototype will be developed based on a transmedia narrative, aiming to explore how these methodologies can transform the classroom into a more dynamic, collaborative space aligned with today's challenges.

Keywords: Transmedia Narrative, Education, Technologies, Interactive Digital Platform, Innovation.

Agradecimientos

A mi papá Carlos y mi hermano José por guiarme en este trabajo

A mis hermanas Fernanda y Milagros por la ayuda constante.

A mi familia Vicky, Juli y Mechi por el acompañamiento.

A mi director Juan Manuel por su lectura atenta.

A mi mamá.

A mis compañeros de estudio.

A Escuela Play y todos sus integrantes.

A docentes y alumnos que fueron partícipes de la investigación.

Al equipo docente y directivos de la UNR por toda la enseñanza, las experiencias y las oportunidades.

A los educadores que atravesaron mi vida.

Índice

Sección A

Abstract	2
Agradecimientos	4
Introducción	9

Capítulo 1: Narrativas Transmedias 13

1- Narrativas Transmedia	13
1.1. Introducción	13
1.2. ¿Qué son las Narrativas Transmedias?	15
1.3. Características de una Narrativa Transmedia	17
1.3.1 Convergencia: todo está conectado	18
1.3.2 Participación: de qué manera los usuarios interactúan.	19
1.3.3 Ubicuidad: el tiempo y espacio. ¿Por dónde se expanden los universos narrativos?	21
1.3.4 Branding: Una conexión visual y emocional	23
1.3.5 Inmersión: Las experiencias de los usuarios	24
1.3.6 Diseño de estrategia: Qué plataforma cuenta mejor lo que se quiere decir	26
1.4. Narrativas de ficción y no ficción	29
1.5. Ecología de los Medios	31
1.6. Nuevos modos de narrar historias	33

Capítulo 2: Hacia un nuevo universo educativo 36

2. Educación y Tecnologías	36
2.1. Repensar la educación	36
2.2. Tecnologías en la enseñanza	38

2.3. Desafíos que imponen las narrativas transmedia en el campo de la educación	41
2.4. Las instituciones educativas. Condiciones para incorporar prácticas transmediáticas	44
2.5. Hiperaula: un cambio de paradigma en la educación tradicional	46
2.6. El rol docente	49
2.7. Los alumnos: la construcción de identidad	52
2.8. Originalidad creativa	54
Capítulo 3: Excursión Tecnológica en Escuela Play. Un caso de análisis de experiencias transmediáticas en educación	58
3. Análisis de caso	58
3.1. Sobre la propuesta de análisis	58
3.2. Estudio de Caso: Escuela Play y una experiencia innovadora	59
3.2.1. Espacios de aprendizaje	60
3.2.2. Una experiencia educativa transmediática	61
3.2.3. Excursión Tecnológica	62
3.3. Metodología de análisis	64
3.4. Resultados más relevantes de la investigación	66
3.4.1. Nuevos lenguajes y soportes	67
3.4.2. Motivación de los alumnos	71
3.4.3. Inserción y participación	74
3.4.4. Originalidad creativa	76
Capítulo 4: Reflexiones finales	79

Sección B

Capítulo 5: Maqueta para experiencias transmedia en el aula.	82
5. Aula Box	82
5.1. Sobre la propuesta	82
5.2. Objetivos	86
5.3. Justificación	87
5.4. Estructura de la plataforma	88
5.5. Mapa de Navegación	106
5.6. Aspectos funcionales y diseño visual	107
5.7. Estrategia y planificación del proyecto	111
5.7.1. Definición de audiencia y participación	111
5.7.2. Equipo de producción	112
5.7.3. Etapas para construcción de la plataforma	115
5.8. Aportes educativos de la propuesta	117

Sección C

Bibliografía	119
Anexo	122

Índice de gráficos

Gráfico 1 - Home Aula Box. Versión Web.	88
Gráfico 2 - Sección 1. Producción de contenidos. Aula Box. Versión Web.	90
Gráfico 3 - Sección 2. Galería de proyectos. Aula Box. Versión Web.	97
Gráfico 4 - Sección 3. Banco multimedia. Aula Box. Versión Web.	99
Gráfico 5 - Sección 4. Capacitaciones. Aula Box. Versión Web.	101
Gráfico 6 - Sección 5. Fábrica de consignas. Aula Box. Versión Web.	103
Gráfico 7 - Sección 6. Foro. Aula Box. Versión Web.	105
Gráfico 8 - Mapa de navegación. Aula Box.	107
Gráfico 9 - Paleta de colores. Aula Box.	108
Gráfico 10 - Logo. Aula Box.	109
Gráfico 11 - Uso tipográfico. Aula Box.	109
Gráfico 12 - Familia tipográfica. Aula Box.	110
Gráfico 13 - Plataforma. Home y landing. Aula Box. Versión Mobile.	111

Introducción

Como sociedad nos estamos adaptando al paso del mundo analógico al mundo digital donde los hábitos y estilos de vida se han visto transformados en gran parte por la aparición de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Nuestras prácticas diarias para comunicarnos, socializar, leer un libro, organizar un viaje o hacer una compra, se desarrollan en un nuevo ámbito virtual, y el ocio, el entretenimiento y las relaciones humanas tampoco han resistido la influencia de esta tendencia. El avance de las TIC influye en el lenguaje digital, donde los diversos géneros y formatos se mezclan.

La tecnología une al mundo de maneras nuevas e inéditas. Las imágenes, la información, la enseñanza, el entretenimiento, los eventos se mueven a través del mundo casi instantáneamente. Con internet en casa y en los teléfonos móviles, el consumo multimedia se especializa y diversifica evolucionando hacia un universo que es multimodal, multicanal y multiplataforma.

La humanidad vive en evolución constante en torno a su capacidad comunicativa. Desde el homo sapiens, a lo largo de los años fue capaz de construir géneros comunicativos nuevos. La cultura del entretenimiento es una de las propulsoras más entusiastas al universo digital y que nos introduce en un mundo virtual. Las tecnologías digitales son ya, no sólo un medio técnico, sino una temática de fuerte repercusión en la realidad social y cultural que genera debates complejos a su alrededor.

Como sabemos, el soporte digital desde lo estrictamente práctico ofrece ventajas en la organización de comunidades virtuales que el soporte analógico carecía. Las personas se conectan e interactúan con teléfonos a la distancia en torno a cualquier propósito o actividad con posibilidades de intercambiar de manera instantánea contenidos (fotos, videos, música) a cualquier lugar en cualquier momento. La diversidad de canales es otra de las grandes ventajas del mundo digital. Se rompe la linealidad discursiva. La sociedad encuentra un dinamismo casi irrefrenable de movimiento constante, de accesos, de divulgación de respuesta automática, de big data, de ofertas que aceleran los comportamientos a un ritmo mucho más alto que lo que las personas están dispuestas a acompañar. Ya no sólo se tiene al alcance numerosos canales y plataformas de comunicación, sino que cada vez más los soportes buscan volver casi real o presencial esa comunicación.

Desde el 2020, con un mundo enfrentando a una pandemia, se plantea la necesidad de un nuevo estudio sobre los comportamientos en masa y el replanteo de conceptos de comunidad y las acciones de compartir, encontrar, reunirse o participar. Los prototipos de inteligencia artificial irrumpen desafiando los puntos de encuentro, las formas de consulta y hasta las creencias de un relato.

En ese nuevo estatus participativo de las audiencias, existe una posibilidad de manifestarse y producir contenidos propios. Los públicos tienen la oportunidad de participar como sujeto de la acción y el mensaje se mantiene en construcción permanente. La audiencia se apropia de elementos del lenguaje de las nuevas tecnologías para desarrollar su propia narrativa.

En esta sociedad de la información, con una alta tecnificación, los emisores deben ser cada vez más creativos para vincular los diferentes soportes a la hora de transmitir un mensaje a fin de que este sea recibido de manera efectiva. Hoy es difícil pensar la vida de todos los grupos etarios, pero especialmente la de los jóvenes sin relacionarla con los nuevos medios de comunicación: tanto sus actividades cotidianas como su propia subjetividad están atravesadas por sistemas tecnológicos a partir de los cuales pueden construir su identidad. Así, las instancias de sociabilidad y hasta sus experiencias más íntimas se ven desafiadas y modificadas por la tecnología.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje no son ajenos a esta revolución tecnológica. La educación enfrenta un nuevo desafío en una realidad compleja mediada por las nuevas tecnologías. En la era de las TIC, el modelo educativo asimétrico y unidireccional se encuentra frecuentemente cuestionado por todo los actores que participan en él.

El acceso a la información ha dado lugar a nuevas formas de interacción asincrónicas y/o mixtas que liberan las prácticas educativas de las restricciones de tiempo y espacio. Por lo tanto, la educación actual enfrenta la necesidad de replantear y actualizar sus métodos de enseñanza y aprendizaje.

Las narrativas transmedias, entendidas como una forma novedosa de narración incentivada por las tecnologías de la comunicación, vienen desarrollando y conformando un corpus de entendimiento que han aportado nuevas herramientas en materia educativa.

Jenkins, H. (2007) considera que:

La narrativa transmedia representa un proceso en el que elementos fundamentales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. (Jenkins: 2007, p. 101)

Scolari, C. A. (2013) entiende las narrativas transmedia como:

Un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión. (Scolari: 2013, p. 24).

La producción de narrativas transmedias comienza a tener protagonismo, contribuyendo a crear una estrategia que permita contar una historia o en este caso transmitir conocimiento de una manera más interactiva proponiendo a los alumnos ya no sólo ser consumidores, sino también productores de esos contenidos. Los futuros desarrollos educativos estarán marcados por características innovadoras que promoverán la autogestión, la integración tecnológica, la colaboración, la creatividad y el espíritu emprendedor. Por lo tanto, los jóvenes deberán adquirir aprendizajes sociales que les permitan contribuir activamente al desarrollo de la sociedad actual.

Frente a esta realidad, el trabajo se centra en la vinculación entre educación y prácticas mediadas por la tecnología. Específicamente en cómo las experiencias de Narrativas Transmedias pueden ser un aporte al universo educativo para lograr que los alumnos incorporen y naturalicen prácticas propias de la cultura del entretenimiento a la forma de consentir, comprender y/o construir conocimiento para lograr un mayor nivel de motivación para estudiar y de capacidad de comunicación utilizando nuevos lenguajes

La problemática que plantea esta investigación se centra en la necesidad de un nuevo proceso de enseñanza que logre superar el modelo clásico de clase magistral hacia un modelo actual de aula como espacio de construcción de conocimiento. Si bien, las instituciones educativas han ido incorporando herramientas y nuevos formatos de tecnologías en las últimas décadas, es indispensable confrontar la situación en relación a los pocos recursos que utiliza la educación tradicional en la construcción de estrategias didácticas y la potencialidad que ofrecen en este sentido las narrativas transmedias para repensar el espacio de enseñanza y el rol de los protagonistas del acto educativo.

Maggio, M. (2012) afirma que:

Las tecnologías digitales no solo deben ser incorporadas como herramientas, sino como lenguajes que permiten reimaginar las clases, las prácticas docentes y las formas de aprender. (Maggio: 2012, p. 39)

En este marco, se busca plantear algunos interrogantes claves: ¿Qué aportan las narrativas transmedias a la educación? ¿Qué aportan de nuevo y de bueno las narrativas transmedias a la capacidad de aprendizaje del alumno? Y finalmente, ¿Qué aporte y rol pueden jugar los alumnos en estas construcciones abiertas y colaborativas?

Desde la construcción educativa, también valdría preguntarse, ¿Qué aportan las narrativas transmedias para asimilar los nuevos usos tecnológicos naturalizados por los alumnos? ¿En qué medida las narrativas transmedias pueden potenciar la capacidad de aprendizaje?

Sobre esto Jenkins, H. (2007) hace referencia a que:

Los mundos narrativos transmedia ofrecen un entorno ideal para el aprendizaje basado en problemas, donde los estudiantes deben explorar, investigar y resolver desafíos a través de múltiples plataformas. (Jenkins: 2009, p. 89).

Para responder estos interrogantes, se propone indagar en primera instancia sobre las cualidades y características de una narrativa transmedia y sus aportes al mundo de la comunicación y las nuevas formas de producción de contenidos. En segundo lugar, el aporte de estas prácticas comunicacionales a los procesos de enseñanza aprendizaje. Luego se analizará el caso de Escuela Play, primera de su tipo en la ciudad de Santa Fe y sus propuestas de integración de tecnología en formatos de producción educativa y las experiencias de sus alumnos con la incorporación de estas metodologías en el aprendizaje.

Por último, se incorpora la presentación de una maqueta de producción transmediática aplicada al ámbito educativo que consiste en elaborar un portal educativo digital interactivo que se presenta como una herramienta de trabajo que brinda la posibilidad de crear experiencia de clase ampliada para fomentar nuevas formas de aprendizaje atravesadas por proyectos de participación interactiva.

Se considera esta, es una propuesta novedosa como aporte de conocimiento y un gran desafío para la construcción y la búsqueda de un modelo transformador del aula.

Capítulo 1: Narrativas Transmedias.

1. Nuevos Modos de Narrar Historias

1.1. Introducción

Los procesos de comunicación fueron mutando y desarrollándose con el paso del tiempo, a veces más lentamente y otros de manera rápida. Esto último es lo que sucedió con la aparición de internet que nos permitió acceder a formatos impensables hace poco más de cincuenta años, generando cambios en la manera de conocer, consumir y producir información, y de ejercer control sobre los diferentes medios y dinámicas de lenguaje. El paso de sistemas analógicos a los digitales y las profundas transformaciones en los canales de comunicación facilitó la incorporación de nuevas audiencias, amplificó la disponibilidad de contenidos hasta un grado de saturación, exigiendo la adaptación del usuario a nuevas maneras de consumir y producir información, y condicionando la percepción de la realidad a la selección que realice de los múltiples espacios disponibles.

Las implicancias culturales de estas evoluciones son profundas, impactan en todos los sectores de la sociedad, pero especialmente de la población en etapa educativa. Desde la infancia niños y niñas manejan dispositivos electrónicos que los sumergen en un universo impensado hasta hace pocos años.

Las formas de aprender cambiaron a un ritmo que las instituciones educativas no pudieron seguir. Las nuevas generaciones incorporan habilidades para acceder y hábitos para incorporar información proveniente de diferentes canales de manera casi simultánea. Basta observar el manejo de dispositivos electrónicos en manos de niños, niñas y adolescentes pasando velozmente de una página a otra sin perder por ello el hilo temático, e incluso, cambiando de tema. A su vez, las nuevas tecnologías abren posibilidades de participación que los usuarios aprendieron pronto a utilizar e incluso a exigir. Las aplicaciones más utilizadas son las que permiten a los usuarios participar en la conversación.

La pedagogía y las formas tradicionales de enseñanza-aprendizaje corren entonces el serio riesgo de ser consideradas obsoletas y hasta prescindibles si no logran adecuarse a las formas de incorporar aprendizajes de sus alumnos y es aquí donde las narrativas transmedia aparecen como un campo muy fértil para transformar los procesos educativos y adaptarlos a las evoluciones culturales y técnicas de los tiempos.

En los últimos años, diversas experiencias educativas han evidenciado la relevancia de integrar las tecnologías de la comunicación y el entretenimiento en los entornos de enseñanza. Estos antecedentes resultan significativos, ya que delinean caminos posibles para la experimentación pedagógica y la transformación de los formatos tradicionales del aula. En este marco, la alfabetización transmedia se presenta como una herramienta clave para reconocer y valorar las prácticas culturales juveniles como formas legítimas de aprendizaje, propiciando metodologías más afines a sus intereses, lenguajes y modos de interacción.

El concepto de Transmedia Literacy alude a un conjunto de competencias, habilidades y saberes que los jóvenes desarrollan al interactuar con narrativas distribuidas a través de múltiples plataformas, como redes sociales, videojuegos, series, cómics o podcasts. Estas prácticas no se limitan al consumo pasivo de contenidos, sino que incluyen también la producción, el remix, el análisis crítico y la circulación activa en entornos digitales. La noción adquirió especial relevancia a partir del proyecto internacional *Transmedia Literacy* (2015–2018), dirigido por Carlos A. Scolari y financiado por el programa Horizon 2020 de la Unión Europea. Este estudio, realizado en más de ocho países, exploró cómo los adolescentes construyen experiencias comunicativas creativas y participativas a través de los nuevos medios.

En el ámbito nacional, pueden mencionarse experiencias institucionales que se alinean con estas tendencias. En la provincia de Córdoba, el Programa Avanzado de Educación Secundaria (ProA) ha implementado un modelo educativo innovador a través de escuelas orientadas a la formación en áreas estratégicas como desarrollo de software, biotecnología y programación. Estas instituciones ofrecen una jornada extendida de ocho horas que combina clases específicas con talleres de inglés técnico, clubes de ciencia y arte, actividades deportivas, así como tutorías personalizadas, fomentando una enseñanza contextualizada, crítica y colaborativa.

Asimismo, la Escuela Da Vinci, oficialmente Leonardo Da Vinci Escuela Superior de Arte Multimedial, ubicada en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, representa otro ejemplo significativo. Fundada en 1993, esta institución privada ofrece carreras terciarias y cursos especializados en arte digital, diseño y tecnología. Su propuesta educativa integra de manera transversal disciplinas como el arte, la programación y el diseño, promoviendo una formación técnica y creativa orientada a los desafíos del entorno digital contemporáneo.

1.2. ¿Qué son las Narrativas Transmedia?

Las narrativas transmedias comprenden aquellos relatos que superan el concepto de multimedia (la posibilidad de contar la misma historia en diferentes medios y con distintos formatos), a un producto enriquecido, de historia adaptada, de narración participativa. Se trata de un nuevo sistema estético, narrativo y tecnológico personalizado, que pone en contacto obras híbridas y accesibles desde diferentes puntos de la historia, desde diversas puertas de entrada a la narrativa donde los usuarios pueden moverse libremente. Son hipertextos que permiten la confluencia de lenguajes: texto, imagen, audio y video. Esto es posible gracias al crecimiento de la capacidad tecnológica y al aumento exponencial de las opciones de creación, difusión y distribución de la información.

Los inicios del transmedia son relativamente recientes, y podríamos situarlos a partir de la década del 90' del siglo XX. Sin embargo, se debe elegir un punto de partida cuando en 2003 el autor Henry Jenkins entonces director del MIT Comparative Media Studies, publica los artículos <Transmedia Storytelling> y <Convergence is Reality> en la revista Technology Review donde hace referencia a la necesidad de replantear los conceptos de consumo de medios y audiencias. Jenkins (2006) formula la siguiente definición:

Un proceso según el cual los elementos integrantes de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de difusión con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Lo ideal sería que cada medio hiciera una contribución exclusiva al desarrollo de la historia. (Jenkins: 2006, p 95. 96.)

Una narrativa transmedia existe cuando se genera un universo narrativo formado por distintas plataformas, donde el usuario dispone de diferentes puertas de entrada que consiguen una alta inmersión en su experiencia y un alto grado de participación expandiendo un universo narrativo fragmentado a través de diferentes experiencias. Es decir, consiste en contar una misma historia, potenciándola según cada medio donde se produce.

Varios autores proponen definiciones que nos acercan a la comprensión del fenómeno que se quiere explicar.

Carlos Scolari (2013) entiende que:

Las narrativas transmedias son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico,

audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). No son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil". (Scolari: 2013, p. 24)

Por ejemplo, se puede comenzar en el cine bajo el formato de película, y luego expandir la historia a un videojuego, un cómic, un movisodio o una red social donde la historia continúe. Lo importante es que cada uno de los textos cuente algo diferente de la historia y así amplíe el mundo narrativo. El desafío es saber conjugar varios lenguajes, discursos y códigos, ya que cada vez más los proyectos combinan diferentes tecnologías.

De esta manera, se puede llegar a las audiencias por canales diversos. Y por la característica emocional de la historia, es posible hacer que ellos se sumen y participen de la narrativa, empezando por un formato que los dirija a los contenidos de otros medios. La capacidad que tienen las historias para sumergir a sus seguidores, transportarlos e implicarlos, despierta interés y ha sido explotada para múltiples finalidades y propósitos.

Por su parte Fernando Irigaray (2018) define las narrativas transmedia como:

Un nuevo sistema estético, narrativo y tecnológico personalizado, que pone en contacto obras híbridas y accesibles desde diferentes puntos de la historia, desde diversas puertas de entrada a la narrativa donde los usuarios pueden moverse libremente. (Irigaray: 2018, p. 56)

La tecnología va ligada siempre a los desarrollos culturales, y la cultura cambia gracias a las formas que tenemos de adaptarnos. Se abre una pluralidad de lenguajes, o más bien una pluralidad de formas de lenguajes dentro de los clásicos modelos y, por supuesto, de nuevas formas de expresión. También se abre la necesidad de un nuevo lenguaje polifónico. Un lenguaje que articule los conceptos de los sistemas analógicos hacia las nuevas formas digitales. Un lenguaje expresivo que facilite la producción y la recepción de contenidos insertados en la industria cultural.

Sobre esto, Nuria Morla Castel (2018) dice que:

La particularidad de los proyectos de narrativas transmedia es la participación del usuario, quien no solo se ciñe a la unificación de información y construcción de significado sino que a partir de la integración

de conocimiento puede producirse una apropiación y el contenido puede ampliarse o cambiarse. la audiencia de la narrativa transmedia también puede ejercer de productora creando materiales complementarios o alternativos a la historia original. (Morla Castel: 2018, p. 31)

Si bien, no es simple establecer los límites de los relatos que se presentan como narrativas transmedias y aquellos que no, entender su sentido no es tanto referirse a una cuestión terminológica, sino a un tema más cultural, social y mediático. No interesa analizar especialmente el transmedia como producto, sino por las posibilidades que ofrece a las nuevas prácticas de educación, entre ellas, a los procesos de enseñanza aprendizaje.

Pero, ¿Cuáles son los límites de la narrativa transmediática? ¿Cualquier producción que se relacione con otra entra automáticamente en su definición?

Scolari (2013) se refiere a que:

Es un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión. (Scolari: 2013, p. 19)

Como vemos, no es fácil coincidir en una única y posible definición de narrativas transmedias. Ello se debe a su naturaleza y amplitud del término y a la evolución constante de sus prácticas y propuestas, de una variedad de puntos de vistas que confluyen bajo el mismo concepto en diferentes sectores y áreas donde son empleadas. Por ello, es conveniente no apostar por una definición cerrada de narrativas transmedia y más bien afinar la puntería conceptual para comprender su universo. Para eso, en el siguiente apartado trataremos sobre las características que la definen como tal.

1.3. Características de una Narrativa Transmedia

Debido a su carácter innovador y novedoso, el concepto de transmedia está en evolución y se debe abordar desde diferentes disciplinas sin cerrar la posibilidad de adiciones o modificaciones futuras. A continuación se enumeran las que consideramos más relevantes y deben ser útiles para el análisis posterior sobre cómo las prácticas que producen las narrativas transmedia pueden ser un aporte significativo a la educación.

1.3.1. Convergencia: Todo Está Conectado.

En el ámbito de la comunicación y los medios se denomina convergencia a la unificación cooperativa de distintas piezas de información para producir un sentido que cada una por su cuenta no lograría alcanzar. Como el tránsito de una a otra plataforma no está determinado, es el lector quien va construyendo el camino que le otorga unidad y complementariedad al relato para producir significado.

Sobre esto, Jenkins (2006) señala que:

Con 'convergencia' me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento. Convergencia es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose. (Jenkins: 2006, p. 14)

Gracias a la tecnología disponible, la convergencia permite el uso de voz, texto e imagen conviviendo el mismo canal. Pero las posibilidades de la convergencia abren también al intercambio cultural participativo ya que, como se verá más ampliamente en el siguiente apartado, los usuarios pueden generar contenidos intercambiando gustos, intereses, costumbres y saberes

La convergencia no sólo es tecnológica, también se puede hablar de convergencia cultural, cuando contenidos generados por usuarios son compartidos provocando así un intercambio de gustos, intereses, costumbres y saberes. El advenimiento tecnológico cambia la forma en que las historias se cuentan y consumen, haciendo que los usuarios interactúen con el contenido en diferentes formatos y plataformas. Al combinar tecnologías y medios, se crean nuevas oportunidades para desarrollar productos, servicios y contenidos más atractivos.

Es importante entender que la convergencia es un concepto amplio que se refiere al proceso de integración o fusión de diferentes tecnologías, industrias, medios de comunicación, y plataformas, permitiendo la creación y distribución de contenidos de manera más interconectada y fluida.

1.3.2. Participación: De Qué Manera los Usuarios Interactúan.

Una de las características principales que definen la narrativa transmedia es la implicación activa de los usuarios, quienes no solo interpretan el contenido, sino que también contribuyen a expandir la experiencia a través de su participación, producción y consumo. Son los grupos de personas que reciben, consumen o interactúan con un mensaje, contenido o medio de comunicación quienes construyen nuevas historias con los múltiples medios disponibles.

En relación a esto, Fernando Irigaray (2015) sostiene que:

El transmedia storytelling necesita que los actores participantes estén dispuestos a interactuar y formar parte de la trama. Que tengan un pleno compromiso con la narración: ser ciudadanos que habiten y recorran las historias que no solo se desarrollan en escenarios virtuales, sino en el territorio real. (Irigaray: 2015, p. 168)

Actualmente, la creación de contenidos que posibilitan los transmedias se ha convertido en una acción habitual. No existe un único usuario que tenga el control del desarrollo del relato: cualquiera puede reinterpretarlos o resignificarlos (una manera común de hacerlo es el meme). Por ejemplo, en las redes sociales se entremezclan entre otras cosas los intereses personales con los intereses profesionales de los usuarios: el mero hecho de compartir fotografías de carácter privado y álbumes de música preferidos no es más que una manera de la búsqueda innata del deseo de conectarse con el otro, de generar comunidades, de darse a conocer.

El consumidor también actúa como productor, lo que resalta una doble función de las audiencias: por un lado, seleccionan y decodifican la información para darle significado, basándose en sus habilidades y el contexto que los rodea. Por otro lado, descubren nuevos espacios de participación y producción, generalmente moldeados por el propio diseño de la narrativa. El acceso a herramientas de diseño, video y audio ha facilitado esta participación activa, un rol que antes estaba reservado exclusivamente para profesionales del sector.

Guerrero y Scolari (2016) señalan que:

Una historia transmedia debe expandirse a través de varios medios ..., y que esta expansión gestionada desde arriba (top-down) por los productores se complementa con las expansiones desde abajo (bottom-up) realizadas por los usuarios y difundidas en plataformas colaborativas ... a estas

producciones se las suele denominar contenidos generados por el usuario (CGU). (Guerrero & Scolari: 2016, p.185)

Las audiencias participan según las estructuras de los medios en los que transcurren las historias, sobre todo en las redes sociales, programadas para dotar al usuario del “poder” de likear, votar, seleccionar y compartir.

Morla Castel (2018) explica que:

Si hablamos de narrativas transmedia, lo hacemos de audiencias que se apropian del contenido, que construyen sus propios materiales y que deciden, en mayor o menor grado, cómo lo consumen. La narrativa transmedia apela a la audiencia a saltar de medios y plataformas para entender por completo la historia, aplicarla y crear sus propias alternativas o complementos (Morla Castell: 2018, pag. 47)

Las audiencias dejan de circular por un único camino, para pasar a recorrer un entramado complejo de senderos, en donde deben tomar decisiones de a dónde ir y por qué lugar atravesar. Esto exige desempeñar un papel más activo en la lectura: ¿Qué buscar?, ¿Qué elegir? ¿Dónde puedo encontrar lo que quiero?. Ya no hablamos de un único hilo narrativo ni de un único canal. El relato tiene forma de autopista interconectada y sus paradas son nuevos medios, dispositivos o plataformas de un mismo camino.

Para atravesar esto, es fundamental definir los conceptos de interacción e interactividad de los cuales algunas veces pareciera ser lo mismo, aunque no lo sean: La Interacción se concibe cuando existe una comunicación entre el usuario y el productor digital y la Interactividad a la relación de participación entre los usuarios o la capacidad de los entornos virtuales por responder a los requerimientos de los usuarios. Ej: poner like a un video.

