



**Universidad  
Nacional de Rosario**

Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales.  
Maestría en Comunicación Digital Interactiva

**Nuevas narrativas en los recursos educativos virtuales.  
Diseño de un proyecto transmedia para docentes de educación superior.**

Autora: Esp. Lic. Mercedes de los Milagros Nicolini  
Directora: Mg. Ma. Alejandra Ambrosino

Noviembre, 2021

**Secretaría de Investigación y Posgrado**

Riobamba 250 Bis. Monoblock N° 1 - C.U.R. | 2000EKF Rosario, Santa Fe. Argentina  
+54 341 480 8521/22. Fax +54 341 480 8520 | <http://www.fcpolit.unr.edu.ar>  
[investigacionyposgrado@fcpolit.unr.edu.ar](mailto:investigacionyposgrado@fcpolit.unr.edu.ar)

**Dirección Maestría en Comunicación Digital Interactiva**

Córdoba 1814 - 2do. piso of. 124 | S2000AXD Rosario, Santa Fe. Argentina  
+54 341 480 2620/22 int. 124 | <http://www.unrinteractiva.com.ar> / [cdiunr@gmail.com](mailto:cdiunr@gmail.com)

## Resumen

El presente trabajo se realiza en el marco de la investigación sobre las nuevas narrativas en los recursos educativos virtuales en educación superior. Por lo que primero se propone un recorrido por conceptos de relevancia vinculados a tres categorías: Comunicación y Sociedad, Educación y Tecnologías y Diseño, lenguajes y medios.

En el contexto actual, la educación superior se encuentra caracterizada por la inclusión de múltiples pantallas y dispositivos, que dotan a los contextos educativos de alta complejidad tecnológica (Maggio, 2014) de rasgos particulares a comprender para el diseño de experiencias innovadoras e inclusivas en la educación superior. Las producciones educativas digitales son protagonistas de cambios a la hora de la construcción del conocimiento y potencian la relación entre los medios, lenguajes y dispositivos. Por lo que entender y reconocer en el plano didáctico la noción de *inclusión genuina* (Maggio, 2016) de la tecnología, da sentido renovado a la construcción actual del conocimiento desde el diseño de planificaciones y estrategias por parte de los docentes. En esta nueva realidad para la educación superior, es donde situamos el recorrido de nuestro trabajo vinculado a los lenguajes y narrativas docentes.

Por lo tanto, la línea de investigación propone indagar en el proceso de la virtualización del currículum como contexto de indagación, proponiendo una selección de recursos y ambientes digitales educativos dentro del sistema de Educación a Distancia de la Universidad Nacional del Litoral, para su análisis visual y conceptual a partir del análisis de las categorías teóricas desarrolladas y en búsqueda de nuevos lenguajes, producciones y emergentes como insumo para la etapa de creación y diseño de un proyecto transmedia, basados en las experiencias de usuarios en educación.

**Palabras claves:** narrativas, educación, recursos educativos, ambientes, lenguajes, medios, proyecto transmedia, diseño de experiencias.

## **Abstract**

This work is carried out within the framework of research on new narratives in virtual educational resources in higher education. Therefore, first a tour of relevant concepts linked to three categories is proposed: Communication and Society; Education and Technologies; and Design, languages and media.

In the current context, higher education is characterized by the inclusion of multiple screens and devices, which endow educational contexts of high technological complexity (Maggio, 2014) with particular features to understand for the design of innovative and inclusive experiences in higher education. Digital educational productions are protagonists of changes when it comes to the construction of knowledge and enhance the relationship between media, languages and devices. Therefore, understanding and recognizing in the didactic plane the notion of genuine inclusion (Maggio, 2016) of technology gives meaning to the current construction of knowledge from the design of plans and strategies by teachers. In this new reality for higher education, it is where we place the journey of our work linked to teaching languages and narratives.

Consequently, the line of research proposes to investigate the process of virtualization of the curriculum, proposing a selection of educational digital resources and environments within the Online Education System of the Universidad Nacional del Litoral, for its visual and conceptual analysis based on of the analysis of the theoretical categories developed and in search of new languages, productions and emerging as input for the stage of creation and design of the transmedia project, based on the experiences of users in education.

**Keywords:** Narratives, education, educational resources, environments, languages, media, transmedia projects, experience design.

## **Agradecimientos**

A la Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales (UNR) por permitirme realizar el recorrido por la Maestría en Comunicación Digital Interactiva en la modalidad virtual y a la coordinación de la carrera por acompañaros en este trayecto para mi crecimiento profesional y docente. Y a todos los docentes que me acompañaron durante el cursado de la Maestría.

A mi directora de tesis y amiga, Alejandra que me guía y acompaña desde hace años en la formación docente y en especial por el acompañamiento y paciencia en el desarrollo de este trabajo.

A mi amiga y profesora de letras, Silvina que me acompaña en las lecturas de mis trabajos de investigación y en este trabajo en especial. Y para todos mis compañeros y amigos del Centro que me brindaron apoyo y fuerzas durante el proceso de investigación.

Un especial agradecimiento a mi compañero de vida, Josué por ser mi sostén y acompañarme en cada nuevo camino que decido emprender.

Agradezco a mis dos bellos hijos Manuel y Lupe por ser la alegría del día a día.

A mi familia y a mis amigos de toda la vida que me acompañan desde siempre.

A todas las personas que me apoyaron e hicieron posible que este trabajo se realice con éxito.

## Índice

Resumen .....	01
Abstract .....	02
Agradecimientos .....	03
Parte 1. Introducción al tema .....	08
1.1 Delimitación del tema .....	08
1.2 Problema y objetivos .....	09
1.3 Contexto .....	10
1.4 Estructura del trabajo .....	12
Parte 2. Aproximaciones teóricas .....	16
2.1. Sociedad y Comunicación .....	16
2.1.1. Sociedad de la información y cultura de la conectividad .....	16
2.1.2. Ecología de los medios .....	18
2.1.3. Los Nuevos medios .....	20
2.1.4. Narrativa transmedia .....	22
2.2. Educación y tecnologías .....	26
2.2.1. Educación y Cultura de la conectividad .....	27
2.2.2. La enseñanza poderosa .....	35
2.2.3. Medios y mediaciones .....	37
2.2.4. De la digitalización a la virtualización .....	39
2.2.5. Cultura de software y plataformización .....	41
2.2.6. Nuevos Ambientes y Recursos Digitales para la enseñanza .....	42
2.3 Diseño, lenguajes y medios .....	43
2.3.1. Diseño & Diseño digital .....	43
2.3.2. Lenguajes y medios digitales .....	45
2.3.3. Ciberespacio: interfaz y usabilidad .....	51
2.3.4. Del hipermedia al transmedia .....	53
Parte 3. Análisis de casos .....	56
3.1 Propuesta metodológica .....	57
3.2 Casos .....	60
3.2.1 El recurso Mapeate .....	63

3.2.2 Aula Virtual: Educación y Nuevas Tecnologías .....	68
3.2.3 Aula Virtual: Metodología de la investigación en artes .....	74
3.2.4 Aula Virtual: Videojuegos y Sociedad .....	79
3.3 Emergentes: entre casos y teorías .....	84
Parte 4. Proyecto transmedia .....	89
4.1 Estado del arte .....	89
4.1.1 Narrativas Transmedia simples, recorridos complejos .....	89
4.1.2 Narrativas Transmedia disciplinares .....	91
4.1.3 Narrativas Transmedia a partir de grandes producciones .....	93
4.1.4 Narrativas Transmedia centrada en el diseño de experiencias .....	95
4.1.5 Narrativas Transmedia a partir del concepto de co-diseño .....	99
4.2 Justificación del proyecto .....	101
4.2.1 Construye tu propia narrativa, el proyecto transmedia .....	102
4.3 Estrategia del proyecto .....	105
4.3.1 Estrategia formativa .....	108
4.3.2 Estrategia comunicacional .....	110
4.3.3 Estrategia transmedia .....	111
4.4 El Diseño y la estructura del prototipo transmedia .....	112
4.4.1 Recorriendo las decisiones de diseño .....	112
4.4.2 El diseño de información como estructurante del proyecto .....	116
4.4.3 Acercándonos a los guiones y maquetas .....	118
4.4.3.1 Aula virtual: el ambiente de encuentro .....	118
4.4.3.2 Micrositio: pistas para la profundización y expansión en redes .....	125
4.4.3.3 Recursos Audiovisuales que conectan .....	128
5. Reflexiones finales .....	132
6. Referencias Bibliográficas .....	135
7. Anexos .....	142

## **Índice de imágenes y/o gráficos**

Imagen 1 . Códigos Lingüísticos .....	46
Imagen 2 . Familias tipográficas pixel .....	48
Imagen 3 . Ejemplo de características, Familia tipográfica Univers .....	49

Imagen 4 . Ejemplo de visualización del diseño responsive .....	50
Imagen 5 . Rediseño del cuadro de Daniel Newman sobre Design Thinking .....	59
Imagen 6 . Recurso virtual: Mapeate .....	63
Imagen 7 . Recurso virtual: Mapeate, intervención de los estudiantes en el recurso .....	66
Imagen 8 . Aula Virtual y Recurso virtual: Mapeate .....	67
Imagen 9 . Narrativas audiovisuales en el AV Educación y Nuevas Tecnologías .....	69
Imagen 10 . Recursos y lenguajes en el AV Educación y Nuevas Tecnologías .....	71
Imagen 11 . Narrativas docentes en el AV Educación y Nuevas Tecnologías .....	72
Imagen 12 . Aula virtual Metodología de la investigación .....	75
Imagen 13 . Aula virtual Metodología de la investigación y recursos de la red .....	77
Imagen 14 . Imágenes fadu del Aula virtual Metodología de la investigación .....	78
Imagen 15 . Aula virtual Videojuegos y Sociedad .....	80
Imagen 16 . Aula virtual: Presentación de niveles dentro del aula .....	81
Imagen 17 . Aula virtual: Presentación de niveles dentro del aula .....	82
Imagen 18 . Esquema de visualización de los principios de NT .....	85
Imagen 19 . Esquema de visualización de lenguajes y medios .....	86
Imagen 20 . Visualización de estructura de un aula virtual .....	87
Imagen 21 . Visualización de estructura de red .....	87
Imagen 22 . Presentación proyecto y pdf de la cocina de autor .....	90
Imagen 23 . EATIC interfaz .....	91
Imagen 24 . Página de inicio del Curso virtual 36 Coronas .....	92
Imagen 25 . Redes del curso 36 coronas .....	93
Imagen 26 . Página principal Proyecto la Guarida del Tigre .....	94
Imagen 27 . Presentación de episodios, plataformas y lenguajes .....	95
Imagen 28 . Presentación del juego .....	97
Imagen 29 . Aula del curso .....	98
Imagen 30 . Proyecto Comodorenses en pandemia .....	99
Imagen 31 . Lenguajes que se usaron para los relatos .....	100
Imagen 32 . Imagen proyecto .....	102
Imagen 33 . Esquema Diseño de experiencia y proyecto transmedia .....	103
Imagen 34 . Etapa 1 de la metodología Design Thinking .....	103
Imagen 35 . Visualización de lenguajes y medios .....	104

Imagen 36 . Metodología Design Thinking .....	107
Imagen 37 . Proyecto: relación de medios .....	108
Imagen 38 . Ejemplos de itinerarios .....	109
Imagen 39 . Portal y redes UNLvirtual .....	110
Imagen 40 . Campaña en redes virtuales .....	111
Imagen 41 . Estructura transmedia .....	112
Imagen 42 . Paleta cromática .....	113
Imagen 43 . Sistema de pictogramas .....	114
Imagen 44 . Tramas .....	114
Imagen 45 . Familia tipográfica Lato .....	115
Imagen 46 . Fotografía en blanco y negro .....	115
Imagen 47 . Primera estructura del proyecto .....	116
Imagen 48 . Segunda estructura del proyecto .....	116
Imagen 49 . Estructura Aula Virtual .....	117
Imagen 50 . Estructura micrositio .....	118
Imagen 51 . Aula Virtual .....	119
Imagen 52 . Presentación interactiva .....	120
Imagen 53 . Aula Virtual .....	121
Imagen 54 . Aula Virtual: eje temático narrativas .....	122
Imagen 55 . Aula Virtual: desarrollo del eje narrativas .....	124
Imagen 56 . Micrositio del proyecto .....	125
Imagen 57 . Primera pantalla del micrositio del proyecto .....	126
Imagen 58 . Segunda pantalla del micrositio del proyecto .....	126
Imagen 59 . Tercera pantalla del micrositio del proyecto .....	127

...