Los usuarios deben tener la posibilidad de crear contenidos que aporten al sentido total del producto. Un proyecto de narrativa transmedia debe contemplar la participación y la disponibilidad de audiencias que adquieran una importancia fundamental. Se debe pensar en incluir formatos con acceso a contenidos generados por los usuarios. Para poder hacerlo es clave prever la creación de plataformas que alberguen esos contenidos y la gestión de los mismos. Por otra parte se debe indicar las formas en que se motivará la participación.

Un caso interesante para analizar es el de la serie de televisión española “El ministerio del tiempo” creada por los hermanos Pablo y Javier Olivares y producida

por Onza, Cliffhanger y Globomedia para TVE. Esta prestigiosa serie gira en torno a los viajes a través del tiempo en relación con la historia de España y se presenta como un proyecto de ficción inmersiva generado a partir de video en 360° y creación de realidad virtual.

El Ministerio del Tiempo es un ejemplo destacado de narrativa transmedia debido a su enfoque en expandir la historia y el universo de la serie más allá de la televisión, utilizando múltiples plataformas y medios para enriquecer la participación de los espectadores como elemento clave que los involucra de manera participativa. A través de redes sociales, los espectadores pueden interactuar con los personajes en tiempo real, seguir pistas, y participar en misiones que complementan la trama de la serie.

Además, la serie propone 2 capítulos extras en formato de ficción inmersiva: 'El tiempo en tus manos' y 'Salva el tiempo' de El Ministerio del Tiempo VR. Ambos capítulos fueron producidos para los dispositivos de realidad virtual Oculus Rift y HTC Vive. La historia, que combina realidad virtual y ficción en 360° busca convertir al espectador en aspirante a formar parte de esta organización secreta. Para poder realizarlo, tendrá que acceder a un examen y aprobarlo, buscar pistas, descubrir secretos y ser parte activa de las acciones que proponen los personajes.

La serie utiliza eventos históricos como parte central de su trama, y esto se ha expandido a través de contenido adicional que educa a los espectadores sobre la historia de España. Se han creado videos, artículos y eventos especiales en línea que profundizan en los hechos históricos mencionados en la serie, creando un puente entre el entretenimiento y la educación, y permitiendo a los espectadores aprender mientras disfrutan del contenido transmedia.

Las narrativas transmedia no progresan de manera autónoma. Para que el universo narrativo se desarrolle y cobre sentido, es esencial la participación activa del usuario, quien, además de producir contenido, lo interpreta de forma colaborativa, conectando distintos fragmentos para construir un significado completo.

1.3.3. Ubicuidad: El Tiempo y Espacio. ¿Por Dónde se Expanden los Universos Narrativos?

El transmedia no es cine, no es radio, no es tv. O son todos al mismo tiempo pero reinventados para presentarse de otra manera. La experiencia de contar

historias no responde al formato de sitcom que se puede visionar en la televisión en un horario primetime. El transmedia crea historias que pueden desarrollarse en cualquier sitio y en cualquier momento pensadas desde la lógica de disponibilidad del usuario o desde el canal que se elija para ser contada, desde locaciones reales hasta espacios virtuales.

La idea de ubicuidad transmedia hace referencia a la plasticidad tiempo-espacio en que se desarrolla la narrativa. Tiene que ver con el tiempo y espacio en los que se desarrolla la narrativa transmedia. En los proyectos transmedia, el tiempo y el espacio son mucho más que meros escenarios de la acción o dimensiones físicas y cronológicas de la historia. Es aquella característica que permite al público experimentar la narrativa de manera fragmentada, inmersiva e interactiva.

Las historias no se presentan una sola vez y en un solo espacio, sino que las audiencias van descubriendo el universo plasmado en diferentes plataformas y formatos. En gran parte, esta característica se plantea gracias a la posibilidad técnica de los medios que permiten su movilidad. Al jugar con las dimensiones tiempo-espacio, los creadores transmedia pueden ofrecer una experiencia rica, interactiva y envolvente que involucra a la audiencia de manera activa y profunda, permitiendo que la historia se desarrolle en múltiples capas y formatos que los usuarios puedan conectar con experiencias previas, reconocer vínculos con otros textos y facilitar su inmersión en el proceso de interpretación.

Pensemos en un joven con un smartphone motivado por la idea de explorar el universo de Harry Potter. En las películas, la historia principal puede centrarse en el presente, mientras que el libro o los videojuegos asociados pueden explorar el pasado o el futuro de los personajes, añadiendo capas de profundidad a la trama global.

Por otra parte, el mundo narrativo avanza en el tiempo con todos sus personajes. Se puede contar la historia de manera lineal, con saltos al pasado y al futuro o directamente haciendo explorar el eje temporal. Son necesarias las elipsis a la hora de crear un relato, y en eso el transmedia asume un papel fundamental: lo que no muestra un medio lo puede mostrar otro. Aquí es importante señalar la diferencia entre el concepto de transmedia y cross-media. Mientras el primero la historia se expande y se complementa en cada plataforma, ofreciendo nuevas piezas de contenido que enriquecen la experiencia total, en crossmedia, en

cambio, el mismo contenido o mensaje se distribuye en varios medios, sin aportar elementos nuevos a la narrativa global.

La expansión temporal también se manifiesta en la manera en que se lanzan los diferentes componentes de la narrativa. Un proyecto transmedia puede utilizar lanzamientos escalonados o en tiempo real. Siguiendo con el ejemplo del universo Potter, la franquicia continuó con las historias de sus personajes con el lanzamiento de la saga de Animales Fantásticos, donde hace alusión al comienzo de la historia de las emblemáticas casas de Dumbledore. Aunque el tiempo ficcional no coincide con el tiempo cronológico del lanzamiento de las historias, el usuario tiene la posibilidad de elegir por dónde y cuándo ingresar al universo narrativo.

1.3.4. Branding: Una Conexión Visual y Emocional.

En una narrativa transmedia, los distintos medios están conectados de manera atractiva al derivar de una misma historia. Sin embargo, esto no garantiza que el público perciba las partes como un todo coherente. Para que el proyecto funcione, cada elemento debe ser presentado como una sección cuidadosamente diseñada y no como un fragmento dividido al azar. La separación de las partes debe ser deliberada y planificada, asegurando que cada una mantenga su integridad y conserve todos los hilos narrativos hasta el más mínimo detalle.

Por lo cual, una de sus principales características es la composición de diferentes elementos expresivos donde sus componentes básicos (el diseño y sus formas) son reconocibles en otros relatos.

En este sentido es necesario hablar del concepto de branding o identidad visual. El branding es un concepto que deviene del marketing y responde básicamente al proceso de crear y gestionar una marca, con el objetivo de construir una identidad única y reconocible frente a su potencial audiencia ya sea para la creación de un producto, un servicio, o en este caso para un universo narrativo. Implica el desarrollo de una serie de elementos que definen cómo se es percibido por el público, y abarca aspectos como el nombre, el logotipo, los colores, el tono de comunicación, los valores y la misión de la marca.

Como vimos, una narrativa transmedia se desarrolla en plataformas y medios que expresan desde lenguajes visuales y sonoros hasta experiencias inmersivas entre otras. La posibilidad de construir un branding efectivo sobre el

universo narrativo, ayuda a la construcción de una identidad única y coherente de ese universo y a fortalecer un vínculo estable y durable con sus participantes. Facilita comprender cómo están vinculadas cada una de las partes de la narrativa generando una identificación directa del usuario. Es decir, asegura la coherencia y consistencia de la identidad de la marca a través de las múltiples plataformas y formatos en los que se desarrolla la historia.

La identidad de una narrativa transmedia no se alcanza solamente con logotipos y colores. Es necesario transmitir los valores y la identidad a través de la historia, lo que crea una conexión emocional con el público. En la medida que los usuarios se sumergen en la historia y sienten que forman parte de ella, su vínculo con la narrativa se fortalece.

Un ejemplo es el universo narrativo de Marvel Cinematic Universe. El branding de Marvel es crucial en la construcción de su historia. Ha logrado posicionarse como una de las marcas de entretenimiento más reconocidas y valiosas a nivel global. A lo largo de películas, series, cómics y videojuegos, la identidad de la marca se mantiene consistente, lo que refuerza la lealtad de los fanáticos y garantiza que cada nuevo contenido sea inmediatamente reconocido como parte del universo Marvel. La marca ha desarrollado una identidad de marca que es instantáneamente reconocible, caracterizada por su logotipo distintivo (el clásico texto "Marvel" en letras rojas sobre fondo blanco), su tono narrativo y su enfoque en personajes icónicos. Esta identidad se mantiene coherente a través de todas sus plataformas, desde cómics hasta películas, series de televisión, videojuegos y merchandising.

Las películas, cómics, series de televisión, videojuegos y merchandising forman parte de un ecosistema que permite a los fans explorar cualquier universo narrativo desde diferentes ángulos. Esta característica del transmedia no solo mantiene a los usuarios comprometidos, sino que también amplía el alcance de la marca.

1.3.5. Inmersión: Las Experiencias de los Usuarios.

El concepto de inmersión es fundamental para entender las narrativas transmedia ya que al expandirse en múltiples plataformas y medios, se permite a los usuarios interactuar y participar activamente en la historia desde diferentes perspectivas, aumentando su conexión emocional y cognitiva con el contenido. Es

la capacidad para envolver y sumergir al usuario dentro de un universo narrativo, creando una experiencia profunda y envolvente.

Un buen ejemplo son las experiencias gamers, actualmente una de las formas más usuales de entretenimiento: los videojuegos demandan atención y concentración permanente de quienes participan para aprovechar las alternativas que les va presentando el juego. Es una actividad donde la narración y la interacción son dos caras de la misma moneda, el interés y la interacción son determinantes del grado de inmersión de quienes participan. El mundo gamers presenta esta característica de inmersión: jugar a un videojuego propone un grado de participación completa y de descubrimiento constante.

El caso de Minecraft, inicialmente desarrollado por Mojan Studios en 2009 y basado en juegos en bloques, ofrece un mundo abierto que los jugadores pueden explorar libremente. No hay un objetivo fijo, lo que permite a los jugadores decidir cómo quieren jugar. Minecraft se ha convertido en un fenómeno cultural y transmediático, siendo uno de los videojuegos más vendidos de todos los tiempos, con más de 200 millones de copias vendidas en todo el mundo. Ha inspirado una vasta comunidad de creadores de contenido, desde YouTubers, hasta arquitectos y diseñadores. Además, viene desarrollando su versión educativa para trabajar contenidos de clase en la enseñanza de matemáticas, física, historia, y programación, entre otros. Su capacidad para fomentar la creatividad y el pensamiento crítico lo ha convertido en una herramienta valiosa en la educación.

Otro caso de análisis en el universo gamer es el de Pokémon GO: un videojuego de realidad aumentada desarrollado por Niantic, en colaboración con Nintendo y The Pokémon Company. Fue lanzado en julio de 2016 y utiliza la geolocalización y la cámara de los teléfonos inteligentes para permitir a los jugadores capturar, entrenar y luchar con criaturas virtuales llamadas "Pokémon", que aparecen integradas en el mundo real a través de la pantalla del dispositivo. Pokémon GO se convirtió en un fenómeno mundial rápidamente después de su lanzamiento, alcanzando millones de descargas en sus primeros días. Desde la mirada transmediática, este juego expande y complementa el universo narrativo de la franquicia a través de una nueva plataforma interactiva que ofrece experiencias únicas y conecta con otros medios en los que se desarrolla la historia. Su combinación de realidad aumentada y geolocalización ha hecho que sea uno de los juegos móviles más influyentes de la última década.

Por otro lado, también se debería hacer referencia a la realidad virtual y la realidad aumentada. Hasta la aparición de esta tecnología, la pinturas, los libros, fotografías, mass media como periódicos y televisión, y hasta el cine, se presentaban en formatos rectangulares. Las nuevas realidades inmersivas rompen la barrera que limita la visualización que propone el medio para otorgarle al usuario la posibilidad de elegir cómo mirar. El rectángulo desaparece completamente y los medios coexisten en una nueva realidad continua.

La realidad virtual ofrece la posibilidad de incursionar en experiencias inmersivas totalmente novedosas. Por ejemplo, nuevas propuestas de visionado sumando participación activa a producciones de cine clásico. Ello implica una revolución en el mundo del cine y la televisión de plataforma, ya que el espectador se convierte en parte activa de la historia: interactuando con personajes, resolviendo problemas, atravesando secuencias crean un nuevo formato de consumo.

La interactividad también define la inmersión. La capacidad de interactuar con el contenido a través de diferentes plataformas puede incluir desde la resolución de enigmas o la toma de decisiones en un videojuego, hasta la participación en eventos en vivo o la búsqueda de contenido adicional en redes sociales. La interactividad permite a los usuarios sentir que están dentro de la historia.

En una narrativa transmedia interactiva, los usuarios podrían seleccionar y explorar contenidos en distintas plataformas (interactividad) y, al mismo tiempo, contribuir con sus propias ideas o contenido (participación) para expandir la historia.

1.3.6. Diseño de Estrategia: Qué Plataforma Cuenta Mejor lo que se Quiere Decir.

Es importante saber que para poner en práctica un proyecto de narrativa transmedia, se requiere del desarrollo previo de una diseño o mapa organizativo para pensar el flujo de trabajo y los recursos necesarios para su producción, desde la construcción del guión, las estrategias, la planificación, las interconexión de plataformas, el equipo de trabajo, los recursos, la producción de materiales, y su publicación.

Anahi Lovato (2015) describe que:

Una cuestión fundamental en las narrativas es el diseño de las estrategias comunicacionales. Las mismas requieren del diseño de experiencias de usuario, considerando la sincronización de los contenidos que componen el universo narrativo y habilitando, asimismo, canales de participación. En este sentido, para cualquier tipo de género, el guión transmedia constituye un elemento complejo que debe preservar, a lo largo de la producción, la suficiente flexibilidad para incorporar el trabajo expansivo de las audiencias, para reunir y agregar nuevos nodos narrativos, y permitir la interactividad. (Lovato: 2015, p. 35)

El diseño de experiencia de usuarios tiene como objetivo optimizar la interacción de los mismos con la historia que se desea contar y que el mensaje llegue con fluidez, eficacia y brinde satisfacción. La base de este diseño son los aprendizajes adquiridos en la práctica y el guión narrativo su instrumento imprescindible y principal que otorga unidad y guía todos los pasos desde la concepción de la idea hasta la postproducción.

El guión no sólo es importante para elaborar los componentes narrativos (personajes, acciones, conflictos), sino que es el eje central que articula la narrativa en las múltiples plataformas permitiendo que la historia mantenga coherencia y cohesión al tiempo que se adapta a los diferentes formatos y medios, aunque cada uno pueda ofrecer una perspectiva o pieza única de la historia. El guión permite que todas esas partes conformen un todo acorde.

Por ello, el guión transmedia no se limita a contar una historia; debe permitir y facilitar la expansión de esa historia en distintos medios creando un universo narrativo más amplio, ya que cada plataforma ofrece nuevas perspectivas de dimensionar la trama haciendo que crezca y se enriquezca.

Para la creación de un diseño de estrategias en el marco de la construcción de un proyecto transmedia, los realizadores deben contemplar otras instancias del proceso creativo:

> Estrategias de trabajo: es importante en esta instancia la definición de roles de trabajo, es decir, qué lugar ocupa cada miembro del equipo, entendiendo que en un proyecto de estas características podemos contar con guionistas, directores, diseñadores, fotógrafos, realizadores audiovisuales, programadores de web o apps, etc. Por otra parte, el diseño de estrategia contempla la instancia de definición de audiencias donde se debe responder a la pregunta ¿A qué perfiles de audiencias

queremos llegar?. Por último, en esta instancia es importante definir los medios y plataformas en donde se deben expandir las historias. Es una instancia fundamental para constituir lo que conocemos como experiencia de usuario, es decir cómo las audiencias perciben e interactúan con la narrativa contemplando el conjunto de emociones, percepciones y reacciones que surgen al interactuar, ya sea en un sitio web, una aplicación móvil, un dispositivo o cualquier tipo de producto digital o físico. De esta manera, el equipo de trabajo se encamina con objetivos claros y precisos de producción.

> Planificación: aquí se plantea la necesidad de definir los pasos, recursos, tiempos y objetivos necesarios para llevar a cabo una narrativa donde entra en juego la importancia de definir un mapa de expansión de las publicaciones, formas de participación de audiencias, formatos de producción y cronograma de lanzamientos. La planificación permite prever riesgos, organizar el trabajo y coordinar los recursos para garantizar que el proyecto se ejecute de forma eficiente.

> Producción: es el momento de ejecutar las piezas, en el que se desarrollan y crean los distintos contenidos y plataformas que conforman la narrativa transmedia. En esta instancia y dependiendo las características del proyecto, cada parte del equipo se propone materializar el guión y llevar adelante la producción multimedia combinando diferentes disciplinas, desde el diseño y la identidad del proyecto, la producción fotográfica y audiovisual, la programación de plataformas, apps, o sitios web y la apertura de redes sociales, además de la organización de presentaciones o eventos. Es indispensable el desarrollo de contenido específico para cada plataforma pero también la coordinación entre equipos multidisciplinarios.

> Publicación: las piezas que integran la historia se publican en las plataformas previstas con posteos planificados. En muchos casos, la publicación incluye campañas publicitarias generales o específicas para la audiencia a la que se dirige la historia. Como se dijo, las narrativas transmedia son proyectos en constante construcción, sea por parte de los productores, sea por el aporte de las audiencias; por tanto, es fundamental que en la publicación se constituyan canales de participación, respuesta y actualizaciones sostenidas en el tiempo y, a medida que se producen nuevos contenidos, utilizar esos canales para mantener el interés del público.

> Medición y Análisis: el análisis de métricas es un método esencial para cuantificar, evaluar y ponderar resultados que permitan optimizar estrategias y

realización de futuras producciones incorporando experiencias. El análisis de métricas u otros métodos de evaluación se deben incluir en la programación operativa asignando a tal fin responsabilidades y recursos.

1.4. Narrativas de Ficción y No Ficción.

Desde la expansión y serialidad hasta la colaboración y la adaptabilidad, las narrativas transmedia se pueden clasificar de diversas maneras, dependiendo del enfoque que se utilice. Pero una de las primeras y principales diferenciaciones es el tipo de producción de historias de ficción o de no ficción para entender los géneros que nos proponen estos formatos.

De la misma manera que en el cine tradicional podemos diferenciar géneros de ficción o géneros documentales, las narrativas transmedia pueden ser catalogadas en función a cómo las historias se construyen y se consumen a través de múltiples medios, y cómo los usuarios interactúan con ellas.

Los proyectos transmedia de ficción, como su nombre lo indica, se centran en la creación de mundos, personajes y tramas ficticias. Estas narrativas permiten a los creadores desarrollar universos complejos, de tramas y subtramas, de historias paralelas contadas desde diferentes ángulos o en diferentes tiempos con un sentido de coherencia y complementariedad.

Las narrativas transmedia de ficción encuentran su lugar de desarrollo en una cultura convergente y participativa donde los límites entre productor y espectador son difusos. En efecto, los usuarios son prosumidores que recolectan, difunden, comparten y crean contenido en torno a sus series favoritas,

En su libro narrativas transmedia, cuando todos los medios cuentan, Scolari analiza algunas obras de narrativas ficticias como Matrix, Star Wars y Harry Potter. Estos ejemplos, ponen de manifiesto cómo grandes producciones construyen universos narrativos paradigmáticos de convergencias mediáticas para crear una historia de tal tamaño que no pueden ser consumidas en un único medio.

Desde libros, películas, series animadas, videojuegos, comics, y hasta parques de atracciones, los personajes de estas historias van expandiendo sus aventuras en relatos y experiencias diferentes aprovechando el potencial del lenguaje de cada medio elegido.

Carlos Scolari (2013) relata que:

Cuando se hace referencia a las narrativas transmedia no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción. (Scolari: 2013, p. 25).

Por otro lado, podríamos describir las narrativas transmedias de no ficción como aquellas que se centran en hechos reales, sean de carácter documental, educativos, eventos, proyectos periodísticos o trabajos de investigación y que, en lugar de construir mundos ficticios, buscan explorar la realidad desde diferentes perspectivas. A diferencia de las narrativas ficcionales, estos formatos brindan un modo de participación diferente ya que los usuarios tienen la oportunidad de sumar información, crear contenidos nuevos diferentes a los del autor y dar otra interpretación a los hechos.

Incluso sin ser necesariamente catalogados como proyectos transmedias en sí y las narrativas transmedia de no ficción son una poderosa herramienta para contar historias reales de manera inmersiva, interactiva y expansiva.

Un ejemplo sobre estas prácticas, es el de la Dirección de Comunicación Multimedial (DCM TEAM) de una Universidad Nacional de Rosario (UNR) que trabajó con un equipo interdisciplinar en el desarrollo de varias producciones transmediáticas de no ficción: uno de los primeros titulado Tras los Pasos de El Hombre Bestia en 2013 que partió de la reconstrucción de la realización del primer film de género fantástico argentino: El Hombre Bestia (1934), dirigido por Camilo Zaccarí Soprani. Esta experiencia incluye un documental para TV, minisodios para web y móviles, juegos on line, crónicas periodísticas para diarios en papel y medios digitales, realidad aumentada, intervenciones urbanas territoriales, además de acciones participativas en redes sociales, pensadas para permitir a los usuarios la expansión de la narrativa. La experiencia permitió continuar con proyectos de gran valor en el periodismo transmedia como Mujeres en Venta en 2015, sobre la trata de personas con fines de explotación sexual en argentina o De Barrio Somos en 2018 sobre las realidades de los clubes de barrio de la ciudad de Rosario.

Acompañado de estas experiencias, la universidad también organiza el FINNOF, el primer Festival Internacional que premia proyectos narrativos innovadores en el campo de la no ficción, donde participantes de todo el mundo en

cualquier área del periodismo transmedia, el documental o experiencias educativas pueden presentarse en competencia y exponer sus proyectos.

Sea con producciones de ficción o no ficción, los procesos comunicativos están virando hacia un sentido transmediático.

Como afirma Scolari (2014):

Casi no quedan actores de la comunicación que no estén pensando su producción en términos transmediáticos, desde la ficción hasta el documental, pasando por el periodismo, la publicidad y la comunicación política (Scolari: 2014, p. 72).

1.5. Ecología de los Medios.

Desde su construcción, la intencionalidad de las narrativas transmedia es crear experiencias acordes a cada medio para que los usuarios participen, la enriquezcan y la hagan crecer. Pero esa especificidad tiene que conducir a la convergencia en ámbitos en que los comportamientos de las audiencias son funcionales a los contextos en que desarrollan sus prácticas sociales en la que todo tiene que ver con todo sabiendo que estos fenómenos no se dan en ambientes asépticos sino que son funcionales a los contextos en que desarrollan las prácticas sociales.

Desde lo expuesto por Marshall McLuhan en 1964 sobre la necesidad de identificar el significado de los medios como elementos interrelacionados, y reformulado por Neil Postman en una conferencia en el National Council of Teachers of English en 1968, quien postula que la Ecología de los Medios enfatiza los ambientes en los que operan la comunicación y difunde la información y los efectos que éstas tienen sobre los receptores, son aspectos imprescindibles para comprender y definir los procesos de narrativas transmedia. La idea de convergencia y unión de experiencias mediáticas, no implica solamente el entrecruzamiento de las herramientas o canales, sino los significados que estos cruces aportan, esto es, la forma en que los usuarios le asignan significado del universo narrativo.

Ello se debe a que los medios no actúan únicamente como canales de comunicación; crean entornos que afectan y moldean la forma de pensar, aprender y relacionarse de los usuarios. Por ejemplo, la televisión, los teléfonos inteligentes y las redes sociales crean 'hábitats' en los que las personas se comportan y

comunican de maneras específicas. La ecología de los medios estudia cómo el lenguaje, las imágenes y el contenido cambian nuestras perspectivas y nuestra relación con el mundo, incluso afectando nuestro sentido de identidad y comunidad.

Scolari (2015) afirma que:

En las últimas dos décadas los textos de los precursores y padres fundadores de la Media Ecology han sido sometidos a una relectura sub-especie digital. En un mundo marcado por profundos cambios en las formas de producir, distribuir y consumir el conocimiento, la comparación con otros procesos del pasado, como el descubrimiento de la escritura o la invención de la imprenta de tipos móviles, tiene mucho para aportar. (Scolari: 2015, párr. 5)

El equipo de producción debe disponer de una visión clara del despliegue transmedia, determinando dónde, cuándo y cómo se expande la narrativa. El mapa expansivo debe ser flexible, ya que en muchos casos dependerá de los recursos obtenidos o de la respuesta de los consumidores.

Por otra parte, se deberá pensar en la creación de un sistema de gestión de contenidos para poder mantener bajo control todo el conjunto global, y que no es más que una base de datos que alimenta y permite gestionar las expansiones narrativas.

Cada medio o plataforma genera diferentes experiencias con los usuarios, es un interfaz con un tipo de consumidor. Hay medios en los que la experiencia es más individual mientras que otros proponen un espacio de construcción social.

Como dijimos, es posible llegar a los consumidores por distintos canales por la característica emocional de la historia, por la identificación de un “nicho” o un gusto particular. Alegría, tristeza, amor, nostalgia son algunas de las emociones que llevan a la acción. Puede ser a través de comentarios, fotos, videos, etc. En definitiva, son actos que se hacen con un sentido, porque algo lleva a hacerlo, porque tiene para cada uno, un significado y porque produce una emoción.

Las historias son las que hacen ricas las narrativas, su sentido y su riqueza, no los datos estadísticos que podamos aportar sobre algún tema.

Las oportunidades que ofrecen las narrativas transmedia a la educación son amplias y de gran importancia. Pongamos como ejemplo que un grupo de alumnos en la clase de historia quieran trabajar en la construcción del universo narrativo de un hecho histórico: la Revolución de Mayo de 1810 en el Virreinato del Río de la Plata. Como vimos, desde la construcción de un guión hasta la publicación del

proyecto, los alumnos pueden conformar equipos interdisciplinarios para crear desde mapas históricos interactivos, producciones de microdocumentales, aplicaciones móviles, videojuegos hasta juegos de mesa. Un proyecto que complemente los procesos que el docente desarrolla en el aula y permita conocer los diferentes temas desde otra perspectiva y mediante nuevos lenguajes propios de la cultura del entretenimiento. Los proyectos transmediales obligan a investigar, estudiar e incorporar nuevos conocimientos desde diversas disciplinas para crear universos narrativos diferentes. Los educadores deben tener muy presente que las producciones de sus alumnos tendrán, en cada caso, perspectivas particulares por la influencia del medio socio-cultural de los alumnos y las posibilidades que ofrece la institución educativa.

La alfabetización mediática brinda la posibilidad de expandir la participación de manera muy activa: si se crean espacios y gestión de contenidos, los usuarios podrán ingresar a nuevas narrativas y complementarlas con historias, con datos, y hasta con experiencias.

La ecología de los medios obliga también a educadores a considerar el concepto de Ecología del aprendizaje: comprender la importante incidencia de los espacios físicos y virtuales en los que se produce, el tipo de actividades que se proponen, los recursos técnicos disponibles, las relaciones y sus interacciones entre los medios y del contexto.

En definitiva, comprender que el aprendizaje es un proceso dinámico que ocurre dentro de un ecosistema compuesto por múltiples entornos, recursos y experiencias que interactúan entre sí que deben ser tenidas en cuenta por las propuestas educativas.

1.6. Nuevos Modelos de Narrativas.

Finalmente, otra característica del transmedia es que nos ofrece nuevos modelos de narrativas. El feedback de la audiencia, los análisis de métrica y la participación, cada vez más activa del usuario nos otorga la posibilidad de comprender mejor los perfiles del público objetivo, plantear estrategias concretas de producción y programar proyectos integrales con calendarización específica, cuestión muy importante en procesos educativos.

Para los jóvenes, estos entornos se presentan como algo natural. Hacer videos, producir un reel de tik tok, actuar como youtubers y en la mayoría de los casos hay una actividad constante de visualizar y compartir.

El tiempo de atención cambia, la forma de socializar es diferente y la manera de incorporar conocimiento toma una nueva perspectiva. Desde lo educativo se debe comenzar a incorporar estas prácticas naturalizadas por los alumnos aprovechando su potencial.

Las prácticas del mundo del entretenimiento deben ser pensadas por la educación para crear universos narrativos con destrezas creativas. Comprender qué medio potencia y fortalece las historias para crear experiencias educativas de mayor inserción. Comprender también que el conocimiento de cada alumno puede ayudar al aprendizaje de otro. La experiencia compartida en los nuevos modos de narrar historia genera una situación de aprendizaje diferente y cercanos a los propios intereses de los alumnos.

Un nuevo modelo educativo busca acercar los nuevos formatos a las propuestas creativas de los alumnos para acompañar los procesos de producción y el trabajo compartido e intenta que los usuarios puedan realizar acciones de aprendizaje a partir de la producción de sus propios contenidos guiados por una consigna.

Por su parte, la autora Nuria Molas Castells (2018) hace referencia a este tema:

El uso de la narrativa transmedia con una finalidad educativa es una de las propuestas que surgen como respuesta a los desafíos que la sociedad digital plantea a la educación. (Molas Castells: 2018, p. 57).

La ecología mediática cambia a pasos agigantados. El crecimiento tecnológico del entretenimiento es más rápido que nuestra capacidad de entendimiento. Este contexto crea experiencias transmediáticas: desde filmar con el celular, armar 'un vivo' por twitch, crear memes desde una nueva app, o animar personajes con motion sketch. Estos usos se propagan y los usuarios adquieren nuevas competencias. La construcción transmedia se vuelve cada vez más rica, y nos plantea un desafío interesante para llevar al aula. Capturar los conocimientos de los alumnos abre un camino de aprendizaje desde el hacer.

Es incuestionable que los jóvenes se sienten más protagonistas en aquellas propuestas de plataformas tecnológicas que en clase, porque, aun cuando no

siempre estén actuando como productores, están todo el tiempo tomando decisiones acerca de lo que eligen ver o hacer.

Es en este marco teórico donde se inserta la posibilidad de pensarse la inclusión de los formatos que proponen las narrativas transmedia a los nuevos modelos de enseñanza.

Capítulo 2: Hacia un Nuevo Universo Educativo

2. Educación y Tecnologías

2.1. Repensar la Educación

Clarificado el concepto de transmedia y analizadas sus características nos dedicaremos ahora a considerar las posibilidades y desafíos que ellas plantean a la educación. Para entender de qué manera la utilización de nuevas tecnologías son una opción para la implementación en educación es importante enumerar cuatro ejes de análisis que considero centrales en el tema: la incorporación de nuevos lenguajes, motivación de los alumnos, inserción y originalidad creativa.

Una diferencia con el alfabetismo mediático tradicional, es que las nuevas tecnologías ofrecen múltiples alternativas de contenido y narrativas, aceleran los procesos comunicativos posibilitando su amplia difusión y al modificar los roles de los sujetos de la relación desafían las modalidades clásicas de enseñanza-aprendizaje.

Ello abre un amplio abanico de posibilidades para las formas de abordar la creación de contenidos. Hoy los estudiantes tienen innumerables formas de ingresar al mundo educativo y el aula ya no se limita a cuatro paredes y horarios fijos, sino que se expande a un universo de propuestas creativas viables, accesibles, analizables y sostenibles. Una producción audiovisual destinada a un pequeño grupo o fruto de la tarea de un equipo, gracias a la tecnología puede llegar a millones de personas mediante una red social.

Además, las tecnologías aportan originalidad a las actividades de aprendizaje como el mundo literario digital (los translectores), las producciones audiovisuales, el diseño de propuestas visuales atractivas y las diversas formas de interacción disponibles.

Es importante poner sobre la mesa la discusión sobre la necesidad que tiene la educación de reinventarse profundamente y no solamente renovar instrumentos tradicionales. En este sentido, los aportes que generan las nuevas tecnologías de la comunicación y la información, abren un sin número de oportunidades para que esto sea posible.

Fabio Tarasow (2014) en referencia a la educación online señala lo siguiente: La educación en línea es un campo complejo en el que la tecnología es el combustible de la imaginación pedagógica. Una propuesta educativa basada

en la red, no importa la plataforma tecnológica que utilice, no podría considerarse de educación en línea si el aprendizaje no estuviera sustentado en las actividades de los estudiantes, donde exista una fuerte presencia docente y en la que se apueste al diálogo y construcción horizontal de los conocimientos. (Tarasow: 2014, p 22)

En segundo lugar, otro eje que debe ser contemplado, es la motivación del alumno y el rol docente. Los contenidos digitales aplicados a la educación tienen un carácter inmersivo y motivacional. En la posibilidad de creación de nuevos mundos narrativos, los alumnos encuentran acciones motivadoras para llevar adelante proyecto de clases, trabajos, producciones, y nuevos aprendizajes provocando la interacción de múltiples usuarios.

Para lograr esto es fundamental el rol del docente. Un rol activo que acompañe los procesos de adaptación, donde implique un compromiso en la actualización de contenidos y en el uso tecnológico para crear experiencias enriquecidas.

Rebeca Anijovich (2014) sobre este tema afirma lo siguiente:

Necesitamos contar con docentes que tengan lo que llamamos una mentalidad en crecimiento, es decir, que vean en los alumnos un mundo de posibilidades. Los educadores deben saber que la dedicación invertida en capacitarse y ser aprendices permanentes de sus alumnos los pone en una situación de mayor seguridad para afrontar cualquier dificultad.” (Rebeca Anijovich: 2014, p. 42)

En tercer lugar, las tecnologías en educación tienen un carácter de inserción. La estrategia transmedia permite la llegada a un mayor número de usuarios. Se busca una convergencia espacio-temporal y generar una mayor inmersión del espectador en la historia, fomentando su implicación y participación, y por tanto, rompiendo con el tradicional rol del espectador pasivo.

El universo gamer es sin duda la forma de experiencia social más investigada en los niños y jóvenes y su utilización incide en el desarrollo motor, cognitivo, emocional y social, su adopción en educación abre grandes posibilidades.

La gamificación en educación es una deuda pendiente que desde las aulas se debería experimentar para la adquisición de conocimiento.

Evelia Derrico (2019) sobre esto afirma que:

En el contexto del comportamiento de los niños de la educación infantil, la mediación instrumental se produce tanto en el nivel de los objetos como en el del lenguaje, por lo cual las actividades a través de artefactos permiten crear nuevos modos, con nuevas ideas, nuevas expresiones verbalizadas y nuevos significados. Los jóvenes participan en su ambiente involucrando sus sentimientos y su simbolización del mundo, organizando de esta manera sus scripts particulares. (Derrico: 2019, p. 23)

Por último, la disponibilidad actual de tecnologías nos permite desarrollar contenidos con gran originalidad creativa. La originalidad del relato es un aspecto central para trabajar contenidos que atraigan al prosumidor y presente otras experiencias.

La promoción de la originalidad creativa que respete los ritmos de aprendizaje y favorezca la interacción debe ser un objetivo del modelo pedagógico.

Mario Luis Rodríguez Suárez (2009) señala que:

Es necesario un entorno virtual en donde el empleo de las tecnologías de la información y de las comunicaciones, y siempre a partir de un modelo pedagógico, cree condiciones y facilidades con las que los estudiantes puedan trabajar a su propio ritmo, puedan interactuar entre ellos y con los profesores, puedan apropiarse de conocimientos, habilidades y experiencias. No se puede confundir la existencia de un ambiente virtual con el entorno de aprendizaje, puesto que este conlleva un andamiaje y un constructo que guía a los alumnos hacia los objetivos deseados a través del desarrollo de sus habilidades que desencadenen su creatividad.” (Rodríguez Suárez: 2009, p. 87)

Por supuesto que esta propuesta no será efectiva en tanto no se faciliten herramientas que construyan posibilidades narrativas que despierten el interés de los alumnos por actividades inclusivas y heterogéneas y se capacite a los docentes para implementarlas.

2.2. Tecnologías en la Enseñanza.

Como se dijo, la narrativa transmedia crea historias a través de múltiples medios o plataformas, diseñando experiencias educativas interactivas diversas. Cada medio muestra una perspectiva distinta de la historia y en cada uno se producen nuevas aportaciones que hacen crecer el relato. La originalidad del relato y

las competencias docentes es un aspecto central para trabajar contenidos que atraigan al alumno y presente otras experiencias de clases.

Al mismo tiempo, en esta coyuntura histórica definida por muchos autores como la economía de la atención caracterizada por la hiperestimulación sensorial y la rápida pérdida de interés en contenidos en los ambientes educativos, las narrativas transmedias, y las lógicas que las sustentan, aplicadas a educación tienen un carácter inmersivo y motivacional. En la posibilidad de creación de nuevos mundos narrativos, los alumnos encuentran acciones motivadoras para llevar adelante proyecto de clases, trabajos, producciones, y nuevos aprendizajes provocando la interacción de múltiples usuarios.

Asistimos a un cambio radical en los modelos de fabricación de la nueva industria de producción cultural. En general, ya no se piensa en las obras despojadas de su inserción en nuevas plataformas, redes sociales, formatos publicitarios digitales, etc. La educación debe buscar adaptarse a un nuevo modo de relato, de experiencias con el alumno, de nuevos canales, y el desafío de buscar nuevas formas de comunicar una idea.

Un relato expandido pareciera ser clave en las formas de expresión educativa, en creadores jóvenes de generaciones que transitan el paso de sistemas analógicos a sistemas digitales. Aparecen otros ámbitos donde los espacios de productor/realizador/público se redefinen constantemente y nos reclaman un nuevo punto de vista al análisis de los comportamientos en entornos digitales.

Sobre esto, Roberto Igarza (2008) advierte:

Para disfrutar plenamente de una historia, el usuario ve la película, debate en foros y blogs, juega con los videojuegos y lee los cómics. Recepciona los contenidos y se involucra en intercambios comunicativos utilizando, alternativamente, diversos dispositivos polifuncionales en los que se integran textos, imágenes y audios. (Igarza: 2008 p. 143)

Se debe analizar también de qué manera convergen las narrativas transmedia en el campo de la educación y definir el alfabetismo mediático: un número infinito de puertas de entradas a la formación.

Como se viene sosteniendo, los procesos creativos, la adaptación de las aulas, la originalidad del relato y las competencias docentes son aspectos centrales para trabajar contenidos que atraigan al alumno y presente otras experiencias de clases.

Mariana Maggio (2012) destaca que:

Un escenario enriquecido es aquel donde la inclusión de nuevas tecnologías a la enseñanza se produce en formas complejas, que requieren un compromiso enorme, habilidades tecnológicas específicas y una clara comprensión del sentido de esas incorporaciones en relación con la enseñanza y lo que se busca promover en términos de conocimiento. (Maggio: 2012, p. 12)

Es importante reconocer en los entornos de clases, nuevas y cada vez más crecientes necesidades. Los espacios físicos con docentes hablando frente a una multitud no es suficiente. Para esto, corresponde pensar en algunos aspectos que necesariamente deben ser trabajados: El escenario, los actores y los canales.

Es clave entender que el crecimiento del conocimiento requiere, actualmente, la capacidad para aprender, que reside en las conexiones que establecemos con experiencias, con personas y con la información, muchas veces mediadas o facilitadas por la tecnología. La problemática educativa es clara: Los alumnos y docentes se encuentran en clase y, simultáneamente, en otros lugares participando tanto en lo que ocurre dentro del aula como fuera de ella. Están conectados a los teléfonos y también se benefician de ellos, pero esta realidad no se refleja ni en el diseño ni en la planificación de las clases.

El aula, pocas veces adaptada a nuevas prácticas debe contar con recursos que estimulen el aprendizaje. Ya no bastan las filmas, ya no se puede pretender que los alumnos tengan el mismo tiempo de atención. Se necesitan modelos diversos esforzados en impartir conocimiento desde otras lógicas de producción y recepción. Los docentes necesitan adaptar contenidos a diversos modos de enseñanza, a nuevos medios narrativos, y proponer dinámicas de clases que propicien la atención y potencien la incorporación de contenidos.

Por último, los usos bibliográficos ya no pueden estar atados a links de libros digitales o pdf con resúmenes de clases. Se debe comprender la existencia de numerosas formas y canales de aprendizaje para ampliar el espectro en el que el alumno consume esa información. Nuevos medios como youtube, apps, redes sociales, plataformas educativas o proyectos inmersivos pueden dar una idea de cómo son las propuestas para innovar a la hora de educar.

Mariana Maggio (2012) afirma que la tecnología juega un papel central:

Los nuevos entornos tecnológicos aparecen entramando los modos en los que el conocimiento se construye, pero también aquellos a través de los cuales se difunde. La tecnología crea oportunidades de actualización inéditas también para el pensamiento disciplinado. Nos permite acceder a las investigaciones recientemente publicadas, realizar intercambios con especialistas de las diferentes áreas, conocer las reflexiones que muchos de ellos dan a conocer, prácticamente a diario, en sus blogs personales o a través de foros especializados, y buscar o, eventualmente, comprar libros publicados en cualquier lugar del mundo de modo reciente; estas son solamente algunas de las posibilidades donde la tecnología crea oportunidades de acceso a las creaciones disciplinarias. (Maggio, 2012, pag. 15)

Construir un aula heterogénea implica repensar y diseñar la manera de trabajar en los espacios formativos con principios didácticos diferentes al modelo tradicional.

2.3. Desafíos que Imponen las Narrativas Transmedia en el Campo de la Educación.

Como ya fue señalado, las posibilidades que abre el nuevo escenario mediático provoca un cambio profundo en los usuarios que dejan de ser consumidores pasivos para pasar a ser prosumidores que incorporan la participación a su acervo cultural abriendo la puerta a las narrativas transmedia al campo de la educación. Las herramientas tradicionales pierden su monopolio frente a las digitales y tienen que convivir con las prácticas analógicas que la cultura de la convergencia y la hipertextualidad reclama.

Molas Castells (2018) afirma que:

Las intersecciones de tipos de lenguajes, de las ampliaciones de los tipos de producción de las audiencias y acceso y usos de tipos de artefactos letrados, ha llevado, desde hace años, a pensar qué significa estar alfabetizando y qué habilidades se necesitan para poder consumir y elaborar productos en diferentes contextos, también en los educativos, (Molas Castells: 2018, p, 81)

Las redes sociales hoy en día arrasan a la hora de construir espacios que para muchos de los alumnos son tan genuinos como en otros tiempos lo fueron el barrio, la plaza o el club. Es por eso que la educación formal exige incorporar

herramientas, contenidos y comportamientos que vienen del campo de la educación informal o de la cultura del entretenimiento. Desde ahí se puede interpretar el rol de las narrativas transmedia en este campo para repensar los cambios en la alfabetización.

Por su parte, Renó (2012) dice que:

La narrativa transmedia completa la idea del conectivismo con definiciones que permiten aplicar más adecuadamente las informaciones con la tecnología. (Renó: 2012, pag. 199)

Las narrativas transmedia, no tienen la voluntad de suprimir los contextos de aprendizajes existentes, pero sí de ampliar y reformular nuevos modos de adquirir conocimiento que nos exigen experimentar para observar su impacto en los procesos de construcción de sentido de los estudiantes, poniendo más atención en los procesos que provocan esos resultados más que en los productos, que siempre son provisorios.

Los proyectos transmedia en el aprendizaje promueven la transdisciplinariedad, brindando a los docentes la oportunidad de establecer marcos y acuerdos de colaboración entre cátedras, departamentos, facultades y universidades para desarrollar propuestas. Además, permiten compartir de manera solidaria contenidos diseñados para hacerlos accesibles bajo demanda, lo que contribuye a generar prácticas educativas más inclusivas y a ofrecer mejores oportunidades a todos los estudiantes.

Estos cambios provocan desafíos: En primer lugar, enfocar el aprendizaje con perspectiva transversal y transdisciplinaria, con proyectos que desafíen a los alumnos a incursionar en nuevas prácticas de investigación y expresión teniendo en cuenta la tensión siempre presente entre innovación y resistencia al cambio. Incorporar la transmedialidad a la educación no debe concebirse como finalidad sino como oportunidad de cambiar la manera de adquirir conocimiento. En definitiva, las narrativas transmedia no resuelven por sí mismas los retos de la educación sino que ponen en manos del docente nuevas posibilidades de afrontarlos.

En segundo lugar, cambiar el centralismo docente como único proveedor y garante de conocimiento y el concepto de que los aprendizajes se adquieren por memorización. La narrativa transmedia posibilita que los alumnos incorporen conocimiento por su participación activa, creativa e interactiva y automática, lo que

redefine la función docente y amplifica el entorno en el cual esos aprendizajes se producen que deja de ser exclusivamente el aula.

Otro desafío de esta convergencia es el empleo de recursos y medios: la transmedialidad de un relato implica la puesta en marcha de indagar las nuevas formas de expresión.

Núria Morlas Castells (2018) hace referencia a esto:

La diferencia entre las narraciones contadas en formas tradicionales y la digitalización de la narrativa radica en la multimedialidad y en las opciones de compartirlas. Usar medios digitales para crear historias ricas en medios para ser explicadas, compartidas y preservadas. Las historias digitales unen el poder a través de una red de imágenes, sonidos, música, de la narrativa y de la voz, de tal modo que ofrecen dimensiones más profundas a los personajes, a las situaciones y a los puntos de vista. (Morlas Castells: 2018, p 26.)

Las tecnologías no reemplazan ni aportan soluciones mágicas que corresponden al ámbito de la pedagogía y la didáctica. Llenar las aulas de computadoras sin una paralela construcción de proyectos educativos que alienten la creación y la reflexión, no aportará soluciones. Por el contrario, puede traer nuevas dificultades al colisionar la tecnología con formas tradicionales de educación.

Por otra parte, el universo transmedia plantea un proceso activo de participación. Así como los alumnos deben tener la posibilidad de generar contenido, los docentes deben incorporar estas prácticas naturalizadas aprovechando su potencial. La pluralidad de lenguajes que ofrece la Narrativa Transmedia puede motivar al alumno a la participación activa desde el lugar que mejor se desenvuelva.

Por último, la posibilidad de expansión es otro desafío: las narrativas transmedia permiten representar grandes cantidades de información y simultáneamente expandir la historia para incluir las aportaciones de usuarios que pueden trabajar de forma abierta, en red, en cualquier momento y lugar.

Ello empodera y motiva a los alumnos, estimulando la participación y la conexión emocional que facilita el aprendizaje.

Castells (2019) entiende que:

El incentivo para aprender incluye elementos como las emociones o los sentimientos, que movilizan las condiciones de aprendizaje. Los procesos de aprendizaje generan estructuras que se recuerdan emocionalmente, y por lo

tanto, se movilizan en situaciones nuevas con base en el recuerdo. Este es el vínculo a partir del cual toma significado y relevancia pedagógica hablar de vinculación emocional y de propuestas como la narrativa transmedia que permiten abordar el proceso de aprendizaje teniendo en cuenta también esa dimensión. (Castells; 2019. p39)

Lo que interesa entonces es analizar la transmedialidad del relato educativo y explorar sus prácticas ya que puede contribuir a una nueva forma de enseñanza.

2.4. Las Instituciones Educativas. Condiciones Para Incorporar Prácticas Transmediáticas.

Las oportunidades educativas sobrepasan el modelo clásico de dictado de clase y debe encontrar respuesta institucional para estructurar nuevas prácticas ampliando tiempos y espacios. Es la búsqueda de romper con la tradición de pensar en el proceso de aprendizaje en el mismo tiempo y espacio. Esta búsqueda implica la incorporación de tecnologías para mediar la educación, donde debe existir un nuevo diseño institucional, de estructura de contenidos, de formatos evaluativos, de posibilidades de producción y publicación, y de espacios creativos que estimulen la participación. Es importante el valor de aprender dentro y fuera de la institución, y proporcionar herramientas para tal experiencia.

En el nuevo modelo, se borran las fronteras y diferenciaciones tradicionales entre la educación formal y no formal, durante mucho tiempo considerada de menor calidad y exigencia, o asociada a entornos de ocio y entretenimiento. Se deben valorizar los logros de las experiencias no formales que pueden aportar muchísimo a los nuevos diseños educativos y exige elaborar conceptos pedagógicos y propuestas prácticas que superen las barreras sobre la legitimidad y los prejuicios sobre la jerarquía entre contextos educativos formales, en el sentido tradicional, y no formales para alcanzar una propuesta superadora que relacione diferentes formatos. Las narrativas transmedia ofrecen esa posibilidad de convergencia de prácticas interconectadas y experiencias participativas.

La educación debe salir de la zona de confort que ofrece el aula y sus cuatro paredes y aprender a transitar por diferentes sitios de aprendizaje, más allá de la formalidad. Esto no significa ignorar o menospreciar el insustituible rol socializador de las instituciones educativas, Pero el aula, y la escuela en su conjunto, debe replantearse una relación dialógica con los contextos sociales y las prácticas

culturales de los educandos para lograr sus objetivos. Incluso rescatando experiencias que conservan un valor importante.

La propuesta de la transmedialización de la educación abre una puerta muy importante entre la escuela y la sociedad, entre los estudiantes y la vida cotidiana.

Sobre esto, Maggio (2012) señala lo siguiente:

Si trabajáramos para lograr la documentación sistemática de nuestras producciones como estudiantes, con criterios explícitos que se pueden ir modificando a lo largo del tiempo, y estableciéramos análisis sistemáticos que permitieran comparar construcciones de diferentes momentos, generaríamos una potencia educativa inusitada. Si, además, lográramos, con las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías, que en esos procesos intervinieran los viejos y buenos docentes, estaríamos transformando profundamente la enseñanza en pos de un trabajo más sólido e interesante, cargado de ese tipo de subjetividad que la buena educación requiere. (Maggio, 2012, pag. 30)

Los procesos educativos mediados por propuestas de narrativas transmedia pueden construir un modelo para mejorar las diferencias entre los formatos tradicionales y el modelo de educación no formal e informal.

La incorporación de prácticas mediadas por tecnologías en el ámbito educativo no solo contribuye a mejorar la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje, sino que también asegura el desarrollo de competencias clave para enfrentar los desafíos contemporáneos. Esta integración promueve la innovación pedagógica y fomenta dinámicas de trabajo colaborativo entre docentes y estudiantes, tanto en el aula como en entornos virtuales, potenciando así una educación más inclusiva, activa y contextualizada.

La creatividad pedagógica consiste en maximizar el aprovechamiento de los entornos tecnológicos en los procesos de especialización de los docentes. Maggio (2012) insiste en el vínculo docente con las tecnologías:

Un docente que reconoce los entornos de especialización en su área, se los apropia y participa activamente, usa las posibilidades que le ofrecen las tecnologías para ir más allá en su formación. Deviene experto a través de esas posibilidades y, cuando lo hace, se convierte en un sujeto cultural atravesado por la tecnología y un usuario avanzado que puede reconocerla como su propio espacio para la creación. Este sujeto no duda a la hora de

incorporar la tecnología en una propuesta didáctica, construye la mejor propuesta posible y en ella, la tecnología tendrá la expresión más interesante según lo requieran las finalidades educativas. (Maggio: 2012, p. 49)

Es momento de dejar atrás los formatos de la didáctica tradicional que impiden apoyar las formas contemporáneas de construcción del conocimiento. Recrear las prácticas que ofrecen las Narrativas Transmedias posibilita comprender la profundidad de estas nuevas formas expresivas. Plantear una clase inolvidable no es fruto del azar, sino una creación compleja que requiere una búsqueda constante, saberes y reconstrucciones sucesivas.

2.5. Hiperaula: Un Cambio de Paradigma en la educación Tradicional.

El hiperaula, la incorporación de tecnologías en la educación, es un cambio de paradigma que no solo mejora la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje, sino que también garantiza que los estudiantes adquieran las competencias necesarias para enfrentar nuevos desafíos promoviendo la innovación en los métodos de enseñanza. La nueva aula requiere la posibilidad de plantear actividades mediadas por tecnologías. La conectividad y el acceso a la tecnología digital promueven una reconfiguración de los espacios aulísticos y de los modos de adaptar la enseñanza. Incorporar tecnología a las aulas, implica cambios en los códigos de significación y las maneras que se aprende a incorporar nuevos hábitos comunicativos y de aprendizaje. Más allá de los dispositivos, el interrogante de cómo llevar adelante las prácticas que se deriven, cómo transformar el aula en un espacio creativo que propicie el desarrollo de otros lenguajes no sólo textuales.

A la hora de pensar y planificar un universo narrativo transmediático es necesario reflexionar sobre el papel que juegan los diferentes medios que intervienen en la historia. El mapa del mundo narrativo debe ser coherente con todos los medios y ser lo suficientemente flexible para permitir la participación de los usuarios. El hiperaula es un entorno de aprendizaje amplio, flexible e interconectado, donde se combinan varios espacios físicos y digitales. Es una evolución del aula tradicional, diseñada para adaptarse a las necesidades de una educación más colaborativa, interactiva y centrada en el estudiante.

En la tradición heredada, el cuaderno y la carpeta de papel ocupan un lugar central y, junto a ellos, escribir al dictado, copiar del pizarrón y resolver ejercicios, sigue siendo parte importante de la actividad escolar. Los nuevos entornos

tecnológicos no vienen a desechar ni sustituir el aula tradicional, se complementan facilitando acceso a materiales digitales, la realización de actividades interactivas y comunicarse de manera sincrónica y asincrónica. Lo novedoso es la oportunidad pedagógica que la tecnología crea y que el docente debe saber aprovechar.

No obstante, al recorrer actualmente las aulas de cualquier institución educativa, se observa que este fenómeno aún no es reconocido, y las clases continúan repartiéndose bajo el predominio de métodos tradicionales. La construcción de la educación a partir del aporte de las Narrativas Transmedias, crea la posibilidad de volver a pensar las aulas en términos de esa nueva didáctica, de manera de crear una propuesta superadora, innovadora y motivadora, de encontrar los modos de abordar el contenidos que comprendas los intereses propios de las prácticas culturales que devienen de las prácticas de los alumnos fuera de clase.

Gisela Schwartzman y Valeria Odetti sobre Materiales didácticos hipermediales (2022), aportan que:

La búsqueda de nuevos criterios de diseño de materiales para estos contextos, nos plantea la necesidad de reconocer supuestos pedagógicos de la Educación en Línea a la vez que las particularidades y posibilidades a considerar en los MD digitales, lo que supone una exploración por un campo aún en construcción pero que ya es fructífero en categorías valiosas. (Schwartzman, Odetti: 2011)

Es tiempo de comenzar a incorporar nuevos conceptos. Uno de los más interesantes por su actualidad es el de la gamificación en educación. En gran parte de los casos podríamos reconocer el beneficio del mundo gamer en la resolución de problemas, el diseño de estrategias y la concepción de planes de acción, su puesta en marcha y consecuente evaluación. La posibilidad de poner a disposición mundos virtuales a través de consolas o juegos en líneas genera un hito para pensar en términos educativos. Las versiones educativas de videojuegos como Roblox o Minecraft han ganado popularidad como herramientas de aprendizaje debido a su capacidad para combinar diversión con contenidos educativos, permitiendo a los estudiantes aprender de manera activa y colaborativa. Estas experiencias permiten a los usuarios crear y jugar juegos generados por otros, y también han desarrollado un enfoque educativo que busca enseñar habilidades de programación, diseño de juegos y creación de mundos virtuales.

Los mundos virtuales creados por los videojuegos ofrecen nuevas experiencias a través de sus relatos y excelentes oportunidades para la cooperación. Juegos recientes, desarrollados para consolas provistas de dispositivos con una interfaz natural de usuario que reconoce movimientos corporales, comandos de voz, objetos e imágenes, abren la puerta a un sinfín de nuevas posibilidades para volver a pensar el sentido del videojuego en la educación. Se integran con lo comunicativo, lo emocional, lo afectivo y lo cognitivo. El juego con el cuerpo y el movimiento aumenta el conocimiento de los objetos, del espacio, del tiempo, de los otros y de la realidad que los rodea.