## Parte 1

# Introducción

La siguiente investigación se realizó en el marco de la Maestría en Comunicación Digital Interactiva de Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales que se cursó en la Universidad Nacional de Rosario en la modalidad a distancia. Por lo que se propone en los siguientes capítulos un recorrido conceptual y analítico para poder abordar el diseño de un proyecto transmedia para educación superior orientado a la búsqueda de lenguajes y medios a partir de casos de estudios para luego proponer el diseño del proyecto transmedia, destinado a docentes de educación superior.

### 1.1 Delimitación del tema

La educación superior actual se encuentra atravesada por nuevas maneras de ver, entender y apropiarse de las tecnologías de los denominados nuevos medios (Manovich, 2005). Asimismo, el tratamiento conceptual propuesto por Cobo y Moravec (2011) sobre el aprendizaje invisible, presenta un abordaje para orientar una nueva tarea a la hora de diseñar recursos digitales para la educación superior en todas sus modalidades.

En este contexto, se propone un diseño que se enmarca en el caso de UNLVirtual de la Universidad Nacional del Litoral y se propone, en primera instancia, un recorrido por ambientes virtuales y recursos digitales didácticos diseñados y desarrollados para la enseñanza en educación a distancia de la UNL.

Primero, se buscará indagar en el modo de virtualización del currículum, la cultura audiovisual y los hipermedias, con sentido educativo, como aspectos centrales en la producción y diseño actual de ambientes y recursos educativos digitales; para luego analizar cómo los nuevos lenguajes se entrecruzan, o atraviesan las producciones en búsqueda de diversas maneras de creación transmedia, dando origen a diversas experiencias de usuarios, estudiantes en nuestro contexto de intervención de la educación superior.

Continuando con el proceso investigación-proyecto se realizó el diseño del proyecto, a partir de la exploración de las posibilidades de las narrativas transmedia en la enseñanza superior. El diseño del proyecto potencia los lenguajes característicos existentes y suma aquellos lenguajes transmedias para aportar en el diseño de estrategias, ambientes y recursos en la educación superior virtual.

## **1.2 Problema y objetivos**

El trabajo propone abordar la problemática enmarcada en el cambio de paradigma analógico-digital y como consecuencia el modo de la virtualización en el diseño y producción de recursos digitales didácticos en la propuesta formativa de Educación a Distancia de la Universidad Nacional del Litoral.

La aparición de los denominados nuevos medios (Manovich, 2005), favoreció la apropiación de tecnologías de diversas formas en la vida y en la sociedad actual. De esta manera, no se puede dejar de pensar en el impacto de la cultura digital, que revolucionó la manera de producir en relación a sus soportes. En este contexto, los medios digitales y las redes sociales tuvieron y tienen un gran impacto en la sociedad, en educación la inclusión ha sido diferente dependiendo de las instituciones y proyectos que las consideran (pero queda claro que son poco utilizadas para la educación). En particular para la educación universitaria, en el contexto de investigación, la mediación tecnológica ha sido fuertemente asociada a las modalidades curriculares de educación a distancia o bien, a decisiones particulares de los docentes con un sentido didáctico (Ambrosino, 2019). Como señala García Canclini (2019) las redes virtuales cambian los modos de ver y de leer, las formas de reunirse, de hablar y de escribir, de amar y de saberse amados, o acaso imaginarlo. Este proceso, se ha dado en la denominada Sociedad de la Información (Castells, 1997) provocando modificaciones en las prácticas de los docentes y alumnos. Frente a lo enunciado, centramos el interés en las producciones digitales docentes, situadas en el contexto de la práctica en entornos virtuales de aprendizajes y por lo tanto en el diseño de experiencias (Press & Cooper, 2009).

Por ende, se propone pensar y abordar la problemática desde un marco teórico y un corpus de análisis en el contexto de la modalidad distancia de la Universidad Nacional del Litoral.

## **Objetivo general**

- Reconocer, analizar y pensar estrategias para un proyecto transmedia que recupere y potencie los lenguajes del medio digital, para capacitar a los docentes de la UNL en el uso de estrategias transmediales en los ambientes virtuales para la enseñanza.

## **Objetivos particulares**

- Identificar las producciones digitales en el contexto de virtualización de programas educativos de UNLVirtual.
- Reconocer las narrativas transmedias en el diseño de recursos digitales en los trayectos formativos virtuales.
- Analizar los códigos y lenguajes que trae aparejada la virtualización de las producciones educativas utilizadas en las propuestas formativas.
- Construir categorías de diseño sobre los lenguajes y medios que constituyen las producciones didácticas digitales en educación superior virtual de UNL.
- Diseñar un prototipo para docentes, que explore las posibilidades formativas de narrativas transmedias en la enseñanza superior.

## **1.3 Contexto**

El desarrollo del trabajo se pensó en el marco de la Universidad Nacional del Litoral. La misma cuenta con un Programa de Educación a Distancia, que nace en 1998 y surge de un proceso de evaluación institucional, quedando plasmado en su Plan de Desarrollo Institucional (PDI), que se puso en marcha en el año 2000. En la actualidad, el Proyecto de Desarrollo Institucional reconoce las maneras de enseñar, investigar y aprender, dando lugar a nuevos modos de vinculación en materia de ciencia y tecnología (UNL, 2010). En este contexto, podemos destacar que la Universidad ha transitado un camino por distintos modelos educativos y tecnológicos, dependiendo del momento social y económico: Aulas satelitales (1999), que permitieron la transmisión de clases desde un aula emisora en la ciudad de Santa Fe hacia la red de aulas que proyectaban la señal en distintas localidades como recursos para la enseñanza; Internet y la Red Multicampus (2002), que permitieron potenciar la interacción entre los actores involucrados, ya que se buscó ampliar y consolidar el objetivo de extender la formación a mayor cantidad de ciudadanos; Iniciativa e-learning (2002), se incorporó para

enriquecer los espacios académico-pedagógicos de las propuestas educativas a distancia por medio de una plataforma e-learning como medio para gestionar las carreras y cursos a distancia. Esta iniciativa dio paso a nuevos modelos educativos que integraron distintas instancias y soportes (2003-2004), como materiales impresos, material audiovisual y plataforma e-learning o ambiente virtual; y finalmente, en el 2004, se logró la consolidación del Programa, tomando el nombre *UNLVirtual. La misma Universidad. Una nueva dimensión*. Desde ese momento hasta la actualidad UNLVirtual busca potenciar la tecnología web para desarrollar los espacios y ambientes de gestión de la información, comunicación y enseñanza (Ambrosino, 2014). De esta manera, el Centro propuso en 2005 el Campus 1.0 para luego en 2009 implementar la versión 2.0 que potencia el concepto de entorno virtual para representación y la actividad de la comunidad universitaria formada por estudiantes, docentes, tutores, directores y coordinadores, equipos de trabajo, colaboradores y administradores.