También es el caso de las experiencias de realidad virtual y realidad aumentada que ofrecen experiencias inmersivas y transformadoras. Ambas tecnologías permiten crear entornos interactivos que mejoran la comprensión de los contenidos y promueven un aprendizaje más activo y significativo. Marcas como Devar o Quiver, han desarrollado experiencias de aprendizajes tecnológicos que integran contenidos específicos con experiencias de alto impacto visual. De esta manera podemos conocer todo el sistema solar y sus características mediante la utilización de mazos de cartas que cobran vida desde la visualización de la pantalla del teléfono.

La robótica también se impone como un nuevo área de aprendizaje que de a poco va ganando espacio en las currículas escolares. Un método que integra la programación, la electrónica y la mecánica en el aprendizaje, ofreciendo experiencias prácticas y activas que fomentan el pensamiento crítico.

Por último, se impone un nuevo desafío en el universo tecnológico que la educación debe saber encontrar su utilidad: la inteligencia artificial. Nadie sabe aún bien cuáles pueden ser las ventajas de la implementación de las IA en los procesos de construcción de aprendizaje, pero sin duda es un desafío que la educación debe abordar ya que es una práctica que cada vez más es impulsada por los estudiantes y comienzan a ser tan naturalizadas como el mismo uso del celular.

Un caso muy interesante para analizar es el de Transmedia Literacy (transmedialiteracy.org): un proyecto que explora cómo los jóvenes interactúan con los medios y desarrollan nuevas habilidades y prácticas en un entorno digital que se caracteriza por la convergencia de plataformas, formatos y narrativas. Transmedia Literacy ha sido explorado en profundidad en el marco de un proyecto de investigación internacional liderado por Carlos Scolari profesor del Departamento de

Comunicación y coordinador del Grupo de Investigación MEDIUM, en el que han participado 50 investigadores procedentes de Australia, Colombia, España, Finlandia, Italia, Portugal, Reino Unido y Uruguay y financiado por la Comisión Europea durante los años 2015 al 2018 y tuvo como objetivo mapear las competencias transmedia de los jóvenes en varios países y explorar cómo estas habilidades podrían integrarse en la educación formal.

El proyecto buscó Identificar las habilidades y competencias transmedia de los jóvenes, documentar prácticas informales de aprendizaje y diseñar estrategias educativas. Además de hallazgos científicos relacionados con el consumo y producción transmediática, y las estrategias de aprendizaje informal desarrollados por los jóvenes, el equipo investigador pone a disposición de los docentes de educación secundaria un completo kit de actividades didácticas para aplicar las competencias transmediáticas de los estudiantes en sus clases.

Sobre esta experiencia Carlos Scolari (2018) dice:

Las preguntas que orientaban la investigación eran muy simples: ¿Qué están haciendo los jóvenes con los medios? ¿Dónde aprendieron a hacerlo? ¿Cómo podemos aprovechar esos conocimientos dentro del aula? Las respuestas son múltiples y variadas. En primer lugar, el espectro de prácticas mediáticas que los adolescentes están implementado es enorme, desde escribir fanfiction hasta retocar fotografías, pasando por la gestión de contenidos o la organización de partidas de videojuegos a nivel internacional. (Scolari: 2018, párr. 3)

La alfabetización transmedia no solo se enfoca en el uso de la tecnología, sino en la capacidad de los usuarios para participar, crear y entender los flujos de información en un ecosistema mediático convergente.

2.6. El Rol Docente.

Debemos entender que para los jóvenes en estado estudiantil, la tecnología es casi una extensión de su cuerpo. El manejo de las herramientas tecnológicas digitales, es un hábito que desarrollan desde edades cada vez más tempranas. Estas habilidades se aprenden de forma casi natural. Esto no indica que todos los chicos y jóvenes en edad escolar tengan un proceso de alfabetización digital. El uso de la herramienta, no garantiza el manejo del lenguaje. Para esto, es necesario un proceso de aprendizaje guiado y acompañado.

Por tanto, ¿qué papel desempeña el docente en un proyecto educativo que incluya las Narrativas Transmedias? Es importante hablar de la centralidad del docente en el diseño de propuestas pedagógicas y la importancia de ser protagonistas de la innovación educativa.

En un contexto de convergencia mediática, como ya dijimos, los alumnos deben tener la posibilidad de crear contenidos, y los docentes deben incorporar prácticas naturalizadas por los alumnos aprovechando su potencial. En este sentido, el rol docente para guiar estas prácticas y motivar las producciones, es crucial. De este modo, el docente está llamado a facilitar al alumno la implicación en la producción de conocimiento y de esta manera propiciar un pensamiento criterioso. El objetivo es claro: encontrarles a las nuevas tecnologías de la comunicación un sentido pedagógico y didáctico importante e imponente, donde el docente deberá hacer un esfuerzo muy arduo para poder adaptar contenidos de clases.

En este sentido, la construcción de procesos creativos de construcción de sentido es fundamental en el aprendizaje para ayudar al análisis y la reflexión, quedando atrás la idea del docente como único agente transmisor de conocimiento a un alumno pasivo.

La incorporación de las narrativas transmedias en el escenario educativo implica que el docente no solamente guíe al alumno en las prácticas de producción, sino también que incorpore conocimiento sobre las herramientas necesarias para la producción de conocimiento. Para esto, es fundamental facilitar procesos de capacitación docente. La simple incorporación de nuevas tecnologías en las aulas, no garantiza el fortalecimiento educativo ni mucho menos la apertura de nuevas posibilidades narrativas sin una adecuada capacitación para guiar a los alumnos a prácticas eficientes.

El desafío principal para movilizar un cambio en el modo de enseñar es contar con los recursos necesarios, para asumir con criterio un nuevo modelo de enseñanza, guiar y sobre todo motivar al alumno a la reflexión crítica. El docente ya no debe ser quien explica solo contenidos temáticos, sino un facilitador de una serie de herramientas pedagógicas para motivar al alumno en la búsqueda de sus propias experiencias a partir no sólo del lenguaje escrito y oral, sino también desde la imagen fija o en movimiento, el sonido, las lógicas de programación, el diseño o el juego.

Sobre esto, Mariana Maggio (2012) incorpora el término de 'Inclusión Genuina':

Puede construir gracias a aquellos docentes que al justificar su decisión de incorporar las nuevas tecnologías en las prácticas de la enseñanza decían que se debía a que reconocían su valor en los campos de conocimiento disciplinar objeto de la enseñanza. Los docentes son expertos en los temas que enseñan, ya sea como profesionales y/o investigadores, y reconocen que las prácticas que desarrollan en ámbitos no docentes se transformaron de modo tal por las nuevas tecnologías que necesitan expresar dicho reconocimiento en su propuesta de enseñanza. (Maggio: 2012, p. 8)

Para los niños y jóvenes, las nuevas tecnologías de la comunicación son la puerta de entrada como modos de conocer, pensar y aprender. Frente a esto, los docentes están obligados a reconocer y entender en profundidad estos retos para generar prácticas de la enseñanza que favorezcan aprendizajes valiosos y perdurables. Si no se realiza este reconocimiento, se genera un vacío en la posibilidad concreta y efectiva de que los alumnos adquieran conocimiento, una falta de reconocimiento de sus modos de conocer, relacionarse, interactuar y, por ende, aprender.

Sabemos que en el diseño de una narrativa transmedia intervienen diversos actores de producción. Por ejemplo, en un Documental Transmedia, es importante contar con un guionista, un equipo de producción audiovisual, e incluso, dependiendo las plataformas que se elija para contar la historia, posiblemente intervengan diseñadores, productores, programadores web y otras ramas de producción multimedia. En este sentido, es comprensible que el docente no desarrolle el conocimiento necesario para el funcionamiento de todo este arsenal de herramientas que intervienen en alguno de los procesos creativos que desarrollen los alumnos. No debe entenderse el rol docente como el gestor y el interventor de las acciones de realización de contenidos, pero sí es muy importante conocer y entender su funcionamiento para trabajar diseños curriculares acordes y consignas claras a la hora de enfrentar desafíos pedagógicos. De manera contraria, tener competencias instrumentales para el uso de los medios, no garantiza una alfabetización avanzada. El rol docente consiste en garantizar el buen desarrollo de estas competencias más allá del uso de cualquier dispositivo, del pensamiento

crítico, de análisis informativo, de la capacidad de creación y de la responsabilidad en la difusión.

Maggio (2012) afirma que:

La formación docente es necesaria para construir propuestas enriquecidas, en la que confluyen cuestiones disciplinares y temas de psicología, didáctica y tecnología, y que obliga a un trabajo profesional de creación y reconstrucción permanentes. Esta formación es la base y la condición para que las propuestas potentes sucedan y un aspecto central del desarrollo profesional de los docentes en la actualidad. En tanto esta formación no ocurra de modo sistemático, la puesta a disposición de tecnología, poca o mucha, no necesariamente tendrá el impacto que quisiéramos en la generación de propuestas de enseñanza enriquecidas y de calidad. (Maggio: 2012, p. 10)

Es claro que este desafío debe realizarse frente a una realidad compleja, donde los avances tecnológicos se incrementan más rápidamente que nuestra capacidad de comprensión o de adquisición. No debe exigirse que el docente conozca todas las estrategias de comunicación, ni el manejo de todos los lenguajes de producción ni mucho menos el manejo a la perfección de las tecnologías de comunicación, pero sí, un compromiso a la comprensión de un nuevo mundo digital, una apertura a nuevas formas de compartir conocimientos, con la reflexión sobre las demandas que presentan los alumnos, y exigir a las instituciones educativas que acompañen los procesos de incorporación de conocimiento. Y, sobre todo, un debate sobre los entornos de formación que fortalezca la mirada hacia los nuevos modos de enseñar. En este sentido, es clave el trabajo interdisciplinar con equipos docentes y la capacitación con especialistas en comunicación interactiva y narrativas transmedias.

2.7. Los Alumnos: La Construcción de Identidad.

Como se viene diciendo, en las prácticas transmedia, el papel del alumno se transforma: de consumidor a productor del universo narrativo. En consecuencia, además de contenidos, debe ser alfabetizado (o realfabetizado) en uso de medios, definición de objetivos de sus producciones y análisis de resultados utilizando las herramientas de comunicación y colaboración que proporcionan las narrativas transmedia.

Podríamos considerar un proceso de empoderamiento del estudiante, en el que se le brinden herramientas no solo para entender o interpretar la información, sino también para fomentar su creatividad y permitirle participar activamente en la creación y contribución al universo narrativo propuesto. Esto supone transformar la relación entre el texto y la lectura, otorgando protagonismo al usuario, quien se sumerge en el entorno narrativo, interactúa, toma decisiones y enriquece la experiencia con nuevos elementos y significados.

Scolari (2018) afirma que:

Mucho se habla sobre los efectos de las plataformas digitales y los dispositivos móviles en las nuevas generaciones. La introducción y el uso generalizado de los smartphones y las redes sociales entre 2010 y 2015 cambiaron fundamentalmente el panorama de la infancia. Este período, denominado la Gran Reconfiguración, vio la rápida adopción de los smartphones, transformando cómo los niños y adolescentes interactúan con el mundo y entre sí. (Scolari: 2018, párr. 2)

Vamos comprendiendo, y la educación debe asumirlo, que los jóvenes son prosumidores que, a veces de forma no consciente, se están vinculando de una manera muy particular con los medios y despliegan sus propias estrategias de aprendizaje y subsistencia dentro de una ecología de los medios compleja que cambia a pasos acelerados.

En relación a esto, Fernando Irigaray sostiene que:

El transmedia storytelling necesita que los actores participantes estén dispuestos a interactuar y formar parte de la trama. Que tengan un pleno compromiso con la narración: ser ciudadanos que habiten y recorran las historias que no solo se desarrollan en escenarios virtuales, sino en el territorio real. (Irigaray: 2015, p. 168)

Los alumnos se encuentran constantemente en entornos virtuales: para pedir ayuda, para hacer las tareas, para buscar información, para compartir materiales, etc. Esto constituye, para los docentes, un fenómeno por entender, reconocer y potenciar. Los alumnos digitalizados se encuentran para darse apoyo, estudiar juntos, colaborar y la tecnología genera condiciones de mayor eficiencia.

Hay muchos jóvenes que están produciendo nuevas historias, compartiendo videos, o haciendo memes para hacerlos virales. Esto no quiere decir que absolutamente todos los jóvenes estén produciendo cosas, pero es muy probable

que dentro de un aula se pueda encontrar varios alumnos que le gustaría ser YouTuber.

Por último, el uso de la tecnología trae consigo una condición autodidacta en los jóvenes casi innata: cuando alguien tiene un problema en un videojuego no le consulta la solución al padre o a la madre ni mucho menos al profesor. Aprende con pares, en foros, con tutoriales o con jugadores en línea. De alguna manera soluciona el problema y pasa de nivel. Esto puede pasar dentro del aula. Si se le da espacio a esos saberes para solucionar problemas del universo multimediático, entonces se generaría una situación de aprendizaje diferente, incluso mucho más cercana a los intereses de los jóvenes.

2.8. Originalidad Creativa.

Romper la rutina y atreverse a la construcción creativa para la enseñanza, es un desafío. Ser original es también no copiarse a sí mismo, reconocer cada realidad para construir desde allí un producto nuevo e inédito.

En el aula, la originalidad creativa potencia la capacidad de los estudiantes para generar ideas, soluciones o productos que sean novedosos y relevantes en el contexto educativo. Implica la producción de respuestas únicas que van más allá de la repetición de lo aprendido, integrando imaginación, pensamiento crítico y una nueva perspectiva en la resolución de problemas o en la creación de contenidos.

Es importante entender que el determinismo tecnológico que se impone a los niños y jóvenes y que marcan sus intereses y tiempos de atención, puede ser revisado y reconstruido cuando el docente es quien define el carácter de su práctica, dispone para qué, cómo, cuándo y cuánto usa la tecnología.

Los alumnos tecnologizados empiezan a generar modalidades de uso que no necesariamente, como adultos y docentes, somos capaces de anticipar, pero sí debemos reconocer y analizar. Los docentes deben entender las nuevas posibilidades, dimensionarlas en su sentido didáctico e incluirlas en las prácticas de enseñanza cotidianas. Aquí es importante entender que los alumnos están usando las tecnologías para generar formas más interesantes de resolver las consignas habituales de unas prácticas educativas.

Desde la posibilidad concreta que tienen los alumnos de las búsquedas digitales, el chat gpt, los diversos modos de creación con las IA y el fácil acceso a la información para copiar y pegar, el verdadero problema es la formulación de la

actividad, por lo que el auténtico desafío de la docencia es promover y alentar el desarrollo de la creatividad. Construir situaciones que favorezcan procesos reflexivos complejos y de este modo contribuir a la formación de alumnos criteriosos. En ese escenario, no sabemos todo y menos aún, en un campo donde los avances son tan acelerados. Por tanto, hay que avanzar experimentando: la prueba y el análisis de resultados como actitud docente permanente.

Es importante comprender la ya señalada tendencia a recurrir al copia y pegue o actualmente a la IA. Por eso es necesario diseñar actividades en las que la búsqueda sea necesaria, forme parte de procesos de construcción reflexiva más complejos y profundos. De esta manera, se estimula a los alumnos a desarrollar soluciones prácticas y creativas, motivados por el interés en aprender en lugar de simplemente cumplir con la tarea.

Maggio (2012) dice que:

Si comprendemos que los alumnos usan la tecnología para registrar, tenemos una nueva oportunidad para ayudarlos a crear registros que, en lugar de repetir, les permitan conservar lo valioso, dar a conocer lo que es una construcción original, producir síntesis de nuevo tipo y generar cualquier otro modo de entender y crear que implique relevancia, profundidad y riqueza. (Maggio: 2012, p. 50)

En este contexto, una clase no debería ser igual a otra. Los docentes deben tener la apertura a la invención e improvisación, no en el sentido de no saber hacia dónde ir, sino del riesgo de buscar un conocimiento enriquecido y expandido. Así, es importante plantear: ¿Qué cambios se pueden hacer en los temas de clase? ¿Qué puertas de entrada de acceso al conocimiento desde otros lenguajes tienen los chicos? ¿Cómo incorporar sus prácticas habituales mediadas por las tecnologías de la información al aprendizaje? Sin duda, suena complejo, pero no solamente es necesario, también es urgente.

Uno de los grandes problemas que enfrentan los educadores es la construcción de sus programas de clase: ¿Qué nuevas herramientas incorporan para la construcción de las clases? ¿Cuántas veces reformulan sus programas de clases en función a los avances que proponen las tecnologías? En este sentido es importante hablar sobre los contenidos mínimos que se necesitan para armar los programas, pensarlos y formularlos ya que pueden ser la base para producir una nueva enseñanza.

Maggio (2012) afirma que:

Cuando planteamos la clase en una búsqueda de profundidad y se ralentiza el tiempo, las propuestas pueden ir más allá y alcanzar actividades muy diferentes, que incluyen desde la realización de trabajo de campo en organizaciones reales hasta la colaboración en el diseño de producciones artísticas, entre tantas otras. Más aún, lo profundo conecta con lo real y el objeto de la intervención real, en general, está en el más allá del aula. La transformación de la realidad requiere salir de la facultad, la interacción con muchos otros y también la articulación de esfuerzos de organizaciones múltiples. (Maggio: 2012, p. 35)

La producción colaborativa de los estudiantes se ve enriquecida gracias a las posibilidades que brindan las tecnologías de la información y la comunicación. Así, el trabajo colectivo alcanza su máxima expresión y adquiere una nueva dimensión cuando la cooperación se lleva a cabo de forma continua, en cualquier momento y lugar, y a través de diversos formatos y soportes.

Olga Cepeda Romero, Isabel María Gallardo Fernández y Jesús Rodríguez Rodríguez (2017), en su análisis sobre la evaluación de los materiales didácticos digitales, señalan que:

Evaluar los materiales implica situarnos bajo una perspectiva curricular que permita analizar los materiales en su contexto de uso y poder analizarlos en relación a las propuestas de trabajo de las que forma parte. (Romero, Gallardo Fernández, Rodríguez: 2017, p 81).

Un enfoque útil para esto podrían ser los procesos de aprendizaje basados en proyectos o el aprender haciendo (Learning by Doing) consistente en el paso de una pedagogía marcada por la pasividad a otra de la participación y el trabajo en la que el aprendizaje a través de la experiencia en lugar de depender únicamente de la instrucción teórica o la memorización de información. El aprendizaje ocurre de manera más efectiva cuando los estudiantes participan activamente en actividades prácticas y experimentan directamente lo que están aprendiendo.

Los proyectos pueden ser en temas muy variados y de distinto carácter, desde una investigación de una tema histórico hasta la sostenibilidad en la comunidad local, la creación de un jardín urbano o una campaña de reciclaje. Los alumnos adquieren conocimientos mediante el desarrollo de proyectos que abordan problemas o preguntas del mundo real durante un período de tiempo extendido con

un papel activo, investigando, tomando decisiones y resolviendo problemas. El profesor actúa como facilitador o guía, ayudándolos a alcanzar los objetivos. Al abarcar múltiples áreas de conocimiento, los proyectos permiten a los estudiantes aplicar lo aprendido en diferentes materias y ver las conexiones entre ellas.

Explorar los beneficios de las narrativas transmedia en educación es entenderlas como herramientas que permiten personalizar el aprendizaje. No son recetas mágicas para mejorar la educación, sino más bien un aporte para entender una nueva forma de generar experiencias de comprensión y adhesión de conocimiento. Deben posicionarse sobre los procesos de aprendizaje para mejorarlos de modo que permita el trabajo desde varios enfoques para poner en prácticas diferentes habilidades desde distintos lenguajes.

Las narrativas transmedia aportan algunas respuestas a los múltiples desafíos que la cambiante realidad socio cultural plantea y las demandas de los alumnos reclaman. Las herramientas que ofrece hoy la tecnología nos obliga a experimentar nuevos modelos que incluyan los entornos digitales, o mejor, las experiencias, en las que nacen y crecen los estudiantes. Educadores e instituciones educativas son permanentemente desafiados a redefinir su labor integrando el aprendizaje y la forma de aprender a la vida cotidiana que cada vez transcurre más lejos de las cuatro paredes del aula.

Capítulo 3: Un Caso de Análisis de Experiencias Transmediáticas en Educación: Excursión Tecnológica en Escuela Play.

3. Análisis de Caso

3.1. Sobre la Propuesta de Análisis.

El estudio de caso tiene el propósito de analizar el impacto de las narrativas transmedia en las experiencias de aprendizaje. Esta experiencia ha demostrado que la utilización de recursos transmedia potencian la motivación, la incorporación de nuevos lenguajes, el compromiso de los estudiantes y diversifican la creatividad y la originalidad de formas de acceso al conocimiento estimulando el pensamiento crítico.

Para ello, se seleccionó como objeto de estudio a Escuela Play, una institución multimedia situada en la ciudad de Santa Fe, conformada por un equipo interdisciplinario de profesionales con trayectoria en educación y producción de contenidos digitales, y se distingue por ofrecer una propuesta pedagógica innovadora orientada a la integración de herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

El análisis se delimitará a un período de seis meses durante el año 2024 y se focalizará en una de las experiencias educativas más representativas de la institución: la Excursión Tecnológica, que será descrita detalladamente en secciones posteriores y se alinea con enfoques pedagógicos contemporáneos que promueven el aprendizaje basado en la experimentación y la producción de contenidos.

Para introducir el tema resulta fundamental volver a enumerar las cuatro variables de análisis para comprender el aporte de las narrativas transmedia como estrategia, para su implementación en la educación. Dichos ejes permiten comprender el impacto y las oportunidades que ofrece esta metodología en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En primer lugar, veremos el aporte de contenidos y experiencias que brindan las narrativas transmedia y enriquecen el aprendizaje con la integración de múltiples lenguajes y disciplinas, tales como diseño gráfico, animación, fotografía, video, sonido, programación y nuevas tecnologías interactivas, las cuales no siempre son abordadas en los contextos educativos tradicionales.

El segundo momento se centra en el carácter motivacional de las narrativas transmedia en el ámbito educativo mostrando como su estructura inmersiva y capacidad para generar universos narrativos dinámicos posibilita la creación de experiencias motivadoras para los estudiantes. Estas narrativas fomentan la participación activa en proyectos de clase, trabajos colaborativos y producciones creativas, lo que a su vez promueve la interacción entre múltiples usuarios y estimula el aprendizaje autónomo.

El tercer eje se vincula con su potencial de inserción e impacto en la audiencia educativa. La implementación de estrategias transmedia en entornos de aprendizaje amplía el alcance de los contenidos, permitiendo que un mayor número de estudiantes acceda a experiencias formativas más inmersivas. Además, transforma el rol tradicional del estudiante-espectador en un sujeto activo y participativo, propiciando su implicación directa en la construcción del conocimiento y en el desarrollo de narrativas compartidas.

Finalmente, el cuarto eje de análisis se refiere a la originalidad creativa de las narrativas transmedia que posibilitan la construcción de historias a través de múltiples plataformas y medios, diseñando experiencias educativas interactivas y diversificadas. Cada medio aporta una perspectiva única de la historia, permitiendo la co-creación de contenido y la expansión del relato a través de las contribuciones de los propios estudiantes, lo que fortalece el aprendizaje basado en la creatividad y la experimentación.

3.2. Estudio de Caso: Escuela Play y Una Experiencia Innovadora.

La elección del espacio para desarrollar esta práctica es Escuela Play, una escuela multimedia de la ciudad de Santa Fe dedicada a la enseñanza de contenidos multimedia. Integra las nuevas tecnologías de la informática y las comunicaciones con el arte y el diseño para que desde edades tempranas se pueda iniciar un contacto directo con la producción audiovisual, la fotografía, el diseño, la animación, la programación y la robótica con el objetivo de estimular la creatividad, trabajar en equipos y desarrollar habilidades interpersonales en contacto con la tecnología.

3.2.1. Espacios de Aprendizaje

La escuela cuenta con diferentes espacios educativos adaptados para que los alumnos puedan desarrollar diferentes experiencias educativas. El principal es el aula multimedia, un espacio plurifuncional con un concepto dinámico y adaptable a los diferentes usos para los que se quiera disponer: conferencias, clases, prácticas, entre otras. El espacio contempla, también, un proyector y pizarrón con sistema de audio y conectividad streaming, y mesas con conexión para el público y los alumnos. Este espacio puede convertirse fácilmente en un estudio de televisión, un set de fotografía o una sala de producción de audio según la necesidad de cada clase.

Otro de los espacios es el aula digital, diseñado para el dictado de clases presenciales con contenidos que incluyan la utilización de softwares específicos para el aprendizaje de: animación, edición, postproducción, audio, diseño, ilustración, programación, videojuego y robótica entre una variedad de opciones. Está equipado con una mesa circular con computadoras de estudio con pack de softwares de producción multimedia, conexión a internet por fibra óptica, proyector, pizarrón y equipos de sonido. Las PC se conectan todas por la misma red para permitir un trabajo de aprendizaje y producción en línea.

Por otra parte, la escuela cuenta con un estudio streaming completamente diseñado para hacer transmisión en vivo de clases online o grabar clases a distancia. Con tecnología de primer nivel, el estudio cuenta con cámaras controladas, una planta de luces, fondo en croma o color y una mesa de control transmisión en plataforma o para edición online y offline. Este espacio es utilizado también para experiencias de transmisiones streaming creada por los mismos alumnos.

Por último, la escuela cuenta con un aula gamer diseñada para integrar la tecnología del entretenimiento a los formatos educativos donde los alumnos crean experiencias de realidad virtual, realidad aumentada, arte digital, experiencias en 360°, juegos interactivos entre otras cosas.

Dentro de su estructura educativa, la escuela cuenta con una plataforma e-learning propia donde imparte cursos, talleres y capacitaciones para todo el mundo en modo online. Esta plataforma permite generar experiencias de aprendizaje desde un aula virtual donde los usuarios pueden acceder a cursos, contenido multimedia, evaluaciones y herramientas interactivas. La

complementación del dictado de clases desde el aula streaming con la plataforma e-learning como soporte de clases permite a los alumnos y docentes tener una experiencia educativa a distancia más completa, mejor organizada y con mejores recursos.

3.2.2. Una Experiencia Educativa Transmediática.

La Escuela Play comprende una variedad de actividades y propuestas educativas para públicos segmentados. La presentación de una de sus experiencias y los resultados alcanzados es pertinente para esta investigación porque muestra las posibilidades que abren las narrativas transmedia en educación.

Una breve enumeración de la variedad de actividades que realiza Escuela Play facilitará comprender mejor el marco en que se realiza la experiencia que se analiza en ésta investigación.

En primer lugar, realiza talleres anuales para chicos en edades de 6 a 12 años en las áreas de videojuego, robótica, cine y video, arte digital y ciencia y tecnología. Estos talleres tienen dinámicas de clases teórico-prácticas donde los alumnos realizan actividades divertidas y colaborativas apuntando a desarrollar una amplia gama de habilidades que van desde la posibilidad del desarrollo creativo hasta el trabajo en equipo. En segundo lugar, Play propone talleres y cursos multimedia de temáticas variadas para el aprendizaje de procesos y herramientas de trabajo para la vida profesional. Estos cursos combinan diferentes formatos de contenido para mejorar la experiencia de aprendizaje y comprenden las áreas de edición de video, producción audiovisual, fotografía, audio, diseño gráfico, ilustración, programación web, marketing digital, videojuego, animación, entre otras.

Por otra parte, gracias a su estudio streaming y la plataforma e-learning, Play crea un espacio de educación online que brinda cursos, capacitaciones y masterclass sobre temáticas multimedia, posibilitando la llegada a usuarios de cualquier lugar que deseen participar de estas instancias de aprendizaje.

Al contar con tecnología de nivel aplicada a formatos educativos, la escuela crea convenios con instituciones terciarias y universitarias para el desarrollo de diferentes actividades formativas de ámbito académico tales como el diseño digital, el diseño gráfico, la programación y la producción cinematográfica.

También cuenta con un programa de capacitación docente en utilización de tecnologías de la Información y la comunicación (TIC) para implementación en

entornos de clase con el objetivo de generar aportes en las prácticas de educadores para incorporar actividades vinculadas al universo multimedia y transmedia entendiendo que la generación progresiva de las mismas se enmarca en un proceso de innovación educativa que puede convertirse en un aporte fundamental para mejorar la calidad de la enseñanza generando nuevos hábitos en los alumnos.