En 2014 se modificó el Campus como producto de la exploración y búsqueda de nuevas formas de comunicación e intercambio. Desde ese entonces y hasta la actualidad, UNLVirtual cuenta con el Campus Virtual 3.0. El mismo se modificó para adaptarse a las necesidades actuales y poder responder a mayores necesidades de intercambio entre los actores (docentes, alumnos y gestores) de la UNL. El proceso descrito fue acompañado por la actualización de la tecnología web para los ambientes y aulas virtuales, pasando de la plataforma propietaria *Educativa* a *Moodle* 1.9, 2.5 y 3.0. En el traspaso de una plataforma a otra, se avanzó en la personalización con los recursos visuales de identidad (paleta cromática y marcas) de la Universidad y las diferentes unidades académicas, tendiendo a la construcción de la pertenencia de los actores a la institución.

Frente a esta realidad, desde el Centro Multimedial de Educación a Distancia (CEMED) se acompaña en la gestión de comunicaciones y producción de contenidos para la comunidad.

Por lo que el Centro busca, entre otras acciones, capacitar a los docentes para explorar e innovar en la producción de recursos para la estrategias docentes en los ambientes virtuales. Específicamente el área Desarrollo de Ambientes y Recursos Digitales se encarga de llevar adelante los prototipos de las distintas estrategias de los docentes, para el desarrollo de propuestas de enseñanza que articulan el uso de TIC para ambas modalidades (distancia y presencial). En este contexto es donde los docentes reflejan la necesidad de trabajar sobre

nuevas estrategias y recursos didácticos, buscando nuevas formas de mediación con los alumnos (Ambrosino et al., 2019)

En la actualidad, y con la experiencia comprobada del CEMED, el Consejo Superior de la UNL propone ampliar sus acciones en relación a los procesos educativos mediados por tecnologías, lo cual determina la necesidad de ajustar su denominación en el contexto de la educación virtual y en la Resolución Rectoral N° 2105/2018 se resuelve designar al ex Centro Multimedial de Educación a Distancia como Centro de Educación y Tecnologías (CEDyT).

Las nuevas acciones del Centro responden a:

“la tendencia a la completa virtualización de las propuestas formativas, así como la digitalización de la totalidad de los recursos didácticos que anteriormente se distribuían en formato analógico (DVD, CD, cuadernillo) supuso una mayor especialización del actor docente en tanto su formación para la enseñanza en ambientes virtuales incorporaba recorridos de trabajo diferenciados de la presencialidad. De esta manera, al ir aumentando la oferta educativa a distancia y el interés de las Unidades Académicas por incorporar prácticas de gestión, comunicación y enseñanza en ambientes virtuales, las estrategias de capacitación y acompañamiento de los proyectos debían necesariamente tomar distintas formas y ampliar los escenarios de intercambio con los docentes”. (Ambrosino et al., 2019, p. 224)

En este contexto se reestructuraron las áreas de gestión del CEDyT y surgen como resultado las áreas de Proyecto Pedagógicos Virtuales y Desarrollo de Ambientes y Recursos Digitales entre otras, siendo esta última la responsable del diseño de Ambientes para la comunicación académica y para la enseñanza virtual, el asesoramiento y la producción de recursos digitales para el acompañamiento de estrategias didáctico-pedagógicas, la planificación y creación de interfaces para la comunicación y la investigación e innovación sobre la tecnología en la enseñanza en educación superior virtual. (Ambrosino et al., 2019) Respondiendo a las nuevas demandas y realidades de la modalidad distancia en la Universidad.

#### **1.4 Estructura del trabajo**

El trabajo se estructura en cuatro partes, en la primera parte de la Tesis se presenta el tema, el problema, y objetivos que dan inicio a la investigación. Se muestra el contexto de la

modalidad distancia de la UNL y se realiza una aproximación a los antecedentes que hacen los primeros análisis conceptuales sobre los recursos digitales. Por lo tanto se explicita la estructura del trabajo dando inicio a la segunda parte, denominada Aproximaciones Teóricas.

En la segunda parte del trabajo se expone el marco teórico, dividido en tres dimensiones: Sociedad y Comunicación, Educación y Tecnologías y Diseño, lenguajes y medios.

En la primera dimensión, se hace una introducción y se presentan los conceptos de Sociedad de la Información (1997) y Culturas de la conectividad (2016) desde los autores Castells y José Van Dijck. Continuando, se propone un recorrido desde la Sociedad de la Información hacia la Narrativa Transmedia (Jenkins, 2006 y Scolari, 2018), pasando por la Ecología de los medios (Jenkins, 2006) y los denominados Nuevos Medios por Lev Manovich (2005), hasta llegar a las Narrativas Transmedias desde aportes teóricos, y sumando a esta, la mirada de las narrativas en la educación actual por Moles Castells (2018).

Retomando lo que se propone la dimensión Sociedad y Comunicación, iniciamos el apartado desde la enseñanza en la era de la conectividad, pensando en la educación formal y su apropiación de los medios y dispositivos como estrategias de enseñanza. Las ideas expuestas hasta el momento, nos llevan a pensar en el papel de los nuevos medios y la apropiación de las narrativas transmedia en la educación contemporánea. Retomando las perspectivas que plantea Luciana Renó (2012) sobre el conectivismo y la idea de que si bien la información está en la red para todos, la información es utilizada de una manera individualizada. La narrativa transmedia completa la idea del conectivismo con definiciones que permiten aplicar más adecuadamente las informaciones con la tecnología.

Por lo tanto, se propone también, trabajar desde la propuesta de Cobo (2011) del Aprendizaje Invisible y la Innovación Pendiente. Se recupera la teoría de medios, mediaciones (Barbero, 1987) y virtualidad (Levy, 1995) para poder abordar los conceptos de ambientes y recursos digitales. Profundizando esto desde los conceptos Didáctica Silenciosa o Tecnología Silenciada (Litwin, 2005).

En la tercera dimensión, se abordarán los conceptos relacionados específicamente al Diseño de recursos y ambientes, entendiendo que el diseño en comunicación visual se ocupa de la construcción de mensajes visuales con el propósito de afectar el conocimiento, las

actitudes y el comportamiento de la gente. Luego de entender la función del diseño, nos sumergiremos en el mundo de los lenguajes en el medio digital interactivo: recorriendo elementos que lo componen (tipografía digital y signos); el ciberespacio para llegar a entender los diversos formatos interactivos. Entendiendo los lenguajes, podremos conceptualizar las categorías de Hipertexto (Landow, 2009) y Narrativas Transmedia (Scolari, 2018) para comenzar a trabajar las narrativas o storytelling como estrategias de diseño (Lupton, 2019) y ser concebidas desde el diseño de experiencias.

En la Parte 3 del trabajo, se presenta la propuesta metodológica, donde se realizó una selección de los recursos y ambientes digitales educativos para la investigación y el posterior análisis visual y conceptual a partir de la construcción de nuevas categorías teóricas, que son el insumo para trasladar a la etapa de diseño del prototipo o etapa proyectual.

El corpus se construyó a partir de una selección de recursos digitales, orientada por los siguientes criterios:

- Accesibilidad on-line y desarrollados dentro del período de tiempo que responde a la virtualización como estrategia desde el Centro de Educación y Tecnologías de la UNL que se enmarca en el período comprendido desde el 2017 hasta el 2019;
- Diseñados en base a tecnología accesible para alumnos y docentes en el marco de proyecto de UNLVirtual;
- Responder a características diversas asociadas a un ambiente virtual, un recurso digital y una herramienta para utilizar dentro de un ambiente diseñado como actividad para la enseñanza universitaria.

Al análisis, se le suman entrevistas semi estructuradas a docentes, realizadas con la intencionalidad de recopilar datos, mediante la observación y las preguntas para explorar de primera mano cómo interactúan las personas con los recursos y los ambientes virtuales de aprendizaje; y así poder constatar el relato docente, con lo que realmente se puede observar de los recursos, logrando de esta manera el arribo a resultados parciales.

La última parte, denominada Proyecto Transmedia, es la etapa proyectual y responde propiamente al proceso de diseño, retomando la parte teórica, y emergentes que surgen en el análisis de los casos como insumos fundamentales.

El prototipo que se propone, se considera como la intersección de disciplinas: arquitectura de la información, el diseño de experiencias educativas y el diseño en comunicación visual. Por lo que una maqueta que es parte del prototipo imita o prueba el contenido, simula el funcionamiento y propone las relaciones entre los medios. (Steane, 2016)

En este proceso, también se encuentra presente el problema, y se buscan los resultados de los análisis y las entrevistas realizadas. Luego se piensan y realizan esquemas visuales, bocetos, guiones para poder llegar al momento de generar ideas, definir la forma y el diseño final de la maqueta.

...

## Parte 2

# Aproximaciones teóricas

En esta segunda parte de la tesis, se da inicio a las aproximaciones teóricas que se consideran necesarias para el abordaje del mismo desde tres dimensiones:

- Sociedad y Comunicación,
- Educación y Tecnologías,
- Diseño, lenguajes y medios.

## 2.1 Sociedad y Comunicación

En esta dimensión se presentan los conceptos que nos proponen distintos autores sobre sociedad de la información (Castells, 1997) y Cultura de la conectividad (Van Dijck, 2016) como transformadores de la sociedad. Continuando el recorrido se expone la relación entre estos conceptos y Narrativa Transmedia (Jenkins, 2006 y Scolari, 2013), pasando por la ecología de los medios (Jenkins, 2006) y los denominados nuevos medios (Manovich, 2005) hasta llegar a las narrativas transmedias desde aportes teóricos, y sumando a ésta la mirada de las narrativas en la educación actual (Molas Castells, 2018).

### 2.1.1. Sociedad de la información y Cultura de Conectividad

Tomamos como punto de partida los aportes de Manuel Castells (1997), quien plantea que el factor histórico más decisivo para acelerar, canalizar y moldear el paradigma de la tecnología de la información e inducir sus formas sociales asociadas fue y es el proceso de reestructuración capitalista emprendido desde la década de 1980, así que resulta adecuado caracterizar al nuevo sistema tecnoeconómico de capitalismo informacional. Castells (1997) repone que la reestructuración del capitalismo y la difusión del informacionalismo fueron procesos inseparables, las sociedades actuaron y reaccionaron de forma diferente ante ellos, según la especificidad de su historia, cultura e instituciones. Por otro lado la aparición de los nuevos medios (Manovich, 2005) como herramientas culturales, educativas y de

comunicación, y el impulso a otras y diversas maneras de acceso y apropiación de la información fueron dando lugar a la construcción de la caracterizada sociedad de la información (Castells, 1997).

En este contexto, algunos autores trabajaron conceptos como el de Revolución Tecnológica (Baricco, 2018), dictada por el advenimiento de lo digital, Cultura Digital entre los que enuncia Dussel en la Introducción al libro de Van Dijck y la Cultura de la Conectividad (Van Dijck, 2016).

En este sentido, lo que nos proponemos es comprender la implicancia del advenimiento del mundo Digital sobre la Cultura, ya que la existencia de múltiples plataformas (Facebook, Instagram, Twitter, otras), traen aparejadas modo de hacer que atraviesan la cultura, configurando distintas prácticas cotidianas, distintos modos de ver y entender el mundo. Para Van Dijck (2016), la capacidad explicativa de la “cultura de la conectividad” reside en que ayuda a entender la expansión histórica de los medios sociales, las disputas que surgen de este proceso y los cambios normativos que de ellas se desprenden.