Dentro de sus actividades recreativas didácticas, la escuela dió vida a Play TV: una plataforma en línea que transmite contenido multimedia en tiempo real a través de Internet de todos los contenidos multimedia que genera Escuela Play. Con transmisión en vivo desde el estudio streaming, el canal comparte contenidos realizados por alumnos, docentes y directivos de la escuela vinculados al entretenimiento, videojuego, tecnología, arte digital, IA, cine y música entre otras temáticas. Un canal streaming con contenidos creados por los alumnos de los diferentes niveles sirve no solo como un canal de entretenimiento abierto al público, sino también como experiencia de aprendizaje.

Bajo la consigna de vincular el entretenimiento en espacios educativos, Play crea uno de los eventos gamer más reconocidos de su región: el Play Gamer Fest. Este evento reúne competencias dedicadas a los videojuegos y la cultura gaming e incluye varias actividades como torneos de eSports, lanzamientos de juegos, simuladores, presentaciones de tecnología, espacios de realidad virtual, exhibiciones de cosplay y charlas con desarrolladores. Además de ser un espacio para la innovación y la competencia, cada edición del evento reunió a más de 200 jugadores locales que disfrutaron de jornadas intensivas de entretenimiento.

Para las actividades de vacaciones de verano e invierno, el espacio realiza su Colonia Tecnológica para chicas y chicos que quieran disfrutar de una experiencia multimedia y explorar diferentes ramas de la tecnología con una aplicación práctica.

Por último, la escuela desarrolló un proyecto educativo llamado Excursión Tecnológica que veremos en el próximo apartado como caso de análisis.

3.2.3. Excursión Tecnológica

La Excursión Tecnológica es una experiencia creada íntegramente por Escuela Play y destinada a las instituciones educativas a quienes ofrece a sus alumnos la posibilidad de vivenciar una instancia de aprendizaje diferente que complementa los contenidos curriculares. Para ello, los docentes de Escuela Play a cargo de la actividad, proponen a los participantes que, agrupados en equipos,

realicen un desarrollo creativo mediado por la tecnología. A cada grupo se asigna un espacio para realizar la actividad y los alumnos inician en una experiencia de educación inmersiva que les permite conocer el mundo digital y disfrutar respondiendo a consignas de aprendizaje, mediante actividades multimedia, sea creando videojuegos, utilizando programación robótica, realidad virtual y aumentada, ilustración digital o proyectos streaming.

Las actividades que se proponen se adaptan a las edades de los alumnos, lo que permite realizar la experiencia a niñas y niños de primaria como a adolescentes de nivel secundario.

La jornada se desarrolla de la siguiente manera: los docentes de Play a cargo de la excursión hacen una presentación de las actividades y las instalaciones disponibles, explican las consignas y temáticas previamente planificadas por los docentes de la institución educativa y el modo de trabajar. Luego de una reflexión sobre el uso responsable de tecnología, características de los procesos creativos y condiciones para trabajar en equipo, los participantes se agrupan por áreas temáticas y se inician las tareas orientadas y supervisadas de manera permanente. En cada área se trabaja de la siguiente manera:

- > Área de programación de videojuego y robótica: los alumnos crean y realizan videojuegos con herramientas que permiten aprender jugando. Realizan sus propios videojuegos a partir de lenguajes de programación y el diseño integral en formatos 2D y 3D. La actividad se completa con la programación de robótica donde se trabaja con placas arduino para incorporar conocimientos de lenguajes para programar en kits de robots.

- > Área de streaming: A partir de las consignas y temáticas planificadas con los docentes de cada institución, los alumnos trabajan en la producción de contenidos para ser compartidos en plataformas en tiempo real. La producción streaming aplicada a formatos educativos es una experiencia dinámica e interactiva que permite a los chicos explorar actividades de guión creativo, improvisación, manejo del lenguaje, comportamiento frente a cámara y la integración de recursos multimedia como el audio, el video, el diseño y la animación.

- > Área de proyectos multimedia: En este espacio de trabajo los alumnos desarrollan actividades vinculadas al mundo multimedia. En primer lugar, realizan ilustraciones digitales sobre tabletas gráficas para crear diseños, personajes, o contar historias. Además generan experiencias de realidad virtual con juegos que

ensamblan elementos del mundo real con imágenes creadas virtualmente. Ello se complementa con actividades lúdicas grupales en realidad aumentada que incluyen narrativas de interacción y participación. Y por último, conocen el mundo de la inteligencia artificial (IA) desde diferentes apps y plataformas en las que los docentes crean actividades que consisten en construir producciones digitales como música, videos, fotografías y diseños creativos desde la asistencia tecnológica.

La Excursión Tecnológica permite a los participantes conocer de primera mano cómo trabajar en la construcción de procesos creativos, interactuar con profesionales del sector y aplicar conocimientos adquiridos en el aula. Con el objetivo de fomentar el aprendizaje experiencial a través de la observación y participación directa, los alumnos construyen conjuntamente un formato educativo novedoso, original y desafiante para conectar el conocimiento desde otra perspectiva.

Los docentes de los cursos que acompañan las instituciones, además son observadores participantes lo que les permite ver las reacciones que provoca la experiencia en los chicos y lo que pueden lograr incorporando narrativas transmedia en sus clases. Además, los productos de los grupos quedan a disposición de los chicos y docentes para ser retrabajados, complementados y comentados en el aula.

En el análisis posterior se expondrán los resultados de estas Excursiones Tecnológicas que permiten comprender cómo atraviesan, alumnos y docentes, experiencias que permiten crear nuevas formas de aprendizaje que, utilizando narrativas inmersivas elevan los niveles de motivación, potencian la originalidad creativa, incentivan la participación y despiertan nuevos intereses, para hacer frente a los desafíos que los tiempos presentes plantean a la educación.

3.3. Metodología de Análisis

La investigación se basó en fuentes primarias de información con metodología cualitativa que la observación sistemática del investigador participante y la aplicación de entrevistas semiestructuradas a los distintos participantes de la experiencia:

- > Una muestra aleatoria de alumnos de diez escuelas de la ciudad de Santa Fe o localidades vecinas, que participaron en alguna de las Excursiones Tecnológicas realizadas entre los meses junio y diciembre de 2024. La muestra abarcó a cincuenta (50) adolescentes mujeres y varones de entre 15

y 18 años, que cursan entre 2do. al 5to. año. Las entrevistas fueron realizadas al finalizar la jornada de la que participaron, se registraron filmicamente y luego fueron transcritas para procesar la información. En el anexo se puede consultar un video con una selección de esos registros.

> Una muestra aleatoria de diez (10) docentes y directivos de los establecimientos educativos que acompañaron a los alumnos de cada excursión. Sus respuestas sobre el impacto de la experiencia en los alumnos fueron registradas en un formulario de preguntas abiertas.

> Todos los docentes de Escuela Play a cargo de las experiencias.

A continuación, se presenta un cuadro que sintetiza la propuesta metodológica, detallando las variables de análisis, sus respectivos indicadores y las técnicas de recolección de información que permitirán abordar el objeto de estudio de manera rigurosa y sistemática:

Variable de análisis	Indicadores de la variable	Técnicas de recolección de datos
Las narrativas transmedia como aporte a la educación	Nuevos lenguajes: Los alumnos descubren y exploran nuevos lenguajes y soportes con contenidos variados desde diferentes puertas de entrada.	Entrevistas semi-estructuradas a informantes claves (método cualitativo): >Directivos y docentes de las escuelas participantes; >Alumnos participantes de la experiencia; >Docentes de Escuela Play a cargo de la experiencia.
	Motivación: Los alumnos encuentran acciones motivadoras para llevar adelante proyecto de clases, trabajos, producciones, y	Resultados de producciones multimedia: Revisión de las producciones realizadas por los alumnos como trabajo final de la Excursión: de podcast, de canal de tv on line, de radio on line, de video o juegos. Entrevistas semi-estructuradas a informantes claves (método cualitativo):

	nuevos aprendizajes en interacción de múltiples usuarios.	>Directivos y docentes de las escuelas participantes; >Alumnos participantes de la experiencia; >Docentes de Escuela Play a cargo de la experiencia.
	Inserción: Alumnos y docentes descubren y exploran las posibilidades inmersivas	Observación participativa del investigador sobre el comportamiento y reacciones de quienes integran las actividades. Entrevistas semi-estructuradas a informantes claves (método cualitativo): >Directivos y docentes de las escuelas participantes; >Alumnos que participan de la experiencia; >Docentes de Escuela Play a cargo de la experiencia.
	Originalidad creativa: Docentes comprenden y aprecian las acciones creativas y comportamientos de los alumnos.	Observación participativa del investigador sobre el comportamiento y reacciones de quienes integran las actividades. Entrevistas semi-estructuradas a informantes claves (método cualitativo): >Directivos y docentes de las escuelas participantes; >Alumnos que participan de la experiencia; >Docentes de Escuela Play a cargo de la experiencia.

3.4. Resultados Más Relevantes de la Investigación

Los resultados más relevantes que surgen en la investigación tomando como eje los indicadores de las variables de análisis contempladas en el cuadro antes expuesto se sintetizan a continuación:

3.4.1. Nuevos Lenguajes y Soportes

En relación con el aporte de nuevos lenguajes y soportes al ámbito educativo, se identifican consideraciones significativas. Un hallazgo relevante, surgido de la experiencia de la Excursión Tecnológica, es que muchos estudiantes descubren por primera vez lenguajes y herramientas digitales que no habían explorado previamente, no solo en el contexto escolar, sino tampoco en su vida cotidiana. Esta situación puede interpretarse no únicamente como una consecuencia de la falta de acceso a tecnologías por parte de ciertos sectores sociales, sino también como resultado del desconocimiento sobre programas, aplicaciones o recursos digitales que, si bien están disponibles, no habían sido utilizados con anterioridad. Esta experiencia evidencia la necesidad de generar propuestas pedagógicas que amplíen el repertorio de lenguajes expresivos de los estudiantes y que faciliten el acceso significativo a nuevas herramientas tecnológicas como parte del proceso de aprendizaje.

Los testimonios recogidos en las entrevistas con los alumnos, lo muestran con claridad ya que el tema aparece explícitamente en la mayoría e implícitamente en las demás. Se transcribe textualmente algunos.

Maria Fernanda, alumna de 5to año, en comunicación personal, 17 de Octubre de 2024, revela que:

Yo no sabía cómo se filmaban las noticias y bueno, tampoco nunca había visto un set de grabación y no sé, nunca había visto una cámara de ni un micrófono de cerca en persona.

Por su parte, Jimena, alumna de 5to año, en comunicación personal, 17 de Octubre de 2024, cuenta que:

Los lentes virtuales son una experiencia nueva que tuve. Es la primera vez que hago estas cosas y me pareció muy buena.

Lorenzo, alumno de 4to año, en comunicación personal, 12 de Septiembre de 2024, relata que:

Me gustó bastante lo de la realidad virtual, nunca lo había probado. Y jugar desarmando la bomba y ver un poco más a profundidad lo que es la inteligencia artificial y todo lo que se puede hacer con música, imágenes, información. Y me gustó mucho esto de actuar detrás de una cámara, ver cómo se desarrolla una conversación y las entrevistas.

Martín alumno de 4to año, en comunicación personal, 12 de Septiembre de 2024, cuenta que:

He aprendido muchas cosas juntas que no creí que iba a pasar y la verdad que me encantó. Nos dividieron en distintas actividades, en unas podíamos dibujar o podíamos jugar mientras aprendíamos.

Los testimonios muestran que los alumnos no solamente descubren nuevos medios y lenguajes en la experiencia. De los testimonios anteriores se desprende que los chicos exploran su conocimiento sobre el mundo del entretenimiento para el aprendizaje, y tiene la capacidad de aprovecharlos a partir de consignas que propone la excursión los estimulan a interiorizarse en estos medios, aplicados a la investigación y el aprendizaje.

Sobre esto, Nerea Godoy, docente de Play, en comunicación personal, 5 de Diciembre de 2024, cuenta:

La experiencia del contacto con nuevas tecnologías para el aprendizaje es muy positiva. En algunos casos, los alumnos ya saben qué es un streaming ya sea porque previamente estuvieron en contacto con una sala o consumen en el día a día programas en YouTube, Twitch o recortes en tiktok. En otros casos, tal vez nunca habían estado en contacto con una cámara o no tenían una idea generalizada de cómo funciona una computadora, o tal vez ni siquiera sabían que existían los lentes de realidad virtual. Creo que en ambos casos nos encontramos con actitudes muy entusiastas y muy participativas, lo cual habla de que la tecnología es para todos en mayor o en menor medida y estamos aptos para utilizarla.

La incorporación en las actividades educativas de prácticas naturalizadas del mundo del entretenimiento ofrece la posibilidad de generar nuevas aptitudes que enriquecen las experiencias de clase. Un alumno que sabe manejar alguna aplicación o recurso, puede compartir ese conocimiento en la construcción de una actividad conjunta sin necesidad que el docente la explique y ese nuevo aprendizaje se expande por el resto del grupo.

Thiago alumno de 5to año, en comunicación personal, 23 de Septiembre de 2024, cuenta que:

Lo que más me gustó de la excursión tecnológica es que podés aprender nuevas cosas de la tecnología y todas sus funciones. Me gustó más la sala de los noticieros, de hacer, de filmar, porque usaban mucho los contenidos

audiovisuales y también a cómo hablar delante de la cámara. Yo ahora lo estoy haciendo como algo mío, pero también pude hacerlo con mis compañeros, reírnos un poco y divertirnos. Nos gustaría hacer un programa todos juntos.

Naiara, alumna de 5to año, en comunicación personal, 23 de Septiembre de 2024, dice que:

La experiencia fue muy buena y me dio muchas curiosidades sobre muchas cosas. Sobre todo en la computadora. Jugando con Minecraft, el profe nos enseña cosas que nunca habíamos visto. Una amiga me mostró cómo jugar en línea con mis compañeros y la verdad que fue genial.

José, alumno de 4to año, en comunicación personal, 26 de Septiembre de 2024, dice:

La verdad me pareció muy buena la excursión. Es algo nuevo que experimenté y lo que más me gustó fueron los videojuegos virtuales. Nunca lo hice y me pareció muy lindo. Pienso que estaría bueno que lo podamos hacer en la escuela.

Iván Amadeo Visconti, coordinador de la excursión de Play, en comunicación personal, 7 de Diciembre de 2024, hace referencia a que:

Creo que la idea de trabajar con nuevos lenguajes en la educación es en principio completamente necesario. Creo que tienen que renovarse las nuevas formas de educar a los chicos sobre todo entendiendo desde qué lugar están ellos con las tecnologías y la vasta capacidad que tiene internet, las computadoras y las distintas enciclopedias virtuales para brindar información.

De este primer eje también se puede resaltar la importancia de los espacios aulísticos adaptados a experiencias de producción. Como se viene diciendo, la excursión propone la posibilidad de que el alumno atravesase diferentes áreas de actividades realizadas en espacios de aulas pensadas y articuladas para potenciar la exploración de nuevos lenguajes. Sobre esto, el análisis recoge algunos datos relevantes:

Como se refleja en los testimonios recolectados, en la totalidad de los casos de alumnos entrevistados manifiestan haber tenido una experiencia muy buena de aprendizaje y haberse sentido a gusto con las actividades y los espacios donde se desarrollaban. De la misma manera, la totalidad de los docentes de encuestados de

las escuelas que acompañaron la actividad de sus alumnos, valoran con 'excelente' la experiencia desde el punto de vista del aprendizaje.

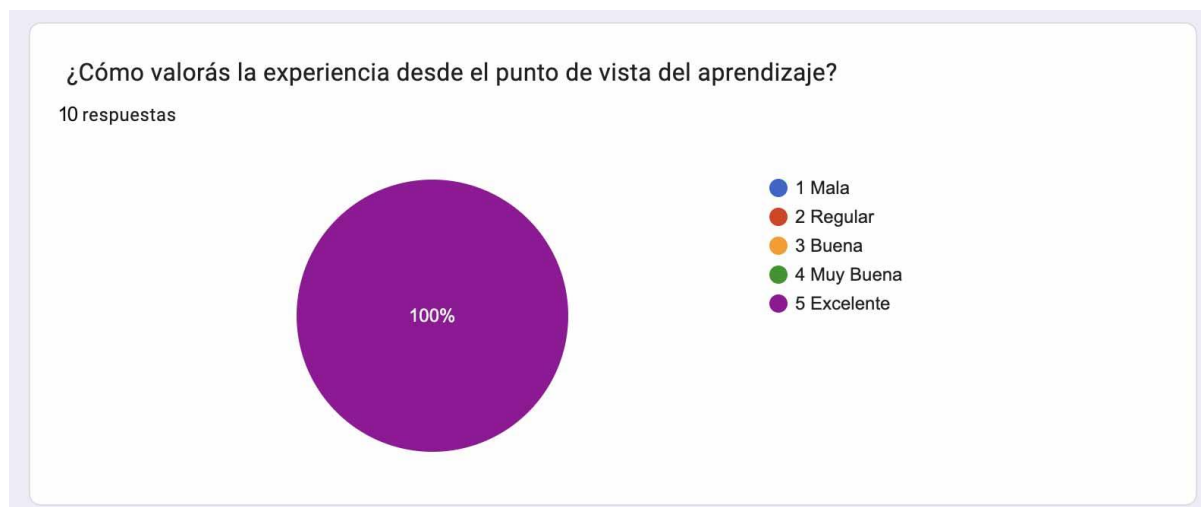


Gráfico de torta indicador de valoración docente sobre Excursión Tecnológica. Elaboración propia.

Agostina, alumna de 3er año, en comunicación personal, 26 de Septiembre de 2024, cuenta que:

La verdad que el estudio streaming me gustó muchísimo, la buena onda, los juegos que estábamos haciendo. Los coordinadores también son muy buenos porque saben explicar muy bien las cosas. Además el espacio es increíble.

Juan, alumno de 3er año, en comunicación personal, 26 de Septiembre de 2024, cuenta que:

Lo que más me gustó fue el ambiente y también como enseñaban los profesores a los chicos que no sabían nada. Me gustaba mucho el ambiente de estar jugando con todas las computadoras y al mismo tiempo aprendiendo con mis compañeros.

Ana, alumna de 5to año, en comunicación personal, 23 de Septiembre de 2024, comparte que:

La experiencia fue muy buena. Aprendimos mucho sobre la tecnología e hicimos varios juegos. Entre eso estuvimos jugando con la compu, estuvimos haciendo como reportajes y estuvimos también con los lentes de realidad virtual. El área de realidad virtual me encantó.

Nerea Godoy, docente de Play, en comunicación personal, 5 de Diciembre de 2024, sostiene:

La idea de trabajar con nuevos lenguajes en la educación es una jugada muy óptima para todos, tanto para docentes como alumnos e instituciones. Todo pasa por la tecnología actualmente y pasa desde un lugar que ofrece una comodidad, no de zona de confort, sino más bien comodidad de agilidad a la hora tanto de ofrecer un conocimiento como docente y el alumno de aceptar este conocimiento. Nosotros como docentes tenemos que entender y aceptar que el mundo tal vez ya no es el mundo en el que nosotros hicimos la primaria. Las tecnologías se pueden usar a nuestro favor.

De los testimonios se puede inferir que además de la importancia de disponer de tecnología adecuada en las aulas, es fundamental la creación de ámbitos de aprendizaje que capten la atención, el interés y no resulten monótonos, lo que exigirá renovaciones pedagógicas y didácticas.

3.4.2. Motivación de los Alumnos

Como segundo eje de análisis se evaluó la motivación de los participantes en la experiencia. En primer lugar, se observa que cuando los chicos descubren y crean nuevos mundos narrativos se despierta en ellos una gran motivación y por tanto una adhesión al aprendizaje. El más común es el mundo gamer, donde encuentran no solo un formato de entretenimiento sino también una forma de incorporar conocimiento.

El lenguaje de las narrativas transmedia conecta al alumno con sus intereses y formas de comunicarse. Los estudiantes consumen y crean contenidos audiovisuales todos los días (videos, reels, podcasts, memes, etc.) por lo que incluir estas formas de expresión en el aula genera identificación inmediata.

Fede, alumno de 3er año, en comunicación personal, 26 de Septiembre de 2024, cuenta que:

Empecé a jugar videojuegos que nunca había jugado y me gustó por el buen rendimiento del equipo, la comodidad con la que uno se acostumbra y también por la manera en la que se regula en un servidor compartido por varias personas y en un ambiente con cero toxicidad. La verdad de las mejores experiencias en el gaming que tuve en mi vida.

Nicolas, alumno de 4to año de Escuela San Agustín, en comunicación personal, 17 de Septiembre de 2024, explica que:

La que más me gustó fue crear música. La verdad es que estuvo bastante bueno y me encantaría seguir aprendiendo un poco más de creación musical para poder crear beats y pistas y poder grabar, así como manejar aplicaciones que me permitan experimentar.

Clara, alumna de 3er año, en comunicación personal, 26 de Septiembre de 2024, cuenta que:

La experiencia que viví fue única y me gustaría volver para experimentar de vuelta todas estas cosas que estuvimos dando. El set de grabación fue bastante experimental, me sentí como la televisión verdadera. En mi carrera en el futuro yo quiero ser fotógrafa y también grabarme a mí misma y publicar en las redes sociales, cómo va a ser mi vida.

Lucía Maessen, docente de Play, en comunicación personal, 2 de Diciembre de 2024, cuenta que:

Es increíble cómo a los chicos de repente le causa tanta curiosidad y tanta fascinación las experiencias de tecnología, sobre todo cuando tienen la experiencia de jugar. Desde ahí como docente descubro realmente que estoy trabajando con niños que están descubriendo un universo nuevo, un universo que al fin y al cabo posiblemente algunos adultos tampoco conocen. Los veo muy motivados a la hora de indagar, de entender cómo funcionan, desde aprender que hay cosas que por ahí no son tan fáciles de comprender pero suceden de forma impresionante.

También es importante destacar que la experiencia que atraviesan los participantes, propone desafíos reales y estimula el trabajo grupal. Cuando el producto final tiene un público (por ejemplo, una muestra escolar, redes, comunidad educativa), los estudiantes se sienten más responsables y motivados por la calidad del trabajo. La creación de productos multimedia requiere colaboración: se reparten roles, se negocian ideas, se integran saberes diversos. Esto fortalece la convivencia y el aprendizaje colectivo.

Rocío, alumna de 4to año de escuela Monte de los Padres, en comunicación personal, 26 de Septiembre de 2024, cuenta que:

Me llamó mucho la atención el lugar de la pantalla verde. Como que me inspiró. Me dieron ganas de hacer más esas cosas con mis amigas y fue muy bueno.

José alumno de 5to año, en comunicación personal, 17 de Octubre de 2024, relata que:

En la excursión había mucha tecnología que todavía no conocía. Lo de la radio me pareció muy bueno, porque teníamos que improvisar y crear nuestros propios contenidos. Yo nunca había creado un reel de instagram, siempre los veía pero nunca me había animado a hacer uno.

Julieta alumna de 4to año de escuela Monte de los Padres, en comunicación personal, 26 de Septiembre de 2024, también cuenta que:

Me pareció una bomba, sinceramente. Muy bueno, muy divertido. La gente que nos atendió y los profes muy buena onda también. Lo que más me gustó fue la sala de gamers. Jugar y compartir en grupo. Hicimos un trabajo de construir una casa en equipo mediante un juego en línea y me pareció una muy linda idea para trabajar en conjunto y crear algo desde cero.

Los testimonios de docentes que acompañaron a los grupos sobre esta experiencia hacen referencia al factor motivador.

Kimey Arrua, docente escuela Ceferino Namuncurá, en encuesta, 13 de Diciembre de 2024, describe que:

Es una idea innovadora en nuestra ciudad. Además, permite estar en contacto con diferentes herramientas tecnológicas, incentivando la exploración. Buscamos que los alumnos tengan otra perspectiva respecto a la tecnología.

Inés Macarena Ozorio, docente escuela EETP 458, en encuesta, 13 de Diciembre de 2024, nos dice al respecto:

Aprendieron que se puede combinar arte, ciencia y tecnología en sus prácticas diarias y en su trayecto formativo utilizando las diferentes herramientas proporcionadas por Escuela Play. Fue una ventana a un mundo digital proliferante, muchos de mis alumnos decidieron incursionar en el uso de softwares de edición, por ejemplo.

María Laura Caglieri, docente Escuela Scaldasferri, en encuesta, 13 de Diciembre de 2024, afirma que:

Creo que salieron muy contentos con la experiencia porque aprendieron jugando, les interesó muchísimo la sala gamer. Eso logró ser un disparador de nuevas propuestas, entusiastas, y que puede ser transferido a las distintas áreas pedagógicas.

Luis Goncebatt, docente escuela EETP 355 José Scaldaferri, 13 de Diciembre de 2024, cuenta que:

Fué muy importante la experiencia porque les abre la puerta al mundo digital a nuestros alumnos. Nos permitió tener otra conexión con los alumnos, además saber que estamos a un clic de poder acceder a las propuestas.

La producción de contenidos que propone la excursión, transforma al alumno en protagonista del aprendizaje, planifican, crean, editan, y comparten sus producciones, lo que aumenta el compromiso.

Sobre esto, Ivan Amadeo Visconti, coordinador de la excursión de Play, en comunicación personal, 7 de Diciembre de 2024, se refiere a que:

Los chicos frente a las nuevas tecnologías se colocan desde un lugar muy positivo y de mucha apertura. Yo creo que ellos están dispuestos de alguna manera a incorporar a las nuevas tecnologías no solamente desde un lugar de juego sino también desde un lugar de herramientas. Desde esta experiencia tecnológica lo que se observa en principio que el acercamiento más directo es a través de los videojuegos, pero también empiezan a descubrir que no solamente la tecnología son los videojuegos sino también un montón de herramientas que desde Play les pudimos mostrar para que ellos incorporen a su vida, como por ejemplo las inteligenci artificial. Entendiendo que las tecnologías no solamente son para jugar sino que pueden incorporarse como una herramienta.

3.4.3. Inserción y Participación

En tercer lugar, la observación participante ratificada por los testimonios recogidos nos permiten constatar que la experiencia de inserción en prácticas transmediáticas que ofrece la Excursión Tecnológica familiariza a los participantes con las oportunidades que se abren aplicadas a la educación. Las reacciones de los alumnos cuando se fomenta la participación rompiendo la rutina tradicional de observadores pasivos, entusiasmo, les permite aportar conocimientos previos, incentiva el aprendizaje y la investigación de nuevas posibilidades. También se observa que los alumnos descubren y experimentan sus capacidades para expresarse con medios distintos a los tradicionales, un video, un dibujo, un juego, el streaming, etc.

Nerea Godoy, docente de Play, en comunicación personal, 5 de Diciembre de 2024, cuenta que:

Todos los chicos se sienten bastante atraídos por las actividades propuestas a lo largo de la Excursión Tecnológica. Yo creo que, lo que cambia el interés de cada grupo, es que a lo largo de cada excursión trabajamos con distintas escuelas de diferentes lugares que tienen realidades distintas entre sí. Algunas escuelas llegaron sabiendo más o menos lo que iban a ver y otras escuelas no tenían ni idea. El impacto de cada actividad fue distinto, variando, pero siempre con un resultado muy positivo.

Ivan, coordinadores de la excursión de Play, comunicación personal, 7 de Diciembre de 2024, hace referencia a que:

La mayor motivación que tienen los chicos es sentirse parte de un grupo y de un lugar en el cual se sienten evaluados de manera positiva, se sienten vistos, se sienten escuchados. Se sienten en comunidad y sienten que no están solos.

Carla, alumna de 5to año, en comunicación personal, 23 de Septiembre de 2024, cuenta que:

Siempre me interesó ese tema de la tecnología. No pensé que íbamos a hacer tantas actividades así, aprender tanto y de paso divertirse. Quisiera lanzarme del streaming algún día después de ver esta experiencia. La verdad que no podría decir que algo me gustó más que otra cosa. Es increíble.

Bruno, alumno de 3er año, en comunicación personal, 26 de Septiembre de 2024, cuenta que:

Fue una experiencia muy hermosa. En general me gustó mucho las actividades de juegos recreativos con videojuegos así como también los de realidad aumentada. Y también me gustó mucho la parte de cine. Me encantó porque soy un chico que se desenvuelve bastante bien y me gusta demostrar que tengo esa capacidad.

Juliana, alumna de 4to año de Escuela San Agustín, en comunicación personal, 17 de Septiembre de 2024, relata que:

Es divertido porque te morís de risa, está bastante copado y encontraste algo que no conocía desde que lo descubriste por primera vez.

Ignacio alumno de 3er año, en comunicación personal, 26 de Septiembre de 2024, dice que:

En el estudio streaming, lo que sería la entrevista, esta parte me gustó muchísimo, porque te toca hablar, y se hace divertido jugar con tu compañero y conociste algo que no conocías. Descubrí por primera vez el streaming. Yo lo veía a otras personas, otro streamer y bueno, lo quise hacer una vez, me tocó.

Las declaraciones de los participantes muestran la autonomía que genera la posibilidad de atravesar estas experiencias de aprendizaje donde encuentran y eligen cuales son los medios por los cuales se sienten más atraídos. La posibilidad de contar historias personales, investigar temas que los movilizan o expresarse desde lo artístico y narrativo genera un vínculo emocional con el aprendizaje.

3.4.4. Originalidad Creativa

Por último, se pudo evaluar la originalidad creativa que genera este proceso de aprendizaje que propone la Excursión Tecnológica. Uno de los primeros aspectos a destacar es que los chicos desarrollan capacidades originales para expresarse mediante la producción de contenidos en nuevos formatos.

Lucía Maessen, docente de Play, en comunicación personal, 2 de Diciembre de 2024, cuenta que:

Al tener la posibilidad de trabajar con personas con distintas edades podemos observar que los niños hoy en día tienen una gran facilidad a la hora del contacto con la tecnología y no son reacios a implementarlas en su cotidianidad. Además, tienen una gran predisposición a la hora de crear nuevos contenidos. Yo pensé, en un primer momento, que iba a ser un poco más complicado enseñarles porque es algo en lo que tienen contacto todo el tiempo, pero resultó ser que tenían un gran interés por mostrar lo que saben hacer.

Luisa, alumna de 3er año escuela San Agustín, en comunicación personal, 7 de Noviembre de 2024, cuenta que:

A mí, la verdad, la excursión me encantó, me fascinó. Es algo que realmente no había visto antes. La realidad virtual y lo que se puede hacer. Hace rato estuvimos en la otra sala con las computadoras. Me fascinó la idea de que un

juego simple como el Minecraft, donde se necesita creatividad e imaginación, también puede llegar a ser algo educativo. Me fascina, la verdad.

Emiliano, alumno de 5to año, en comunicación personal, 23 de Septiembre de 2024, dice que:

Me parece una genialidad, porque yo creo que muchos de los chicos que no tienen acceso a una computadora o a disfrutar esto todos los días, de vez en cuando pueden pasar por acá y aprender muchísimas cosas. Es increíble poder conocer lo que es la computadora. Obviamente alguien que no tiene acceso y sabe hacer algo como dibujar o crear, no lo puede demostrar porque no tiene la tecnología, pero viene acá y realmente puede hacer todo tipo de actividades.

Pedro, alumno de 3er año escuela San Agustín, en comunicación personal, 7 de Noviembre de 2024, dice que:

Muy lindo todo y lo que más me gustó fue el área donde entrevistaron, ya que creamos nuestros propios videos. Me gusta, me atrae y me gusta actuar.

Por otro lado, la originalidad creativa, obliga a investigar sobre las temáticas y sus formas de abordarlas. Implica fomentar la capacidad del estudiante para generar ideas nuevas, resolver problemas de forma innovadora y expresar su visión del mundo.

Las afirmaciones de los docentes encuestados lo confirman.

Inés Macarena Ozorio, docente escuela EETP N°458, en encuesta, 13 de Diciembre de 2024, afirma que:

Es importante vincular educación y tecnología ya que las herramientas disponibles hoy en día facilitan el desarrollo del alumno y del docente tanto en el aula como en la vida cotidiana. Es algo novedoso y necesario para los tiempos que corren.

Julieta Bianchi, docente de la escuela EETP N°355 Jose Scaldaferri, en encuesta, 13 de Diciembre de 2024, dice que:

Los alumnos tuvieron la experiencia de entender que las tecnologías no son solo para pasar el tiempo sino que son de gran utilidad en otros ámbitos y puede ser una herramienta importante para estimular los procesos creativos y el trabajo en equipo.

Maria Vanesa Diomedi, docente de la escuela EETP N°458 Hernandarias de Saavedra, en encuesta, 13 de Diciembre de 2024, afirma que:

Es muy importante fomentar la vinculación con instituciones que desarrollen prácticas con tecnologías y aplicar estos conocimientos en las aulas.

La observación participante confirma que la posibilidad de estimular la originalidad en el aula permite la resolución creativa de problemas, clave para abordar desafíos reales de forma innovadora. En este sentido es importante la elaboración y formulación de consignas y por consiguiente los formatos evaluativos que utilizan los docentes.

Capítulo 4: Reflexiones Finales.

El presente proyecto abordó el vínculo entre las narrativas transmedia y los procesos educativos, con el objetivo de analizar su potencial como herramienta pedagógica en un contexto atravesado por las tecnologías de la información y la comunicación. A partir del recorrido teórico y el análisis de experiencias concretas, se pudo comprobar que la incorporación de estrategias transmedia en el aula favorece una enseñanza más dinámica, participativa y contextualizada, en sintonía con los lenguajes y prácticas culturales propias de los estudiantes de estos tiempos.

A lo largo de esta investigación se buscó comprender y demostrar cómo la transmedialización de un relato puede ser un aporte trascendente al universo educativo. Hay que destacar que la discusión sobre este aporte no es ociosa y es necesaria ya que muchas de las experiencias observadas y analizadas nos evidencian que el universo transmediático está incorporado a la cultura y de allí la urgencia que tiene la educación de asumir el desafío. Es fundamental aclarar que no interesa el abordaje de las narrativas transmedia como un producto, sino más bien como un proceso para alcanzar objetivos deseados, donde alumnos y docentes podrán encontrar prácticas, formatos y lenguajes en constante expansión y evolución para enriquecer las experiencias de enseñanza y aprendizaje.

Se pudo percibir que es una condición necesaria que se renueven los espacios áulicos, incorporando tecnología al menos básica para el desarrollo de actividades. Como se viene insistiendo, el planteo no pasa por llenar las aulas de computadoras y que los formatos de clase sigan iguales. La incorporación de tecnología requiere un cambio de actitud con respecto a los formatos de clase, la necesidad de actualización pedagógica y capacitación de los docentes. Los resultados que aporta el análisis de la Excursión Tecnológica muestra que no es una condición necesaria que los docentes sean expertos en el uso tecnológico de las aplicaciones o las plataformas. Los alumnos ya saben cómo utilizar varios de los medios, o los incorporan de manera casi intuitiva. Lo importante es que los docentes entiendan el universo transmediático para elaborar consignas claras, adecuadas y que propicien la creatividad.

El rol docente ya no debe limitarse a la simple transmisión de conocimientos. Más bien, debería convertirse en facilitador del aprendizaje, un guía que acompañe

a los estudiantes en la construcción activa de saberes. En un entorno atravesado por múltiples lenguajes, plataformas y formatos, el docente debe ser capaz de integrar nuevas tecnologías y dinámicas participativas que dialoguen con las culturas juveniles. La experiencia de la Excursión Tecnológica destaca la importancia de un ambiente de trabajo que incorpora entretenimiento predisponiendo a los alumnos a la participación y la apertura creativa. Esto solo se logra desde una propuesta metodológica y de las formas en que los docentes construyen sus clases.

Por otra parte, de las respuestas de los docentes que acompañaron a los grupos de alumnos, se rescata un interés muy alto en la necesidad de innovar e incluir herramientas tecnológicas. El docente debe asumir una actitud flexible y abierta al cambio, capaz de adaptar las propuestas pedagógicas a distintos contextos y realidades. Esto implica también revisar su lugar en el aula, promoviendo modelos donde el estudiante pueda convertirse en protagonista de su proceso de aprendizaje.

Este estudio también contribuye a fortalecer el concepto de identidad de los alumnos. En la experiencia realizada en Escuela Play, se pudo visualizar cómo los chicos descubren y desarrollan capacidades, cumplen deseos y aspiraciones que otros medios no les posibilitan desarrollar. Descubrir nuevas capacidades es también conocerse más plenamente, profundizar el autoconocimiento y afirmar la identidad personal para decidir más libremente y con mayor conciencia sobre su futuro. Los jóvenes ya no solo consumen información, sino que producen, comparten y construyen sentidos, muchas veces fuera del ámbito escolar. Por eso, si la escuela pretende mantener su importancia, debe integrar estos lenguajes a sus propuestas pedagógicas, validando las formas en que los estudiantes expresan su mundo, su voz y su manera de estar en él. La tecnología, bien orientada, puede funcionar como un puente entre lo personal y lo colectivo, entre el aula y el mundo.

En el marco de un escenario educativo atravesado por transformaciones tecnológicas y culturales, la experiencia de Escuela Play demuestra que es posible construir propuestas pedagógicas que reconozcan a los estudiantes como protagonistas activos del conocimiento. La incorporación de las narrativas transmedia no solo enriquece los procesos de enseñanza-aprendizaje, sino que también permiten revalorizar las identidades juveniles, integrando sus lenguajes, intereses y modos de vinculación al proyecto educativo.

También nos muestran la motivación que genera en los alumnos la incorporación de propuestas transmediáticas que provienen del mundo del entretenimiento, al proponer formatos que se alejan del modelo tradicional y se acercan a sus prácticas cotidianas. Al sentirse atraídos por propuestas que utilizan lenguajes familiares (como los videojuegos, el streaming, la creación de videos o podcasts), los estudiantes se involucran de forma más activa en el proceso de aprendizaje, desarrollando un mayor interés por explorar, investigar y crear. Estas metodologías promueven un clima de aula más dinámico, donde el deseo de aprender surge del desafío, de la curiosidad, de la posibilidad de producir y compartir contenidos significativos con otros.

Por último, la experiencia de la Excursión Tecnológica evidencia cómo entornos educativos diseñados con enfoque transmedia y orientados al uso creativo de la tecnología pueden potenciar significativamente la originalidad de los estudiantes. Al brindar espacios de exploración, producción y expresión a través de múltiples lenguajes y plataformas digitales, los alumnos no solo desarrollan nuevas habilidades técnicas, sino que también encuentran formas propias y auténticas de narrar, representar e interpretar el mundo que los rodea. Esta originalidad creativa no es simplemente una respuesta estandarizada a consignas escolares, sino una construcción personal que surge del entusiasmo, la curiosidad y el deseo de comunicar desde sus propios intereses y vivencias.

El desafío será adoptar estas nuevas formas narrativas para pensar, consentir, entender y construir un modelo nuevo de aula y de educación.

Las narrativas transmedia, al promover la producción activa de contenidos, la circulación de saberes en múltiples plataformas y la construcción colaborativa del conocimiento, ofrecen un modelo educativo que se aleja de la lógica transmisiva tradicional. Su implementación no solo estimula la creatividad, la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también transforma el rol docente y enriquece las prácticas de enseñanza.

Este proyecto sienta las bases para futuras experiencias que integren formatos narrativos innovadores en el aula y abre la posibilidad de explorar con mayor profundidad el impacto de estas estrategias en diferentes niveles y contextos educativos.

Capítulo 5: Maqueta Para Experiencias Transmedia en el Aula.

5. Aula Box

Link: <https://aulabox.escuelaplay.com.ar/>

5.1. Sobre la Propuesta.

La siguiente investigación propone el desarrollo de un **Portal Educativo Digital Interactivo: Aula Box**. Una plataforma en línea que ofrece una serie de recursos didácticos para aprovechar al máximo las competencias transmediáticas que los alumnos suelen conocer y experimentar.

Esta propuesta para la creación de materiales educativos digitales, es una herramienta de trabajo que brinda la posibilidad de crear experiencia de clase ampliada para fomentar nuevas formas de aprendizaje traspasando el formato tradicional de aula y reducir la distancia entre el mundo de la educación formal y las experiencias de los alumnos en las modalidades de entretenimiento.

La plataforma tiene como finalidad formar parte de www.escuelaplay.com.ar donde se desarrollaría toda clase de actividades interactivas dispuestas en niveles y etapas.

El portal educativo Aula Box busca ser un aporte a las propuestas creativas de los alumnos para acompañar los procesos de producción e intenta que los usuarios puedan realizar experiencias de aprendizaje a partir de la producción de sus propios contenidos. Este espacio virtual intenta aportar múltiples beneficios a la educación tradicional, transformando la manera en que los estudiantes aprenden y los docentes enseñan.

En la experiencia educativa que propone la plataforma Aula Box, los usuarios podrán disponer de herramientas multimedia para trabajar en la creación de cualquier tipo de proyecto. Es una herramienta que facilita el trabajo creativo de un equipo de alumnos y docentes y la retroalimentación de esos contenidos para usos posteriores. Por ejemplo, un grupo de estudiantes podría entrar al portal para abordar un tema de química guiados por las consignas docentes. En este caso, el grupo de alumnos podrían ver videos explicativos sobre fórmulas y combinaciones, participar en una simulación de laboratorio virtual, responder preguntas interactivas para consolidar su conocimiento y discutir sus ideas en un foro con otros compañeros y con su docente.

Cada espacio virtual que propone Aula Box constituye una experiencia transmediática que se va enriqueciendo con el aporte y la participación del usuario, que podrá navegar libremente, realizar consultas y crear sus propios contenidos.

El diseño de interfaz es un aspecto fundamental para garantizar la usabilidad de la plataforma y garantizar su efectividad. Por tal, el contenido publicado en Aula Box se organizará con las siguientes categorías:

- Producción de contenidos educativos: La plataforma cuenta con la posibilidad de producir contenidos multimedia desde softwares integrados: Editor de video, plantillas de diseño gráfico, editor de fotos, creación y edición de audio, software de animación, programador en bloque para videojuegos y robótica. La plataforma tiene la posibilidad de trabajar con plantillas prediseñadas y la particularidad de colaboración en tiempo real, es decir, constituyen espacios para que diferentes miembros de un equipo trabajen juntos en la creación de contenidos. Además contiene las opciones de comentarios y revisiones. Este espacio permite a los usuarios diseñar, editar y producir en diferentes formatos (video, audio, gráficos, animaciones, etc.) dentro de la misma plataforma, eliminando la necesidad de depender de múltiples herramientas externas. Ideal para usuarios educativos que necesitan soluciones rápidas y eficaces.
- Galería de proyectos: Las experiencias transmediáticas que realizan los alumnos, pueden ser publicadas en este espacio de la plataforma para que sea un repositorio de proyectos que sirva como material educativo complementario. En cada publicación se cita a los autores, se describe la técnica utilizada para su creación y la consigna por la cual fue creado el trabajo. También debe comprender, no solo el producto final, sino material que refleje el proceso de producción como el guión, los bocetos, fotos de backstage, pruebas o ensayos y comentario de los autores sobre el proceso creativo en formato de texto, audio, foto o video.
- Banco de contenidos multimedia: La plataforma ofrece una amplia biblioteca de contenidos digitales y recursos, como fotografías, ilustraciones, vectores, videos y audios, animaciones, plantillas de diseños, creados por los propios estudiantes que van almacenando sus producciones para uso compartido. Todos los contenidos son con licencia libre y referencia del creador para garantizar el uso legal de los materiales. Los usuarios pueden buscar

contenido según categorías, palabras clave, colores, orientaciones, entre otros filtros.

- Espacio de capacitación: Aula Box comprende un espacio de capacitaciones destinadas a docentes y estudiantes para la utilización de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación). Está destinado a generar aportes en las prácticas docentes para incorporar actividades vinculadas al universo multimedia y transmedia entendiendo que la generación progresiva de estas actividades se enmarca en un proceso de innovación educativa que puede convertirse en un aporte fundamental para mejorar la calidad de la enseñanza generando nuevos hábitos en los alumnos. Los docentes tendrán opciones para descargar los contenidos en diferentes formatos para comprender herramientas básicas para prácticas en clase. Este espacio también contempla una biblioteca de videotutoriales para prácticas educativas. Con ellos, tanto alumnos como docentes pueden aprender a utilizar herramientas y conocer cómo producir contenidos. Estos videos deben ser de producción conjunta y expansiva realizada por los propios usuarios.
- Fábrica de consignas: La plataforma comprende un espacio para que los usuarios puedan trabajar en la creación de consignas aplicables en entornos de clase para facilitar la generación de actividades dinámicas, creativas y adaptadas a diferentes necesidades educativas. Estas consignas pueden adaptarse a niveles, materias, habilidades específicas o enfoques pedagógicos como gamificación, aprendizaje por proyectos, pensamiento crítico, entre otros. Para esto, se presentan plantillas predefinidas donde cada docente podrá personalizar las consignas según el nivel educativo, el área temática y el tipo de trabajo a desempeñar. Las plantillas cuentan con la posibilidad de programar los tiempos de duración de las actividades y las necesidades específicas del proyecto (materiales, tecnología, espacio físico o virtual, etc). También cuenta con la posibilidad de conformar una base de datos con consignas previamente creadas y categorizadas y consignas editables para que los docentes puedan adaptarlas a sus contextos. Cuenta también con una función de votación y comentarios para destacar las consignas más efectivas.

- Foro especializado: Un espacio para fomentar ideas y debates sobre las creaciones de los alumnos y docentes en torno a los proyectos educativos.
- Enlace a Redes sociales: Aquí los usuarios podrán acceder a las redes sociales de Aula Box y visualizar las producciones realizadas por alumnos.

La particularidad de la plataforma Aula Box, es incursionar en la posibilidad que ofrece el universo transmedia de explorar nuevas posibilidades de aprendizaje a partir de otros lenguajes como el audiovisual, el diseño, la fotografía, la música, la programación o la animación. La integración de estos lenguajes ofrecerá una experiencia educativa singular donde cada medio aportará el mejor espacio para cada producción.

Un aspecto a destacar del Aula Box es su carácter colaborativo. Este proyecto se va retroalimentando de las experiencia que se van construyendo en los entornos de clase y cada experiencia que se realiza en una clase puede constituir una nueva producción de enseñanza para otros nuevos usuarios que a su vez podrán reutilizarla, reconvertirla, combinarla y hacerla crecer. Esta posibilidad que ofrece la plataforma da lugar a que los alumnos y docentes puedan crear contenidos de aprendizaje para otros. La recopilación de datos utilizando herramientas analíticas, puede ayudar a monitorear el progreso de los estudiantes, identificar áreas de mejora y ajustar las estrategias educativas. Cada acción comunicativa o educativa puede y debe servir a otros usuarios para que las experiencias crezcan y puedan dar vida a nuevas ideas. Un ejercicio en clases sobre, por ejemplo, el debido uso de la tecnología en los jóvenes, puede ser tema de debate y puesta en común por otro grupo de trabajo que utiliza los proyectos compartidos para promover las temáticas tratadas. Un ejemplo de consigna: la siguiente actividad propone que los estudiantes más avanzados preparen breves vídeos educativos -en este caso de química- para los más jóvenes utilizando YouTube como plataforma de difusión.

Otro aspecto a destacar es la adaptabilidad de la plataforma (contenido responsive), la cual podrá adecuar todos los contenidos a las diferentes propuestas educativas según los entornos. Es decir que Aula Box puede ser utilizada en una PC, dispositivos móviles, contar con recursos online y offline, enlaces a aplicaciones o vínculos a RRSS. La experiencia educativa debe adaptarse a los usos particulares que tienen los alumnos con la tecnología, atendiendo a la movilidad del usuario, y a los tiempos de uso desde cualquier dispositivo y en cualquier momento. pretende

ser una plataforma accesible, compatible con dispositivos móviles y de escritorio y con adaptación a diferentes niveles de alfabetización digital.

Esta puede ser una propuesta novedosa como aporte de conocimiento y un gran desafío para la construcción y la búsqueda de un nuevo modelo de aula.

5.2. Objetivos

El proyecto Aula Box busca complementar las experiencias de aprendizaje, adaptándolas a las necesidades actuales de estudiantes y docentes, aprovechando las ventajas que hoy en día ofrecen las Narrativas Transmedias concentrando vincular la tecnología con la educación para para hacerla más accesible, personalizada, inclusiva y eficiente.

El principal objetivo de la creación del Aula Box es proponer nuevos formatos de aprendizaje, dotando a los docentes de novedosas herramientas de enseñanza y facilitar a los alumnos un marco de pensamiento creativo para la construcción de conocimiento apelando a formatos que despiertan mayor interés.

La creación de una plataforma digital interactiva educativa, permitirá al docente fomentar la autonomía y el aprendizaje autoguiado al crear recursos que los estudiantes puedan explorar por su cuenta, y así lograr la curiosidad y la independencia. Además, promueve el desarrollo de habilidades tecnológicas que serán esenciales en su vida académica y profesional.

Por otra parte, Aula Box puede centralizar recursos educativos a través de una navegación intuitiva. Un espacio centralizado con materiales educativos como documentos, videos, ejercicios interactivos, herramientas digitales, consignas de trabajo entre otras cosas.

Otro de los principales objetivos de la producción de una plataforma educativa es ampliar el acceso a los formatos educativos eliminando barreras geográficas y temporales, y permitiendo que los estudiantes accedan a contenido y recursos desde cualquier lugar y en cualquier momento. De esta forma, el alumno también compone su propio ritmo de aprendizaje ofreciendo contenidos y actividades que se ajusten a las necesidades, habilidades y estilos de cada usuario. Además de facilitar el acceso a los contenidos, también facilita la interacción ya que los estudiantes y docentes componen comunidades virtuales mediante foros de debates, chats y herramientas colaborativas en línea.

Otro objetivo de Aula Box es visualizar las producciones transmedia de los alumnos realizadas en entornos de clase y que sirvan como repositorio de proyectos para crear comunidades colaborativas.

Por último, este proyecto también tiene como objetivo promover una mejora en el proceso evaluativo y el desempeño de los alumnos trabajando sobre la construcción de procesos y no solo resultados finales mediante la diversidad de evaluaciones en formatos variados, actividades prácticas, presentaciones y autoevaluaciones estimulando así el pensamiento crítico.

5.3. Justificación

La importancia del desarrollo de un portal educativo digital interactivo Aula Box, se funda principalmente en la posibilidad de dotar a docentes y alumnos de experiencias educativas enriquecidas a partir de las infinitas ventajas que brinda las Narrativas Transmedias aplicadas a procesos de aprendizaje.

La educación enfrenta el desafío de adaptarse a las demandas de una sociedad hiperconectada. La creación de una plataforma educativa surge como una respuesta estratégica a estas necesidades, proporcionando un espacio accesible, inclusivo y dinámico que promueve el aprendizaje continuo y significativo.

Entre las principales fortalezas de la propuesta, se pueden destacar el acceso universal al conocimiento, permitiendo que el usuario pueda conectarse desde cualquier lugar y en cualquier momento haciendo efectivo su tiempo de trabajo. Por otra parte, las prácticas transmediáticas, abren un sin número de posibilidades de aprendizajes a partir del alcance que proporcionan los nuevos lenguajes y nuevos modos de transitar la formación académica. La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) tales como realidad aumentada, inteligencia artificial y gamificación, la plataforma puede transformar los métodos tradicionales de enseñanza en experiencias interactivas, potenciando la creatividad de los alumnos y ampliando el campo de acción del trabajo docente. En este sentido, además de beneficiar a los estudiantes, Aula Box ofrece a los docentes herramientas y capacitaciones para diseñar actividades más dinámicas y efectivas, optimizar la evaluación y generar nuevas propuestas pedagógicas.

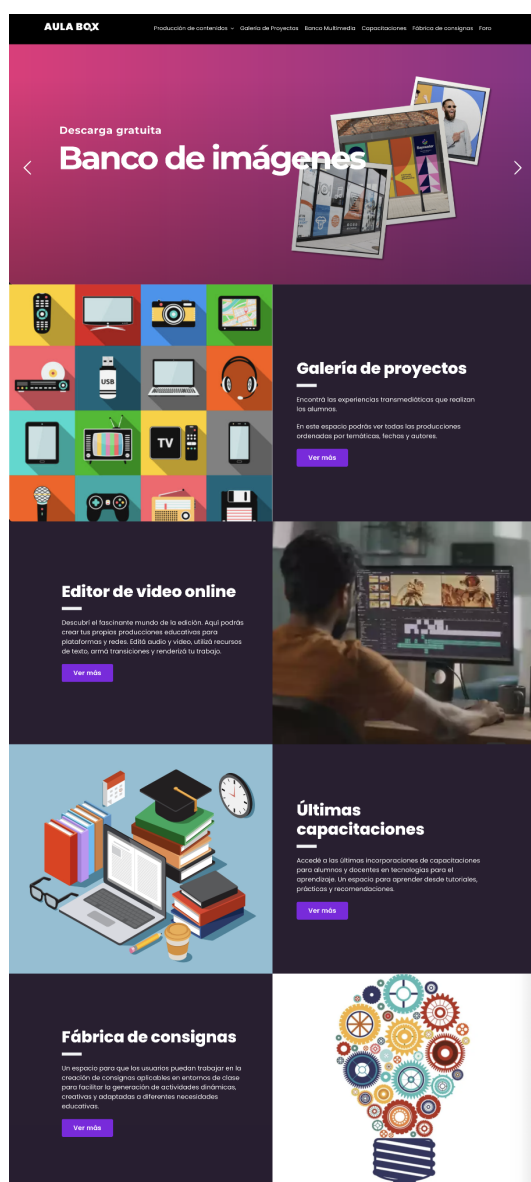
La creación de Aula Box es una inversión clave como aporte educativo a la manera en que se aprende y enseña. No solo responde a las necesidades de una sociedad digitalizada y a las nuevas prácticas comunicativas naturalizada por los

jóvenes, sino que también fomenta el desarrollo integral de las personas, preparándolas para retos futuros.

5.4. Estructura de la Plataforma

La estructura de Aula Box debe estar proyectada para tener una navegación intuitiva, funcional y adaptable a diferentes públicos y necesidades. Toda la plataforma está diseñada y actualizada desde Wordpress, un software de código abierto que permite crear y administrar sitios web, blogs y aplicaciones. Es un gestor de contenidos (CMS) que se caracteriza por su facilidad de uso y por no requerir conocimientos de programación.