Los tres aspectos relevantes que propone la autora para observar de la cultura de la conectividad son:

- Primero, que la socialidad *se vuelva tecnológica* no sólo alude a su desplazamiento al espacio online, sino también al hecho de que las estructuras codificadas alteran profundamente la naturaleza de las conexiones, creaciones e interacciones humanas. Los botones que imponen las nociones de *compartir* y *seguir* como valores sociales tienen efectos sobre las prácticas culturales y las disputas legales que exceden el ámbito de las propias plataformas. (Van Dijck, 2016, p. 25)
- En segundo lugar, se trata de una cultura en que la organización del intercambio social está ligada a principios económicos neoliberales. La conectividad es el resultado de una presión constante (tanto por parte de los pares como de la tecnología) por expandirse a través de la competencia y conquistar mayor poder mediante alianzas estratégicas. Distintas tácticas de las plataformas, como el principio de popularidad o los mecanismos que ranquean la participación, tienen poco que ver con sus estructuras

tecnológicas contingentes; por el contrario, están muy arraigadas en una ideología que valora la jerarquía, la competencia y el lugar del ganador. (Van Dijck, 2016, p25)

- En tercer lugar, la cultura de la conectividad evolucionó como parte de una transformación histórica mayor, caracterizada por el replanteo de los límites entre los dominios público, privado y corporativo. El marcado debilitamiento del sector público en las últimas décadas y su gradual apropiación por parte de las corporaciones es un trasfondo necesario a la hora de entender el éxito de los pujantes medios conectivos. (Van Dijck, 2016, p25)

Las prácticas culturales se modificaron, y como dice la autora, es recurrente leer la afirmación de que internet nos cambió la vida ya que llega hasta los planos afectivos de las personas en un contexto en el que abundan las enunciaciones sobre la cultura digital. La misma, como plantea Scolari (2020) propone contenidos breves (...) que ponen en evidencia las relaciones entre la gente y las cosas del mundo, como por ejemplo un mensaje de WhatsApp, una microficción, un videoclip o un *spoiler* pueden revelar conexiones ocultas y decir mucho de fenómenos muy grandes (Scolari, 2020, p.16).

### **2.1.2 Ecología de los medios**

En este apartado, el concepto a desarrollar es la denominada Ecología de los Medios (McLuhan, 1964), y se puede decir que el mismo no centra su atención en algún medio en particular, ni en un tiempo determinado, sino que el mismo comienza con el paso de la oralidad a la escritura, y continúa hasta la actualidad de la mano de los medios digitales. Nos encontramos con que Ecología de los Medios tiene diferentes concepciones presentadas por sus padres fundadores McLuhan y Neil Postman. Ambos produjeron un gran intercambio teórico-académico generando las bases de la denominada Ecología de los Medios. Así mismo en este recorrido fueron dejando en evidencia sus visiones y un gran desarrollo teórico. Claramente se puede observar sus distintas visiones y abordajes metodológicos sobre el tema como por ejemplo en la siguiente afirmación de Scolari:

“Ahí donde McLuhan evitaba el discurso crítico y se limitaba a describir y reflexionar, Postman veía el avance de las nuevas formas de comunicación

mediatizada audiovisual como un retroceso respecto al mundo de la escritura”

(Ecología de los medios: 10 Libros. Hipermediaciones, 2017)

De manera que la conceptualización de la metáfora ecológica, fue entendida como ambiente o entorno, por ambos autores con algunas diferencias, pero ambos describieron e investigaron a los medios como ambientes propicios para la percepción de los sujetos y/o sociedad. Destacando a los ambientes como espacios sensoriales donde los sujetos se mueven naturalmente sin darse cuenta, hasta que por algún motivo pueden darse cuenta de que están en un medio y este se hace visible.

Este desarrollo teórico que nos presenta Scolari (2013) evidencia la idea de considerar a la metáfora como ambiente o entorno, ya que Postman (1970) plantea que: “la palabra *ecología* implica el estudio de los ambientes: su estructura, contenido e impacto sobre la gente”. No obstante para McLuhan (1964) implica que los efectos de la tecnología “no se producen a nivel de las opiniones o conceptos, sino que alteran los ratios del sentido y los patrones de percepción de manera constante y sin ningún tipo de resistencia”. (Citado en Scolari, 2015, p.29)

Así mismo, el desarrollo de estos precursores llevó a considerar también a los medios como especies, que se relacionan y compiten entre sí. Según McLuhan (1964): “los medios interactúan entre sí. La radio cambió la forma de las noticias tanto como alteró la imagen en las películas sonoras. La televisión causó cambios drásticos en la programación de la radio”.

Continuando con esta concepción de la metáfora se destaca la famosa frase de McLuhan (1964) “ningún medio adquiere su significado o existencia solo, sino exclusivamente en interacción constante con otros medios”.

Esta concepción, presenta a los medios como partícipes de un ecosistema, que se relacionan entre sí, toman mayor fuerza hoy en la consolidación de las redes globales de información, los procesos de convergencia cultural, el nacimiento de nuevas maneras de comunicación de muchos a muchos y donde el receptor paso a construir nuevos mensajes de la mano de las herramientas digitales inmersos en esta nueva Ecología de los Medios.

Por lo tanto el desarrollo de la Ecología de los Medios como perspectiva teórica, en la

actualidad logró entender la revolución digital producida en los años noventa, las transformaciones culturales, cognitivas y tecnologías retomando las líneas de pensamiento de McLuhan ya que seguían en vigencia en esta nueva revolución de los medios. De esta manera, podemos pensar en los nuevos medios, inmersos en los denominados medios digitales. En esta misma línea que Van Dijck (2016) propone considerar a las distintas plataformas como microsistemas.

“La totalidad de las plataformas constituyen lo que denominó “ecosistema de medios conectivos”, que nutre y a su vez se nutre de normas sociales y culturales que pasan por un proceso de evolución simultáneo dentro del mundo cotidiano. Cada uno de estos microsistemas es sensible a los cambios que ocurren en otras partes del ecosistema: si Facebook cambia la disposición de su interface, Google reacciona desplegando su artillería de plataformas; si la participación del público en Wikipedia declina, los remedios algorítmicos de Google pueden venirle de maravillas.” (Van Dijck, 2016, p25)

### **2.1.3 Nuevos medios**

La aparición de los denominados “nuevos medios” (Manovich, 2005), trajo aparejada la apropiación de tecnologías de diversas formas en la vida y en la sociedad actual. De esta manera, no se puede dejar de pensar en el impacto de la cultura digital que revolucionaron la manera de producir en relación a sus soportes. Piscitelli (2005) afirma y compara la transformación tecnocultural que vive nuestra sociedad hoy, con el descubrimiento de la imprenta del siglo XX, con la diferencia de que en el caso de las tecnologías digitales, su irrupción en la sociedad ha sido muy rápida y el impacto ha marcado cambios profundos en la producción y distribución del conocimiento.

En este devenir el proceso de digitalización, lo que Manovich (2005) desarrolla como la traducción de los medios en datos numéricos; deriva en una serie de transformaciones en los medios y a la vez en la forma de acceder a ellos mediante dispositivos tecnológicos de nuevo tipo. En la digitalización, la informatización representó un cambio y auge en el uso de las tecnologías de representación, permitiendo trabajar con imágenes (fijas y en movimiento), sonido y texto con medios y formas materiales distintas.