A continuación, se presenta una propuesta de organización:



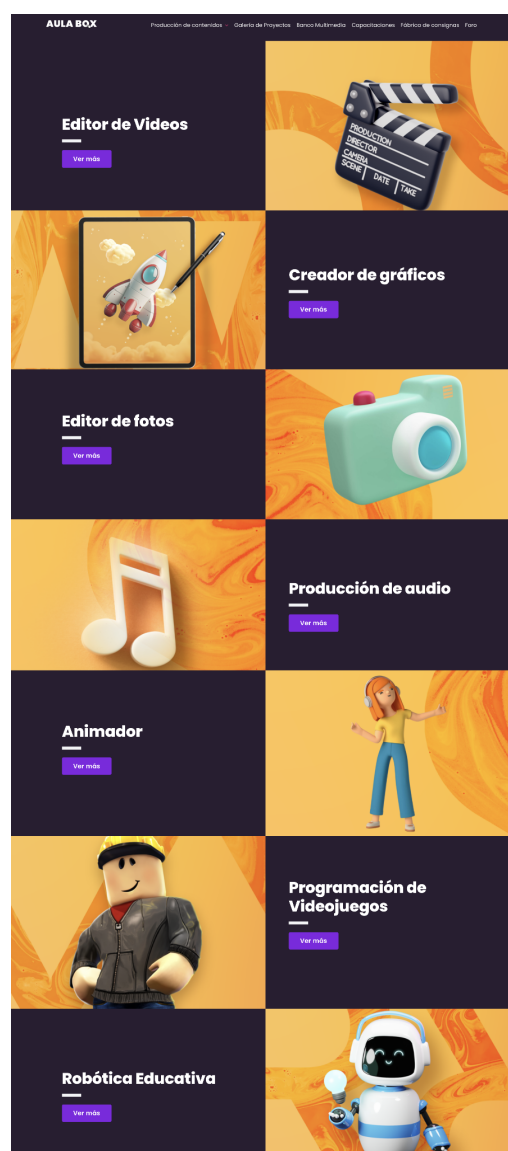
Home/Página de inicio: Al acceder a la plataforma, los usuarios podrán visualizar la barra de menú con acceso directo a cada una de las secciones centrada en la parte superior. A continuación se podrá visualizar un slider: un contenedor que muestra imágenes, videos, texto y botones de acción en forma de diapositivas con eventos, secciones y noticias relevantes. Seguido, el usuario visualizará accesos rápidos a las herramientas más utilizadas del Aula Box: Editor de video online (contenido en la sección 1), Editor de audio (contenido en la sección 1), galería de proyectos, últimos tutoriales realizados (contenido en la sección 4), fábrica de consignas. Además, se visualizará una agenda de actividades creada por alumnos y docentes y por último los respectivos enlace a redes sociales. **Gráfico 1 - Home Aula Box. Versión Web. Elaboración propia.**

Estructura	Elemento	Descripción y recursos
Header	Barra de menú Principal: > Producción de contenidos > Galería de proyectos > Banco multimedia > Capacitaciones > Fábrica de consignas > Foro Área de perfil de usuario. Se podrá personalizar y mostrar todos los contenidos que el usuario fue creando, guardando o participando.	La barra se encuentra alojada en el centro de la página. Los textos cambian de color cuando el usuario se posiciona con el mouse. Tipografía y color institucional.
Body	Slider Se destaca este componente interactivo que muestra una serie de imágenes, videos o contenido en secuencia dentro de un mismo espacio. Se utiliza para destacar información de forma dinámica y atractiva, como proyectos de alumnos, tutoriales, segmentos de la plataforma o noticias.	Se visualizan contenidos sobre novedades o recomendaciones del sitio. Este espacio puede alojar hasta 10 diseños o videos con textos y enlaces y van alternándose cada 10 segundos. Tipografía y color institucional.
	Accesos rápidos	
	> Galería de proyectos > Editor de video Online > Últimos tutoriales > Fábrica de consignas	Ícono gráfico temático que cambian de color cuando el usuario se posiciona con el mouse. Se visualiza una fotografía o video decorativo

	Se presentan enlaces que permiten a los usuarios navegar de manera directa a secciones clave del sitio sin tener que recorrer múltiples páginas.	sobre la sección. Cada link deriva en las secciones propuestas. Estos accesos rápidos pueden ir variando según el uso frecuente de los usuarios. Tipografía y color institucional.
Footer	Redes Sociales Info de Contacto	Iconos de redes con acceso directo: Instagram, Facebook, Tik Tok.

Sección 1- Producción de contenidos: En este apartado de la plataforma, tanto alumnos como docentes tendrán acceso a los editores multimedia integrados donde encontrarán la oportunidad de crear contenidos de diferentes características. Cada editor multimedia estará alojado en una nueva landing diferente donde los usuarios podrán trabajar en cada producción complementando dos o más herramientas de manera conjunta. Por ejemplo, se podrá tener la posibilidad de editar un video en la herramienta de edición y al mismo tiempo abrir la capa de la voz en off en el editor de audio en otra pestaña, como así también crear los textos en pantalla con el creador de gráficos en otro apartado.

Gráfico 2 - Sección 1. Producción de contenidos. Aula Box. Versión Web. Elaboración propia.



El entretenimiento aplicado a conceptos educativos se hace presente en la posibilidad de trabajar con aplicaciones de creación de videojuegos y programación de robótica. Los usuarios podrán diseñar y poner en línea muchas herramientas de videojuego para aprender desde la diversión y el esparcimiento. Las herramientas y contenidos se estructuran de la siguiente manera:

Estructura	Elemento	Descripción y recursos
Header	Barra de menú editores: > Editor de video > Creador de gráficos > Editor de fotos > Producción de audio > Animador > Programación de Videojuegos > Robótica Educativa	La 2da barra se encuentra alojada en el centro de la página bajo la barra principal. Los textos cambian de color cuando el usuario se posiciona con el mouse. Tipografía y color institucional.
Body	Editor de video. Tutorial introductorio para el manejo de la aplicación en línea. Estructura de Landing: Inicio: > Crear un proyecto > Abrir proyecto > Plantillas Interfaz: > Línea de tiempo multipista > Herramientas de edición > Monitor de previsualización > Ventana de efectos y transiciones > Biblioteca de recursos Exportación: > Formatos > Vista previa	Esta herramienta permite al usuario crear videos educativos para plataformas y redes de manera sencilla e intuitiva. La estructura debe facilitar la edición de forma eficiente y permitir que se desarrollen proyectos colaborativos. El editor de videos contiene tutoriales creados por los usuarios para cada una de las funciones y herramientas que ofrece y está en constante actualización. Además cuenta con una biblioteca de recursos para edición como packs de

	Opciones Avanzadas: > Colaboración en línea	títulos, efectos, transiciones y recursos visuales como emojis gráficos o animaciones.
	Creador de gráficos. Tutorial introductorio para el manejo de la aplicación en línea. Estructura de Landing: Inicio: > Crear un gráfico > Abrir proyecto > Explorar Plantillas Interfaz: > Barra de herramientas > Lienzo de diseño > Panel de recursos gráficos > Herramientas de texto y tipografías. > Panel de exportación > Galería de referencias (con trabajos de otros usuarios)	Los usuarios pueden acceder a esta función para crear cualquier producción de diseños como logos, marcas, diseños institucionales, industriales, manuales. También elegir plantillas prediseñadas para presentaciones o exposiciones. Con una interfaz de diseño simple para optimizar y maximizar la productividad, tiene la particularidad de contener una galería de referencias donde se podrán ver trabajos realizados por otros usuarios que sirvan de inspiración a nuevas ideas.
	Editor de fotos: Tutorial introductorio para el manejo de la aplicación en línea. Estructura de Landing: Inicio: > Crear un proyecto > Editar foto > Explorar plantilla Interfaz: > Barra de herramientas	Esta aplicación integrada permite editar fotografías de un modo profesional y eficiente. Con una interfaz intuitiva, los usuarios podrán cargar su material fotográfico y acceder a las configuraciones y herramientas para potenciar sus trabajos. Es un espacio colaborativo y tiene la

	> Lienzo editor de fotos > Panel de configuración > Panel de exportación > Galería de referencias	posibilidad de trabajar en línea con otros usuarios. Además, podrán acceder a múltiples tutoriales para hacer rendir al máximo las funciones del programa.
	Producción de audio. Tutorial introductorio para el manejo de la aplicación en línea. Estructura de Landing: Inicio: > Crear un proyecto > Abrir proyecto > Grabar audio Interfaz: > Línea de tiempo multipista > Herramientas de edición y grabación > Monitor de ondas de audio > Ventana de efectos y ecualización > Mezclador de pistas > Biblioteca de recursos: música, efectos. Exportación: > Formatos Opciones Avanzadas: > Colaboración en línea	Mediante esta aplicación en línea, los usuarios tendrán la posibilidad de crear y editar todo tipo de producción de audio como podcast, música, programas de radio, audios para videos o películas, etc. La aplicación permite trabajar en multipista en tiempo real, grabar audios desde un micrófono conectado a una placa de audio, y exportar los proyectos en diferentes formatos para cada plataforma. Los usuarios también podrán cargar a la biblioteca de audio todo tipo de efectos y música libre de derechos para la utilización en proyectos.
	Animador Tutorial introductorio para el manejo de la aplicación en línea. Estructura de Landing: Inicio:	Los usuarios pueden crear animaciones con técnicas de 2D, 3D o stop-motion directamente desde la plataforma. Mediante una

	> Crear un proyecto > Abrir proyecto > Plantillas de animación Interfaz: > Espacio de trabajo: línea de tiempo por fotograma, Monitor de previsualización. > Herramientas de dibujo y modelado > Herramientas de animación > Ventana de efectos > Animación de personajes con plantilla de movimientos > Biblioteca de recursos Exportación: > Formatos > Vista previa Opciones Avanzadas: > Colaboración en línea	interfaz clara y funcional, este espacio permite trabajar con proyectos de animación tanto de diseños para motion graphics, videos, o personajes. Esto abre un nuevo campo de exploración en los proyectos educativos ya que permite a docentes y alumnos trabajar sobre consignas que exploran nuevos lenguajes. Los usuarios podrán valerse de plantillas prediseñadas, tanto de proyectos de motion como de personajes de todo tipo para dotarlos de movimientos. La herramienta tiene compatibilidad multiplataforma para complementar trabajos en otros campos como el videojuego, el cine, la tv, o cualquier otro medio.
	Programación de Videojuegos Tutorial introductorio para el manejo de la aplicación en línea. Estructura de Landing: Inicio: > Crear un proyecto de juego > Abrir un proyecto de juego > Plantilla de videojuegos > Juegos en línea	El concepto de gamificación en educación es un eje central en la construcción de Aula Box desde la cual se podrá crear juegos interactivos didácticos a partir de biblioteca de recursos y plantillas para construir una nueva experiencia en el aula. La

	Interfaz: > Entorno de Desarrollo > Herramientas > Biblioteca de recursos > Editor gráfico Opciones Avanzadas: > Colaboración en línea	plataforma permite la programación en diferentes formatos y lenguajes ordenados por categorías (Scratch, Unity, Godot, HTML5, Python, etc.) e integrar motores de juego. Contempla la particularidad de trabajo colaborativo en línea y la jugabilidad de las experiencias que crean los usuarios que a su vez comparten con todas las comunidades online. El videojuego brinda la posibilidad de complementar muchas otras herramientas de trabajo como el video, la fotografía, el diseño de personajes, la programación de niveles, o el diseño de pantallas.
	Robótica Educativa Tutorial introductorio para el manejo de la aplicación en línea. Estructura de Landing: Inicio: > Rutas de aprendizaje según nivel (Principiante, Intermedio, Avanzado) > Crear un proyecto > Abrir un proyecto	Un espacio que ofrece una experiencia de aprendizaje práctica e interactiva. Los usuarios podrán trabajar en proyectos divididos por niveles y disponer de una biblioteca de recursos para explorar la robótica educativa. La plataforma cuenta con la posibilidad de desarrollar

	Interfaz: > Entorno de Desarrollo > Herramientas > Biblioteca de proyectos > Programación y simulación de robots Opciones Avanzadas: > Colaboración en línea	ejercicios reales de programación, construcción y simulación de robots con respuestas automatizadas. La programación de robótica desarrollar habilidades como el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la creatividad. Utiliza la programación en bloque con funcionalidades y secuencias lógicas sin necesidad de escribir código en texto.
Footer	Redes Sociales Info de Contacto	Iconos de redes con acceso directo: Instagram, Facebook, Tik Tok.

Sección 2- Galería de Proyectos: Este espacio funciona como un repositorio de proyectos transmedia donde los usuarios podrán subir sus propios materiales y compartirlos con la comunidad. El acceso a cada proyectos se realiza mediante un buscador respetando las categorías de: Nombre del proyecto, Autor del proyecto, Temática (ciencias, tecnología, artes, idiomas, etc.), Tipo de producción (video, diseño, fotos, etc) o fecha. Cada proyecto estará alojado en una nueva landing donde se podrán visualizar las producciones, las consignas y el proceso creativo (guión, bocetos, diseños, etc). En el cuerpo de la sección se visualiza un destacado de proyectos más buscados y una galería de fotos donde alumnos y docentes podrán sumar sus recuerdos y experiencias.

AULA BOX

Producción de contenidos ▾
Galería de Proyectos
Banco Multimedia
Capacitaciones
Fábrica de consignas
Foro

Galería de Proyectos

Q
Search...

PROYECTOS DESTACADOS

El amor de mi birra

Proyecto Transmedia sobre las cervecerías artesanales de la ciudad de Santa Fe como emprendimiento y proceso. Un proyecto que le da lugar a lo testimonial y sensorial para que funcione, además, como un punto de encuentro entre varios cerveceros.

Contempla la historia de dos "catadores" de cervezas, que, además de ser emprendedores, deciden recorrer la provincia de Santa Fe, para descubrir diferentes experiencias en la elaboración de cerveza artesanal, producción emblemática de esta región. En ese viaje por las rutas santafesinas, los protagonistas buscan nuevos sabores y nuevas formas de crear, así como el vínculo con otras personas y comunidades.

Autores: Alumnos de Maestría de Comunicación Digital Interactiva.
VELARDITA, Norma – VENDITTI, Stephanie – VIGIL, Javier – TORREALDAY BASALDÚA, Eugenio – URIBE WOLFF, María

[Ver más](#)


Gráfico 3 - Sección 2. Galería de proyectos. Aula Box. Versión Web. Elaboración propia.

Estructura	Elemento	Descripción y recursos
Header	Barra de buscador: Campo de entrada de texto centrado en la parte superior y botón de búsqueda. Filtro por categoría. Permiten refinar la búsqueda según criterios.	La barra de buscador permite a los usuarios encontrar contenido de los proyectos educativos dentro del sitio ingresando palabras clave.
Body	Proyectos destacados por temática: Slider de proyectos. Muestra de 5 proyectos con imagen destacada y link hacia su respectivas landing.	Los proyectos más buscados de la plataforma se mostrarán de manera automática en un carrusel de trabajos destacados donde el usuario podrá tener un acceso directo.

	Galería de fotos: Galería de fotografías dispuestas en mosaico. Cuando se realiza link en una fotografía, se agranda y muestra una breve descripción creada por el autor de la imagen.	Como recurso atractivo, dentro de este espacio se muestra una galería de fotos con contenidos que suben los usuarios del backstage de diferentes momentos de producción creativa.
Footer	Redes Sociales Info de Contacto	Iconos de redes con acceso directo: Instagram, Facebook, Tik Tok.

Landing por proyecto:

Estructura	Elemento	Descripción y recursos
Header	Nombre de Proyecto	Título centrado.
Body	Consigna de proyecto. Sinopsis. Autores.	Texto descriptivo alineado hacia la izquierda. Los títulos se destacan con otro tamaño de fuente.
	Producciones multimedia: Interfaz: > Reproductor de video > Reproductor de audio > Galería de imágenes > Videojuegos en línea > Enlaces a otros sitios	En este espacio se muestran todas las producciones que se realizaron para el proyecto transmedia. Esto puede incluir desde audiovisuales, podcast, galería de imágenes, enlaces a videojuegos, o cualquier otro producto multimedia.
	Proceso creativo, backstage, galería de imagen. La galería de imágenes estará	Los creadores de los proyectos cuentan con un espacio para acompañar sus realizaciones

	dispuesta en mosaico. Cuando se realiza link en una imagen, se agranda y muestra una breve descripción creada por el autor de la imagen.	con documentación y material extra para mostrar el 'detrás de escenas' de las producciones. El material refleja las experiencias atravesadas por los usuarios.
Footer	Redes Sociales Info de Contacto	Iconos de redes con acceso directo: Instagram, Facebook, Tik Tok.

Sección 3- Banco multimedia: La plataforma cuenta con una sección que ofrece recursos para buscar videos, plantillas de diseño, música, stock video y audio, fotografías y soluciones para mejorar las producciones de contenidos. Todos los recursos son creados por los mismos usuarios de Aula Box y pueden ser utilizados de manera ilimitada. Estudiantes y docentes podrán acceder a estos recursos y documentos interactivos para complementar el aprendizaje.

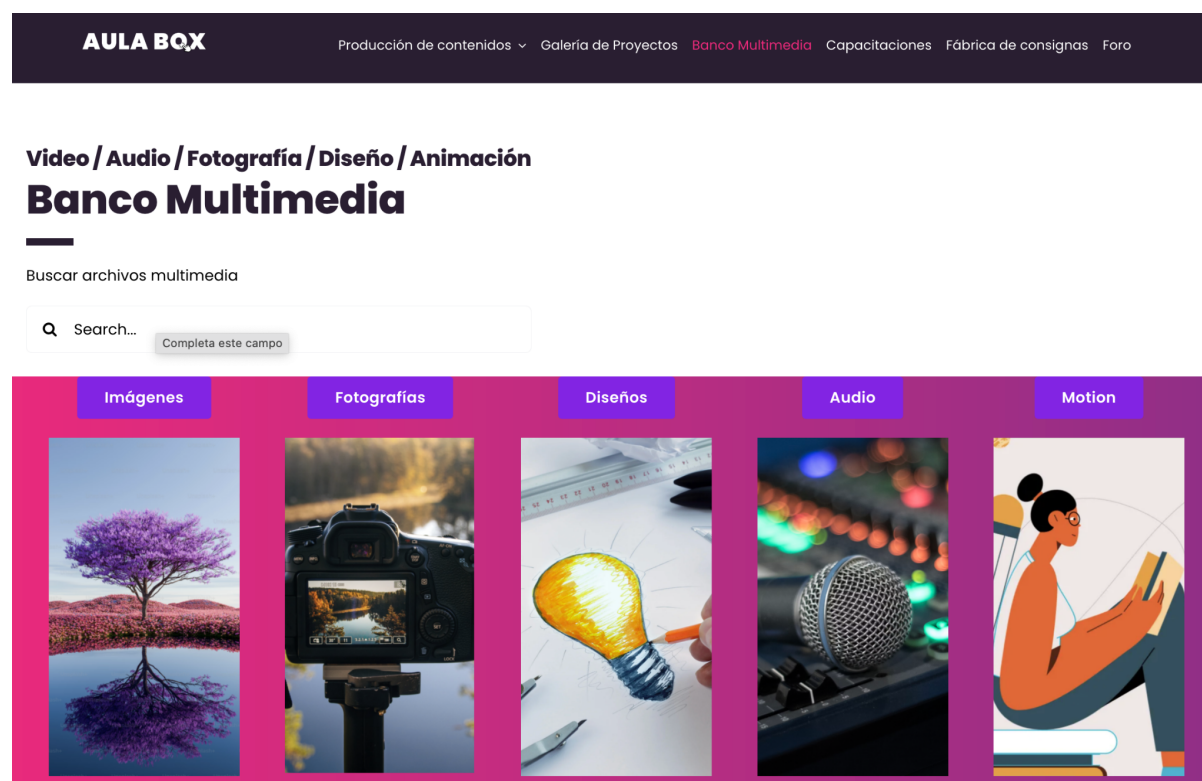


Gráfico 4 - Sección 3. Banco multimedia. Aula Box. Versión Web. Elaboración propia.

Estructura	Elemento	Descripción y recursos
Header	Buscador: Campo de entrada de texto centrado en la parte superior y botón de búsqueda. Filtro por categoría. Permiten refinar la búsqueda según criterios. Menú: > Imágenes > Fotografías > Diseños > Audio (música & Fx) > Motion	Barra de buscador: Permite a los usuarios encontrar contenido multimedia dentro del sitio ingresando palabras clave. Barra de menú: El menú presenta los tipos de archivos multimedia a los cuales el usuario puede acceder divididos por categorías.
Body	Despliegue de producciones en forma de galería como muestra. Los archivos de video se muestran con el primer frame y los de audio en forma de onda para ser vistos o escuchados. Los archivos de diseño, fotografía muestra una imagen miniatura. Cada archivo tiene una descripción y muestra los íconos para ser descargados o seleccionados para trabajar en los editores. En este caso, se abre una ventana emergente con el editor seleccionado.	A medida que el usuario elige en el menú la categoría del contenido, se despliega la galería de productos con la posibilidad de ser descargados para su posterior utilización. Este espacio tiene una opción avanzada en la cual un usuario puede seleccionar los contenidos y ser cargados directamente en los editores de la sección de producción de contenidos. Por ejemplo: se buscan imágenes de chicos jugando al fútbol, se realiza una selección de diez imágenes y se cargan automáticamente en el editor de video sin necesidad de descargarse a la PC.

Footer	Redes Sociales Info de Contacto	Iconos de redes con acceso directo: Instagram, Facebook, Tik Tok.
--------	------------------------------------	---

Sección 4- Capacitaciones: Este espacio permite a estudiantes y docentes acceder a formación estructurada en diversas áreas de conocimiento. Tiene la particularidad de ser creada por los propios usuarios con retroalimentación constante. Además pueden incluir cursos en línea, certificaciones y talleres interactivos que facilitan el aprendizaje a través de herramientas digitales. Presenta una galería de cursos, talleres y tutoriales dividida por secciones temáticas. En cada capacitación, los usuarios acceden a una nueva landing desarrollada como espacio de aprendizaje participativo.



Gráfico 5 - Sección 4. Capacitaciones. Aula Box. Versión Web. Elaboración propia.

Estructura	Elemento	Descripción y recursos
Header	Buscador: Campo de entrada de texto centrado en la parte superior y	Barra de buscador: Permite a los usuarios encontrar la capacitación

	botón de búsqueda. Filtro por categoría. Permiten refinar la búsqueda según criterios.	deseada dentro del sitio ingresando palabras clave.
Body	Catálogo de cursos y talleres: Galería con categorías temáticas (ciencias, tecnología, artes, idiomas, etc.), filtros por nivel (básico, intermedio, avanzado), duración y formato (asincrónico o en vivo). En cada capacitación se detalla la descripción general, el objetivo de aprendizaje y el perfil de los creadores e instructores.	Sobre la búsqueda, se despliega un catálogo de capacitaciones cargadas dentro de la plataforma que se presenta en forma de galería. Cada capacitación contiene una imagen destacada y la descripción del contenido.
Footer	Redes Sociales Info de Contacto	Iconos de redes con acceso directo: Instagram, Facebook, Tik Tok.

Landing por capacitación:

Estructura	Elemento	Descripción y recursos
Header	Nombre de Capacitación. Sinopsis de contenido.	Título centrado.
Body	Interfaz: > Videos con enlace a Youtube > Botón de acción para descargar documentos. > Botón de acción para enlaces > Cuestionario con calificación.	Las capacitaciones podrán tener diferentes formatos en su contenidos: Video: se podrá visualizar Masterclass o tutoriales. Documentos: Material bibliográfico de lectura.

		Enlaces: a otros sitios de contenidos para ampliar las temáticas abordadas. Lección: Exámenes en formato de cuestionario para calificar cada nivel de aprendizaje.
Footer	Redes Sociales Info de Contacto	Iconos de redes con acceso directo: Instagram, Facebook, Tik Tok.

Sección 5- Fábrica de consignas: Este es un espacio para la creación de consignas aplicables en entornos de clase a partir de plantillas prediseñadas adaptadas a niveles y contenidos. La sección también contiene una base de datos de almacenamiento de consignas realizada por usuarios quienes también podrán valorar con calificación.

AULA BOX Producción de contenidos Galería de Proyectos Banco Multimedia Capacitaciones Fábrica de consignas Foro

Fábrica de Consignas

Este es un espacio para la creación de consignas aplicables en entornos de clase. Ingresá a continuación las siguientes indicaciones y generá automáticamente una actividad para entornos de clase.

Q Nivel educativo

Q Planteo de objetivos

Q Formato de trabajo

Q Duración

Q Cantidad de integrantes

Q Tipo de evaluación

Generar Consigna

Gráfico 6 - Sección 5. Fábrica de consignas. Aula Box. Versión Web. Elaboración propia.

Estructura	Elemento	Descripción y recursos
Header	Menú desplegable con categorías. Opciones para seleccionar el nivel educativo. Planteo de objetivos, formato de trabajo, duración, cantidad de integrantes y tipo de evaluación. Un botón que genera una consigna basada en los criterios seleccionados.	Menu dispuesto en el centro. Campo de entrada de texto Botón de "Generar Consigna" (Para crear la actividad automáticamente).
Body	Salida de resultado. (Donde se mostrarán las consignas generadas). Permite exportar la consigna a PDF o imprimirla.	El usuario encontrará en este espacio la posibilidad de contar con varias consignas para su posterior utilización. Además podrá hacer valoraciones sobre ellas en un apartado. También contará con la posibilidad de visualizar el desarrollo de proyectos con consignas similares tanto por el enunciado como por su temática.
Footer	Redes Sociales Info de Contacto	Iconos de redes con acceso directo: Instagram, Facebook, Tik Tok.

Sección 6- Foro: Creación de un espacio digital donde los usuarios pueden debatir, hacer preguntas y compartir información sobre un tema específico. El foro se centra principalmente en las experiencias de los usuarios en la producción de contenidos con temáticas variadas vinculadas a los universos transmediáticos que los alumnos y docentes dispongan. Cada usuario puede iniciar una conversación

sobre los proyectos publicados y otros pueden participar sumando su opinión y propuestas.

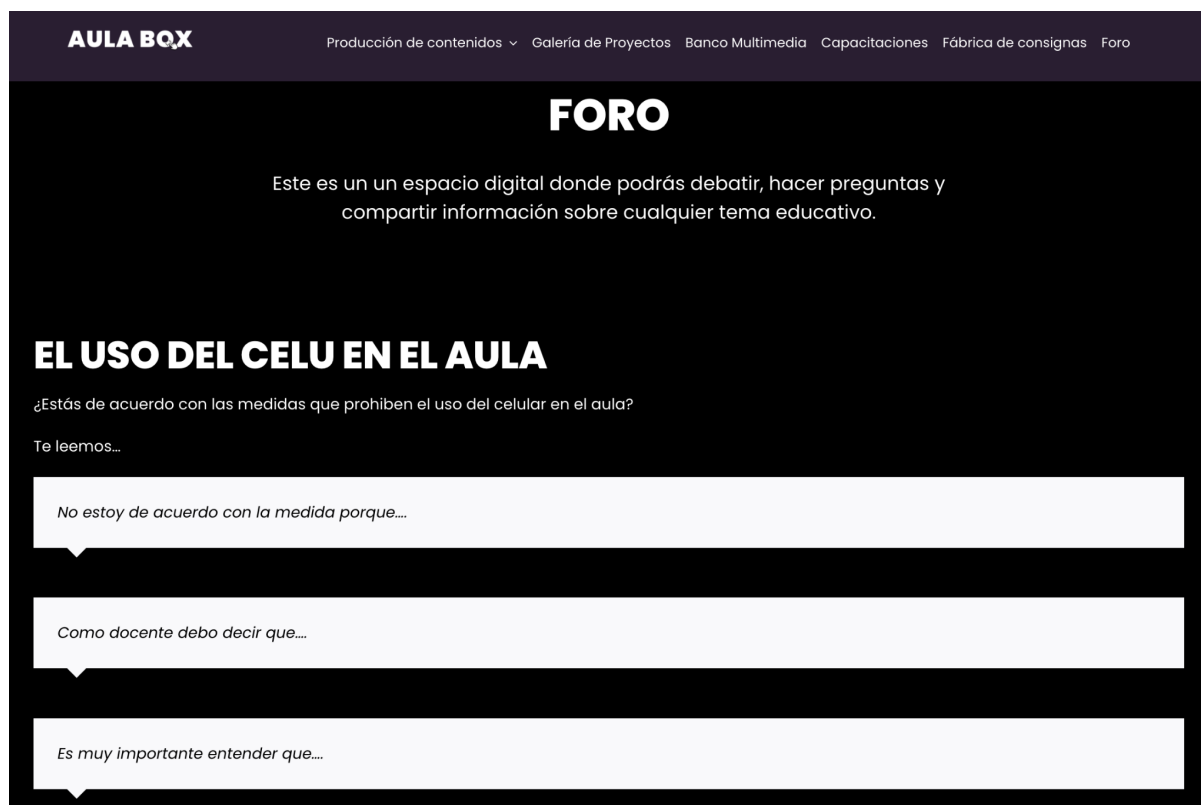


Gráfico 7 - Sección 6. Foro. Aula Box. Versión Web. Elaboración propia.

Estructura	Elemento	Descripción y recursos
Header	Buscador: Campo de entrada de texto centrado en la parte superior y botón de búsqueda. Filtro por categoría. Permiten refinar la búsqueda según criterios.	Barra de buscador: Permite a los usuarios encontrar los foros temáticos que desean participar dentro del sitio, ingresando palabras clave.
Body	Interfaz: > Categorías o temas de discusión. > Hilos de discusión. > Mensajería privada	El usuario podrá encontrar una lista de categorías divididas por temáticas referentes a los contenidos de la plataforma. También podrá crear una nueva categoría o una nueva área

	> Acceso rápido listas recientes	temática. Desde este espacio los usuarios podrán intercambiar ideas, compartir conocimientos y resolver dudas sobre temas específicos. También comprende una lista de acceso rápido a temas populares o recientes.
Footer	Redes Sociales Info de Contacto	Iconos de redes con acceso directo: Instagram, Facebook, Tik Tok.

5.5. Mapa de Navegación

El mapa de navegación es la estructura jerárquica que organiza los contenidos y funcionalidades del Aula Box. La navegación que propone esta plataforma educativa comienza desde el login del sitio donde los usuarios podrán acceder al perfil docente o perfil de alumno desde un nombre de usuario asignado y una contraseña. Si el usuario ingresa por primera vez, podrá crearse un perfil desde el botón 'crear usuario' y completando un formulario online podrá crear su cuenta. Desde allí se accede a la sección de Log In que es un punto de contacto entre el usuario y la interfaz de la plataforma donde el usuario dependiendo si es alumno o docente podrá acceder a su propio perfil. Luego, los usuarios avanzan a la home principal donde se despliega el menú principal:

- > Producción de contenidos
- > Galería de Proyectos
- > Banco multimedia
- > Capacitaciones
- > Fábrica de consignas
- > Foro

El menú principal es igual tanto para el perfil docente como para el alumno, solo variando en algunas funcionalidades dentro del sitio como las opciones de capacitaciones o los tipos de temáticas dentro de la fábrica de consignas.

Desde el menú principal, los usuarios podrán moverse libremente por cualquiera de las secciones del sitio. Se establece una relación directa entre los ejes que establecen la columna vertebral del sitio sintetizado de la siguiente manera:

- Desde la sección de producción de contenidos, los usuarios podrán cargar sus trabajos en la galería de proyectos de manera directa.
- Desde el banco multimedia se accede directamente al área de producción de contenidos.
- Desde la sección de fábrica de consignas se puede acceder tanto al banco multimedia como a la sección de producción de contenidos.
- Desde el área de capacitaciones se puede trabajar de forma directa y simultánea con la sección de producción de contenidos.
- El acceso al foro de discusión, está linkeado en todas las secciones del sitio.

El mapa de navegación podría representarse con el siguiente gráfico:

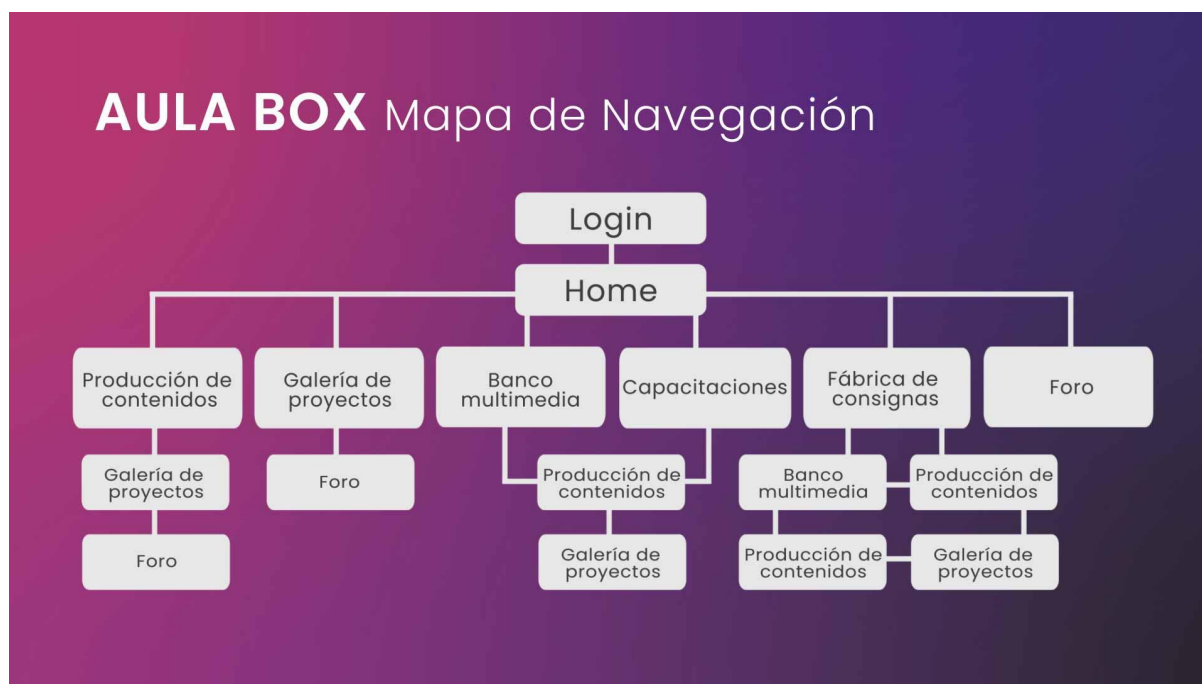


Gráfico 8 - Mapa de navegación. Aula Box. Elaboración propia.

5.6. Aspectos Funcionales y Diseño Visual

La identidad visual es un aspecto muy importante para Aula Box ya que su diseño y experiencia de usuario se construye con la idea de crear una interfaz amigable e intuitiva con secciones bien organizadas para que los usuarios

encuentren lo que necesitan rápidamente. Además, influye directamente en la experiencia de aprendizaje y en la retención de la información.

La plataforma se presenta con una combinación de elementos estéticos y funcionales donde el diseño se reconoce de manera amigable y legible pero con un estilo moderno y dinámico sin dejar de ser representativo del enfoque educativo. Se emplean principios de diseño centrados en el usuario, priorizando la simplicidad y evitando elementos innecesarios que puedan distraer al estudiante.

La paleta de colores se desprende de la marca institucional siendo predominante los colores cálidos y la combinación de tonos rojos, naranja y violetas para destacar confianza y profesionalismo. Estos colores se mezclan suavemente para dar el efecto degradado característico de la marca utilizando como referencias plataformas como Instagram o Tik Tok.



Gráfico 9 - Paleta de colores. Aula Box. Elaboración propia.

El logo de la plataforma es un diseño simple, reconocible y legible para transmitir claridad, innovación y accesibilidad. Con líneas simples y tipografía moderna. Con un detalle de puntero de mouse en una de sus letras el logo intenta ser un diseño con elementos que representen conexión y comunidad. El logo se presenta con sus dos variantes para fondos claros y oscuros en color blanco y también en negro.



Gráfico 10 - Logo. Aula Box. Elaboración propia.

La tipografía acompaña el diseño integral de la plataforma donde el tipo y tamaño de la fuente son elegidos para garantizar una lectura cómoda y efectiva. En tal sentido se decidió trabajar con dos fuentes diferentes para contrastar los textos principales de aquellos descriptivos.

Las familias tipográficas elegida son la siguiente:

- Principal: Poppins. Tagline de marca, textos grandes en gráfica y textos cortos en presentaciones y gráfica promocional.
- Complementaria: Montserrat. Textos de corrido, panes de texto en programas, descriptivos y elementos que requieran mejor legibilidad.



Gráfico 11 - Uso tipográfico. Aula Box. Elaboración propia.



Gráfico 12 - Familia tipográfica. Aula Box. Elaboración propia.

El diseño web presenta una coherencia cromática en toda la plataforma, asegurando que los colores seleccionados y la distribución de los contenidos reflejen la identidad visual de la marca Aula Box. La interfaz se presenta negra y minimalista, la barra de menú de color blanco y los botones con colores vibrantes para resaltar las interacciones.

El tamaño tipográfico se presenta lo suficientemente grande para ser legible en diferentes dispositivos sin forzar la vista del usuario donde se utiliza negritas, cursivas y tamaños de fuente diferentes para enfatizar información relevante sin abusar de estos elementos.

Aula Box es una plataforma responsive: su diseño y estructura se adaptan automáticamente a diferentes dispositivos y tamaños de pantalla, como computadoras, tabletas y teléfonos móviles. Esto garantiza que la experiencia del usuario sea óptima sin importar desde dónde acceda.



Gráfico 13 - Plataforma. Home y landing. Aula Box. Versión Mobile. Elaboración propia.

5.7. Estrategia y Planificación del Proyecto

5.7.1. Definición de Audiencia y Participación.

La plataforma Aula Box tiene definido dos tipos de perfiles de audiencia bien diferenciados: Docentes y Estudiantes.

El perfil de docentes comprende un público adulto de entre 24 a 60 años de ambos géneros con nivel de formación terciaria o universitaria. Para este perfil, el espacio está diseñado para el trabajo con herramientas para enseñanza, seguimiento de estudiantes y la gestión de proyectos, además de la producción y gestión de capacitaciones. El perfil docente podrá evaluar los proyectos a partir del análisis de datos educativos que arroje la plataforma. Por último, también podrá trabajar en la personalización de contenido y entrega de certificaciones.

El perfil de estudiantes comprende un público joven de edad escolar, terciaria o universitaria. La plataforma está diseñada para que los alumnos puedan acceder a su perfil personalizado y encontrar todos los contenidos alojados, visualizar su recorrido académico, sus producciones, el historial de capacitaciones y sus colaboraciones. También podrá ser evaluado en cada trabajo y tendrá la posibilidad de compartir sus actividades. El espacio está pensado en modo colaborativo e interactivo con todos los contenidos.

Considerando estos perfiles bien definidos, es importante señalar la interacción entre ambos para motivar el aprendizaje y garantizar un uso efectivo de recursos. En este sentido, las formas de integración son variadas: En primer lugar, los docentes podrán guiar la creación de consignas de trabajos para un grupo de alumnos o clase. En este caso también puede planificar tiempos y roles si lo desea. Por otro lado, estas consignas realizadas por los alumnos podrán ser evaluadas y valoradas por los docentes quien dispondrá de una serie de recursos para hacer las correcciones. Aquí se podrá utilizar el foro de discusión de proyectos, mensajes personalizados a cada perfil o mensajería interna para grupos de trabajo.

El docente dispondrá también del espacio de capacitación para el dictado de clases en vivo o asincrónicas o generar tutoriales para el uso de herramientas digitales. Los perfiles de alumnos también podrán generar contenidos educativos pero serán revisados y calificados por los perfiles docentes en cada área.

Un aspecto importante de Aula Box es ser un espacio de aprendizaje colaborativo que permite que alumnos y docentes trabajen juntos de manera dinámica. Es por eso que el espíritu de la plataforma es que se vayan construyendo proyectos de manera conjunta, que todos los recursos creados puedan ser utilizados por cualquier usuario y que cada proyecto o capacitación pueda ser reutilizada para la construcción de nuevas ideas y narrativas. La interacción entre alumnos y docentes en la plataforma va más allá de la simple transmisión de información, sino que busca la integración de saberes.

5.7.2. Equipo de Producción

Para la construcción de la plataforma educativa Aula Box se requiere un equipo interdisciplinario de producción multimedia. En este apartado se presenta una estructura ideal de producción:

Equipo/Área	Producción
Dirección general	La dirección general debe encargarse del armado y liderazgo íntegro de toda la propuesta de la plataforma. Desde los aspectos narrativos y educativos hasta los técnicos. Es el área encargada de coordinar y dirigir las acciones de trabajo de todos los integrantes, desde el inicio hasta el final del proyecto.

	Además, diseñar la metodología educativa y establecer estrategias de enseñanza asegurando que los contenidos estén alineados con estándares educativos.
Producción general	Este área es la encargada de la planificación, el diseño de estrategias y la producción general del proyecto. Define los objetivos y construye el modelo de negocio sostenible. Además, el equipo de producción es el encargado de armar y confeccionar el presupuesto total del proyecto y la selección y seguimiento de cada área de trabajo.
Diseño gráfico integral	El equipo de diseñadores se encarga de todo el aspecto visual de la marca Aula Box. Desde la creación del branding de marca que define los lineamientos de diseño hasta la construcción del uso de los recursos gráficos en todas las acciones de comunicación. El equipo de diseñadores desarrollan el manual de marca que será la biblia que guíe la construcción de la identidad. Este equipo trabaja en concordancia directa con diseñadores UX/UI para la construcción de la experiencia de usuario en el diseño web.
Diseño Web	Un equipo conformado por expertos en la creación de diseño UX/UI para conformar una interfaz amigable, intuitiva y accesible para los usuarios. Los diseñadores web crean plantillas para la totalidad del diseño de la plataforma y estudian la usabilidad y las experiencias que van creando los usuarios. Además este equipo se encarga del mantenimiento constante del diseño de la plataforma y la planificación de nuevos espacios virtuales. Este área, además de tener un vínculo directo con el área de diseño gráfico para sostener su aspecto visual, debe trabajar en sintonía directa con el área de programación web para garantizar el funcionamiento de la plataforma.

Programación web	El equipo de desarrolladores tienen la tarea de programar y mantener el funcionamiento óptimo de la plataforma creando la estructura de la interfaz y programando su utilización a diferentes dispositivos. Por otra parte, deben atender a la seguridad informática y proteger los datos de los usuarios para garantizar un acceso seguro. Además el equipo gestiona la información almacenada en la plataforma.
Producción fotográfica	Si bien, dentro de Aula Box, los contenidos de imágenes se nutren de las producciones realizadas por los propios usuarios, un equipo de producción fotográfica es el encargado de la selección y la edición del material en imágenes de la plataforma. Además la construcción de la identidad visual, también requiere de material institucional realizado por un equipo profesional. Esto mejora la experiencia de aprendizaje, genera confianza y crea una conexión más humana con los usuarios.
Producción audiovisual	Un equipo de realizadores audiovisuales estará encargado de la confección y la producción de material educativo para la plataforma. Este debe ser un equipo interdisciplinar que desarrolle tareas de filmación, edición de audio y video, animación, y postproducción. Además, estará a cargo de la creación de productos para compartir en otras plataformas asociadas y redes sociales a fin de visualizar las actividades de la plataforma.
Comunicación y Marketing	El área de comunicación y marketing deberá trabajar en las estrategias de lanzamiento y promoción de la plataforma así como también las campañas digitales y redes sociales. Es importante que este área pueda crear un entre la plataforma y el usuario un nivel de conformidad satisfactorio y un sentido de pertenencia midiendo y analizando acciones y estrategias.
Legales	Este área de trabajo es la encargada de la contratación de todo

	el equipo de trabajo y la confección de la ejecución del presupuesto en tiempo y forma. Además, se encarga de las autorías de los trabajos que administra la plataforma, y los acuerdos con marcas, apps u otras plataformas en la participación dentro de la plataforma.
Gestión	Una plataforma online educativa requiere un equipo de gestión a cargo de la optimización y el buen funcionamiento de la misma. Este área debe realizar tareas de mantenimiento, pruebas técnicas, carga de información, organización de módulos y espacios y ajustes en la usabilidad. Además es muy importante que garantice una buena experiencia de uso al usuario mediante recopilación de feedback y mejoras en la interfaz.

5.7.3. Etapas Para Construcción de la Plataforma

La construcción del proyecto Aula Box comprende una planificación por etapas. La arquitectura de la plataforma debe ajustarse a su posibilidad técnica, a la capacidad del equipo conformado y al tiempo asignado para su puesta en valor. En este apartado se plantea un modelo ideal de planificación por etapas:

> Etapa 1: Investigación y planificación.

Antes de comenzar a desarrollar la plataforma, es fundamental entender las necesidades de los usuarios y definir una planificación adecuada. Para esto, en esta etapa se trazan los objetivos generales y específicos del proyecto, se compone un análisis de mercado buscando casos de éxitos de plataformas similares, y se define el público objetivo. Esta planificación conlleva una instancia de investigación sobre la viabilidad del proyecto, sus fortalezas, las tendencias en educación digital y las necesidades del sector. En esta instancia participan los grupos de dirección y producción general asesorados por el área legal.

> Etapa 2: Guión y diseño integral.

El guión es la herramienta más importante de la estructura de la plataforma. Define los componentes narrativos y estructurales y es un mapa a seguir para el diseño integral. En esta etapa se define la jerarquización y organización del contenido de la plataforma y la creación de categorías y módulos dentro del menú.

Por otra parte, se crea la identidad visual del espacio atendiendo a la elección de paleta de colores, tipografía y estilo de imágenes. Además se trabaja en la creación del diseño de experiencia de usuario a partir de prototipos y pruebas. En esta etapa forman parte el área de dirección, producción y diseño gráfico y diseño web del proyecto.

> Etapa 3: Desarrollo y programación.

En esta etapa, se desarrolla la infraestructura digital de la plataforma atendiendo al servidor y hosting y el lenguaje de programación adecuado a la necesidad del proyecto. La programación debe ser adaptada a la propuesta educativa de la plataforma, para lo cual es fundamental el desarrollo de las funciones claves para cada parte propuesta en el guión. Complementando esto, la plataforma debe realizar pruebas de seguridad y rendimiento para la protección de datos personales y garantizar su buen funcionamiento. En esta etapa se integra el área de programación web y el de gestión de contenidos.

> Etapa 4: Estructura de contenidos.

Una vez cumplida la etapa de programación web, se podrá comenzar con la carga de todos los contenidos iniciales que formarán parte de la plataforma. Es el momento de producir contenidos educativos que se irán renovando a medida que los usuarios formen parte de la experiencia y puedan compartir sus producciones. Es por eso que resulta vital una estructuración para que los alumnos y docentes puedan tener una guía práctica de cómo utilizar la plataforma y cómo cargar los contenidos de manera ordenada y simple. En esta etapa forman parte las áreas de producción fotográfica y audiovisual.

> Etapa 5: Pruebas y optimización.

Para el lanzamiento de la plataforma, se debe realizar una etapa de prueba con un grupo selecto de usuarios para detectar errores de programación o de diseño de contenidos. Estos testeos se pueden hacer con estudiantes y docentes y de esta manera pedirles que realicen un informe sobre la usabilidad de la plataforma y las sugerencias pertinentes. En esta etapa participan las áreas de dirección, programación y gestión de la plataforma.

> Etapa 6: Lanzamiento y estrategia de difusión.

Una vez lista, la plataforma debe darse a conocer. Para esto se debe realizar una planificación de difusión para atraer usuarios. En este sentido, se puede trabajar en una estrategia de marketing digital para la realización de una campaña de

lanzamiento y difusión de la plataforma, pensando en los espacios de distribución y en los formatos. En esta etapa se trabaja conjuntamente con el área de dirección, marketing y producción de contenidos multimedia.

> Etapa 7: Mantenimiento y mejora continua

La última etapa responde a la necesidad de actualización de contenidos y funcionalidades. La respuesta de los usuarios puede ser muy útil para mejorar algunas funciones de la plataforma. La plataforma tiene una posibilidad de crecimiento constante a partir de los contenidos y las sugerencias de los usuarios. En esta etapa trabajan conjuntamente el equipo de programadores y el de gestión.

5.8. Aportes Educativos de la Propuesta

Una pregunta clave conduce el desafío de realizar una plataforma educativa digital interactiva: ¿Qué pueden hacer los alumnos y docentes en la plataforma?

Como indica Nuria Morla Castells (2018), las narrativas transmedias no son una finalidad en sí misma, no resuelve de manera mágica las incertidumbres y los retos educativos. Es una propuesta que nos lleva a repensar y abordar mejor el aprendizaje (Molas Castells, N.: 2018, p. 13).

Entendiendo este concepto, Aula Box propone una mirada diferente sobre los modos de abordar el aprendizaje dotando al alumno y docente de herramientas multimedia para crear diferentes universos narrativos colaborativos desde los cuales podrán crear dinámicas de trabajo donde podrán explorar nuevos lenguajes.

Con este aporte, se podría pensar en diferentes acciones educativas. Por un lado desde la perspectiva docente, los educadores tendrán la posibilidad de contar con una herramienta digital para el uso cotidiano en las propuestas educativas que propongan cualquiera sea la temática o la modalidad de trabajo que propongan. Una herramienta que colabora a la creación de consignas de actividades, que propone espacios de realización y de capacitación constante y que se retroalimenta y evoluciona constantemente. Un espacio donde se pueden analizar rendimientos y resultados de manera muy precisa y que comulga con las dinámicas de producción y consumo de entretenimiento naturalizadas por los alumnos. Aula Box les propone al docente la posibilidad de explorar nuevos formatos y nuevos lenguajes en entornos de clase y de actualizarse y capacitarse constantemente en los niveles que desee.

Desde la perspectiva del alumno, la plataforma les brinda la posibilidad de integrarse a los proyectos educativos desde las ventajas que las narrativas transmedias propone y ya hemos visto en este trabajo. Desde la posibilidad de integrarse desde otros medios y lenguajes, la participación activa de los usuarios, la motivación en los procesos de construcción colaborativos, y la expansión de la capacidad creativa. Aula Box ofrece un sin número de posibilidades de expansión de la experiencia de aprendizaje hacia otros campos no siempre explorados por la educación tradicional.

Otra pregunta que guía los lineamientos del proyecto es ¿Qué aporte puede realizar la plataforma Aula Box a la educación?.

La plataforma digital interactiva no intenta reemplazar ni cuestionar los formatos de la educación tradicional, sino que se presenta como una propuesta de complementación que brinda herramientas que mejoran la experiencia de aprendizaje haciéndola más accesible, flexible, dinámica y adaptada.

Como se plantea a lo largo de toda la investigación, las narrativas transmedia pueden conformar un aporte muy importante a las experiencias educativas. Para que esto suceda se deben plantear los recursos necesarios para poner en práctica esta idea y que sea sostenible en el tiempo. Las experiencias transmediáticas en educación deben contar con herramientas funcionales y entendibles para triangular la necesidad educativa, el conocimiento y las herramientas de producción. Aula Box está diseñada para realizar ese aporte que la educación necesita de manera inminente.

Los educadores se encuentran ante el desafío de motivar al alumno a impartir conocimiento, participar en clases y desarrollar experiencias cognitivas en medio de una ecología de medios llena de distracciones. Se hace oír la pregunta ¿Cómo motivamos a los alumnos de estas épocas? A lo largo de toda la investigación se subrayó el potencial creativo y disruptivo que tienen las narrativas transmedias frente a la posibilidad de contar historias, de sostener procesos creativos y de explorar nuevos lenguajes. El mundo que viene, no es solo el tecnológico, sino el mundo de las ideas creativas, con reglas que cambian constantemente pero que nos propone la posibilidad de reinventarnos. Aula Box puede ser una herramienta de cambio y de aporte a las nuevas experiencias de clase.

Bibliografía

Anijovich Rebeca, Mora Silvia, Luchetti Elena. (2009). Estrategias de enseñanza: otra mirada al quehacer en el aula. Editor: Aique Educación

Anijovich Rebeca. (2014). Gestionar una escuela con aulas heterogéneas. Revista El docente postpandemia.

Becerra, M. (2019). ¿Qué es la propiedad intelectual? A modo de introducción. Documento de cátedra. Maestría Comunicación Digital Interactiva, Universidad Nacional de Rosario.

Becerra, M. (2022). Derechos de autor y el derecho de acceso a la cultura: Regulaciones y derechos a la comunicación. Documento de cátedra. Maestría Comunicación Digital Interactiva, Universidad Nacional de Rosario.

Boris Groys. (2014.) “La obligación del diseño del sí” en Volverse público, Caja Negra Editorial,

Busaniche, B. (2005). Las ideas y las cosas: la riqueza de las ideas y los peligros de su monopolización. El Salvador:Fundación Heinrich Böll.

Byung-Chul, H. (2013). La sociedad transparente.

Byung-Chul, H. (2014). En El Enjambre. Herder Editorial.

Castells, M. (2013). Comunicación y poder. Siglo XXI Editores México.

Castells, M. (2002). La dimensión cultural de Internet.

Derrico, Evelia (2018). Gamificación y estrategias de pensamiento. El uso didáctico de los juegos digitales y en red para la consolidación de esquemas cognitivos. SIED UDE Virtual - Universidad del Este. 8° Seminario Internacional RUEDA.

Igarza, R. (2008) Nuevos medios: Estrategias de convergencia. La Crujía.

Irigaray, F., & Lovato, A. (2014). Hacia una comunicación transmedia. UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario.

Irigaray, F. (2015). Periodismo Transmedia: Nuevas posibilidades narrativas y de experiencia de usuario, UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario.

Irigaray Fernando y Lovato Anahí (eds.) (2015). Producciones transmedia de no ficción. Análisis, experiencias y tecnologías. UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario.

Jenkins, H. (2006). Convergence culture. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación. Paidós. Barcelona.

Jenkins, H. (2009). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling, en Blog Confessions of an Aca-Fan.

Jenkins, H. (2010). Capas de significado. Los vídeos musicales de los fans y la poética de la piratería. Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión. Paidós Comunicación, Madrid.

Lovato, A. (2014). Documental multimedia interactivo. Redes, fuentes y calidad de la información. UNR Editora. Editorial de la Universidad Nacional de Rosario,.

Lovato Anahí, Diego Bonilla. Raquel Longhi, Arnau Gifreu (Orgs.) (2020). Narrativas Complexas. Ria Editorial.

McLuhan, M., Fiore, Q., & Agel, J. (1987). *El medio es el mensaje*. Barcelona: Paidós.

McLuhan, M., & Carpenter, E. (1974). El aula sin muros. *Barcelona: Laia*.

Maggio, M. (2016). Las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas de la enseñanza. Hacia una tecnología educativa re-concebida. Filo Uba.

Maggio, M. (2018) Reinventar la clase en la universidad. Paidós.

Manovich, L. (2014). El software toma el mando. Editorial Uoc.

Molas Castells, N. (2018) La guerra de los mundos. La Narrativa Transmedia en educación. Outeredu.

Postman, N. (2011). Technopoly: The surrender of culture to technology. Vintage.

Renó, D. (2007). YouTube, el mediador de la cultura popular en el ciberespacio. *Revista Latina de comunicación social*.

Renó Denis. Carolina Campalans. Vicente Gosciola. (2012) *Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas*. –Editores académicos– Editorial Universidad del Rosario.

Roitberg, G. y Piccato, F. (coords.) (2015). *Periodismo disruptivo. Dilemas y estrategias para la innovación*. La Crujía Ediciones – Stella. Buenos Aires.

Romero, O. C., Fernández, I. M. G., & Rodríguez, J. R. (2017). La evaluación de los materiales didácticos. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*.

Rodríguez Suárez, J., & Agulló Tomás, E. (1999). *Estilos de vida, cultura, ocio y tiempo libre de los estudiantes universitarios*. Psicothema.

Ryan, M. L. (2012). Marie-Laure Ryan. *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*.

Sassen, S. (2015) *Expulsiones. Brutalidad y complejidad en la economía global*. Buenos Aires: Katz Editores.

Sautu, R. (2005). *Todo es teoría. Objetivos y métodos de investigación*. Editorial Lumiere.

Schwartzman, G., Tarasow, F., & Trech, M. (2022). *De la Educación a Distancia a la Educación en Línea: aportes a un campo en construcción*. Homosapiens.

Schwartzman, G., & Odetti, V. (2013). *Materiales didácticos hipermediales: una mirada desde la lectura de los estudiantes*.

Scolari, C., Jiménez, M. & Guerrero, M. (2012). *Narrativas transmediáticas en España: cuatro ficciones en busca de un destino cross-media*. *Comunicación y Sociedad*, XXV,

Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Grupo Planeta. Ediciones Deusto.

Scolari, C. (2014). *Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital*, en *Anuario Ac/E De Cultura digital*. Madrid,

Sibilia, P. (2008). La intimidad como espectáculo (Vol. 1). Buenos Aires: Fondo de cultura económica.

Toffler, A., & Toffler, H. (1998). Las guerras del futuro. Cuadernos de estrategia.

Van Dijck, J. (2013). The culture of connectivity: A critical history of social media. Oxford University Press.

Varela, M. (2009). El miraba televisión, youtube. Carlón, M. y Scolari, C.

Williams, R. (1996). La tecnología y la sociedad. Causas y azares.

Zuazo, N. (2018). Los dueños de internet: Cómo nos dominan los gigantes de la tecnología y qué hacer para cambiarlo. Debate.

Anexo

Link video entrevistas chicos participantes de la Excursión Tecnológica:

<https://youtu.be/kBZn3kAsQ3Q>

Links videos muestra sección capacitaciones Aula Box:

<https://youtu.be/iXtd0Lhmibg>

<https://youtu.be/pj6XBXHUynw>

<https://youtu.be/fkRNqgnsnQs>