Para Manovich (2005) el principio de los nuevos medios se puede describir en cinco categorías o tendencias principales que están moldeando su desarrollo a lo largo del tiempo: representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad y transcodificación. Los medios digitales y las redes sociales tuvieron y tienen un gran impacto en la sociedad, pero queda claro que son poco utilizadas para la educación y en particular para la educación universitaria.

Este proceso, se ha dado en la denominada Sociedad de la Información (Castells, 1997) provocando modificaciones en las prácticas de los docentes y alumnos. Según Castells, aquello:

“que caracteriza a la revolución tecnológica actual no es el carácter central del conocimiento y la información, sino la aplicación de ese conocimiento e información a aparatos de generación de conocimiento y procesamiento de la información/comunicación, en un círculo de retroalimentación acumulativo entre la innovación y sus usos. (...) Las nuevas tecnologías de la información no son sólo herramientas que aplicar, sino procesos que desarrollar. Los usuarios y los creadores pueden convertirse en los mismos. De este modo, los usuarios pueden tomar el control de la tecnología, como en el caso de Internet. De esto se deduce una estrecha relación entre los procesos sociales de creación y manipulación de símbolos y la capacidad de producir y distribuir bienes y servicios”.

Así es que las nuevas tecnologías traen aparejados cambios en las formas de acceder a la información y el conocimiento, no siendo ajenas las universidades, y particularmente la modalidad virtual y presencial de acceso a la educación superior.

## **Convergencia**

Frente a la creencia del desplazamiento de los viejos medios por la revolución digital surge el *paradigma de convergencia*<sup>1</sup> que asume que los viejos y nuevos medios interaccionan de formas cada vez más complejas. (Jenkins, 2006).

George Gilder, otro revolucionario digital, planteó que: “La industria informática está convergiendo con la industria televisiva en el mismo sentido en que el automóvil

---

<sup>1</sup> *Technologies of Freedom*, de Pool (1983), fue probablemente el primer libro que propuso el concepto de «convergencia» como una fuerza de cambio en el seno de las industrias mediáticas: Un proceso llamado «convergencia de modos» está difuminando las líneas entre los medios, incluso entre las comunicaciones entre dos puntos, como el correo, el teléfono y el telégrafo, y las comunicaciones de masas, como la prensa, la radio y la televisión.

convergió con el caballo, la televisión convergió con el Nickelodeon, el procesador de textos convergió con la máquina de escribir, el programa CAD convergió con el tablero de dibujo y la autoedición digital convergió con la linotipia y la impresión tipográfica”. (Jenkins, 2006, p.17)

Tales ejemplos de convergencia reflejan el flujo de contenidos actuales a través de múltiples plataformas mediáticas. Es el reflejo de nuevos comportamientos migratorios de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias. (Jenkins, 2006) *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). Y finalmente se puede entender como la confluencia entre la producción de contenidos por parte de la industria cultural y los contenidos generados por los usuarios: *prosumidores*<sup>2</sup>. Asimismo, la digitalización, permitió la convergencia de medios, ya que altera la relación entre las diferentes tecnologías, los diversos géneros, los lenguajes y los públicos.

Scolari en su libro *Narrativas Transmedia* (2013) retoma las cuatro dimensiones que implica la convergencia, según Salaverría: Convergencia empresarial (concentración mediática en pocos grupos empresariales), tecnológica (digital que transformó la manera de producción y consumo), profesional (cambio y aparición de nuevos perfiles) y comunicativa (nuevas hibridaciones que se reflejan en los contenidos y narrativas).

#### **2.1.4 Narrativa Transmedia**

Se suma a lo expuesto, el concepto de Narrativas Transmedia (NT), que presenta originalmente H. Jenkins en 2003 en un artículo en el cual afirmaba que “hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales”. La relación entre la historia y la convergencia de medios nos ubica frente a la construcción de mundos narrativos (Scolari, 2013) ya que cada uno presenta sus propias características y lenguajes. Siendo las NT historias contadas por diversos medios: “donde cada medio hace lo que mejor sabe hacer: una historia puede ser introducida en un

---

<sup>2</sup> Los *prosumidores* son los embajadores de esa cultura colaborativa, participativa y abierta que ha encontrado en las redes digitales su ámbito natural de expresión.

largometraje, expandirse en la televisión, novelas y cómics, y este mundo puede ser explorado y vivido a través de un videojuego”. (Scolari, 2013, p24)

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. En definitiva, como dice Scolari las NT son una forma de narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc).

Molas Castells (2028) plantea la capacidad que tienen las historias para sumergirnos, transportarnos e implicarnos, despierta el interés y ha sido explotada para múltiples finalidades y propósitos. Se evidencia que la idea de contar una misma historia en distintos medios toma un lugar o valor diferente en el contexto de nuevos medios y convergencias buscando posibles vínculos y conexiones dentro de la virtualidad como posibles estrategias de inmersión.

Las historias son los hilos conectores ya que han sido una fuente de conocimiento y de construcción colectiva y se considera a la narración como uno de los principales contenidos culturales, a lo largo de la historia del desarrollo de la humanidad (Bruner,1996). De esta manera, la misma forma parte de la cultura popular, aquella que pertenece a la gente y que acaba formando las comunidades y colectivos, a partir de los cuales construimos nuestra identidad. En esta línea la narrativa actúa como organizadora de la experiencia, permitiendo situar y organizar el conocimiento o la estrategia de comunicación. (Molas Castells, 2018, p.17)

Las NT, Scolari (2013), forman parte de una galaxia semántica donde conviven diversos conceptos como cross-media, plataformas múltiples, medios híbridos, mundos transmediales, interacciones transmediales y multimodalidad entre otros. Estos conceptos se trabajarán en el apartado 2.3 (Tecnologías, Diseño y lenguajes), ya que los mismos son parte de la misma experiencia en busca de sentido a partir de los medios y lenguajes donde se cuentan las historias.

## Narrativas Transmedia y Educación

El papel de los nuevos medios y la apropiación de las NT en la educación contemporánea, es trabajado desde las siguientes perspectivas que plantea Luciana Renó (2012):

(...) “El conectivismo defiende la idea de que la información está en la red para todos, pero la información es utilizada de una manera individualizada. La narrativa transmedia completa la idea del conectivismo con definiciones que permiten aplicar más adecuadamente las informaciones con la tecnología”.

La afirmación anterior plantea que el conectivismo transformó la manera de entender la educación individualista por las actuales conexiones que caracterizan a la web 2.0 y a los ambientes virtuales de aprendizaje.

Asimismo, Jenkins desarrolló siete principios de Narrativa Transmedia (2010), en educación y proponemos un recorrido por ellos:

1. *Spreadability vs. Drillability: (Expansión vs. profundidad)*. Este principio pone su atención en la expansión de contenidos “(...) hace referencia a la expansión de una narrativa a través del pasapalabra en las redes sociales, aumentado de esa manera el capital simbólico” (Scolari; 2010) Como también en la búsqueda de profundidad de los mismos en la construcción de narrativas.
2. *Continuity vs. Multiplicity: (Continuidad vs. multiplicidad)*. “La creación de universos debe lograr coherencia y credibilidad desde los diferentes lenguajes y medios, ya lo decía Umberto Eco: la coherencia es una de las características de los mundos narrativos. Como la multiplicidad es la posibilidad de crear diferentes historias.” (Scolari; 2010)
3. *Immersion vs. Extractability: (Inmersión vs. extracción)*. Inmersión implica que el espectador entra en todos los mundos que forman parte del universo transmedia. Extracción, implica que el espectador toma parte de los elementos del universo para integrarlos en su vida cotidiana.
4. *Worldbuilding: (Construcción de mundos)* “Es importante la construcción de mundos narrativos y por eso en este principio Jenkins reivindica una idea de Janet Murray, quién hablaba del impulso “enciclopédico” detrás de las ficciones interactivas.” (scolari; 2010)

5. *Seriality: (Serialidad)* La construcción de una serie basada en la creación de fragmentos significativos y convincentes de una historia, para ser distribuida a través de múltiples entregas.
6. *Subjectivity: (Subjetividad)* en las narrativas transmedia privilegian formas del relato caracterizadas por subjetividades múltiples donde se cruzan muchas miradas, perspectivas y voces.
7. *Performance: (Ejecución)* la acción de los espectadores/lectores/usuarios es fundamental en las narrativas transmedia. Los fans son prosumidores que no dudan en producir nuevos textos e introducirlos en la red para enriquecer las conversaciones.

Molas Castells (2018) afirma que una de las cuestiones pendientes es el abanico de posibilidades de las NT para la creación de nuevos escenarios de aprendizaje, ya que los medios permiten el cambio en la concepción ubicua y compleja del aprendizaje. Por lo tanto, el interés educativo de la narrativa transmedia surge tanto desde un enfoque de uso de medios y de competencias derivadas, como también de su potencial narrativo, que combinados permiten un diseño del aprendizaje situado, significativo y basado en la actividad del estudiante. En este sentido, la autora afirma que:

“Para entender la narrativa transmedia en educación, podemos explicarla como un sistema coordinado de informaciones distribuidas por diferentes medios, que constituyen conjuntamente un mundo narrativo. Además, enlazan y vinculan emocionalmente a los estudiantes a partir de su experiencia, de su implicación con el relato y aumentan su motivación por solventar un reto, un misterio o, simplemente, por descubrir el desenlace de la historia.” (Molas Castells, 2018, p59)

## 2.2. Educación y tecnologías

“En menos de una década surgió una nueva infraestructura online para la interacción social y la creatividad, que logró penetrar hasta en lo más recóndito de la cultura contemporánea.” (Van Dijck, 2016)

En el siguiente apartado, trabajaremos sobre el impacto de la incorporación de tecnologías en la educación superior. Es por esto que se abordará el tema desde una mirada de la educación y su vinculación con las nuevas maneras de ver, entender y utilizar los denominados nuevos medios (Manovich, 2005). Aclarando que se deja de lado un posible recorrido historicista que se suele hacer en las investigaciones sobre la educación antes de abordar la temática específica que nos convoca. Esta decisión se debe a que nos interesa investigar el impacto, uso y apropiaciones de las tecnologías en la educación superior actual. Entendiendo que los docentes enseñan y procuran que sus alumnos aprendan en contextos de diversidad y cambio constante (Maggio et al., 2014), por la incorporación de múltiples pantallas y lenguajes que proponen nuevas maneras de producir y recorrer los ambientes y recursos educativos.

En el contexto de la conectividad, las prácticas educativas se inscriben en un ambiente institucional atravesado por el uso de pantallas y dispositivos, diversos estudios caracterizan las instituciones de educación superior en los que se recuperan las configuraciones institucionales de mediación tecnológica (Ambrosino et al, 2018; Rodés et al, 2013) a los que se pueden denominar contextos educativos de alta complejidad tecnológica (Maggio, 2012):

“La fuerte presencia de pantallas múltiples (celulares, computadoras, pizarrones inteligentes, tabletas, entre otros) en el sistema educativo actual, muchas de ellas táctiles, habilitan maneras diferentes de acceder, recorrer, producir y relacionarse con la información. En estas escenas, otro rasgo de época se vincula con el multitasking (Buckingham, 2007) definido como la posibilidad de realizar en simultáneo tareas múltiples en las que a diario vemos sumergidos a niños y jóvenes”. (Maggio et al., 2014, p.104-105)

Las tecnologías de la comunicación evolucionaron como parte de las prácticas sociales cotidianas (Van Dijck, 2016) y en la actualidad, no queda ajena a las formas de producción de

contenidos, recursos y ambientes educativos. Sino que las producciones educativas son protagonistas de cambios a la hora de construcción del conocimiento y potencian la relación entre los medios, lenguajes y dispositivos. La incorporación en las aulas de dispositivos tecnológicos aceleró los procesos de actualización e incorporación de tecnología en las estrategias didácticas de los docentes. Esto no implica que la tecnología haya aparecido para resolver problemas presentes en el ámbito de la educación, como muchos pensaron y le atribuyeron:

“La narración refleja décadas de intentos fallidos en las que se le atribuyó a la tecnología la posibilidad de resolver los problemas de la enseñanza y del aprendizaje con artefactos tecnológicos, en un intento por dar solución a aquello que los docentes parecían incapaces de resolver con eficacia”. (Maggio, 2016, p.16)

Comprender que la tecnología es parte de nuestra sociedad actual y por lo tanto forma parte casi obligatoria en la educación, nos lleva a distinguir, en el plano formativo-didáctico, la noción de *inclusión genuina* (Maggio, 2016), llevada a cabo por docentes que reconocen el lugar de la tecnología y su rol en los procesos de construcción del conocimiento. Este rasgo invita a reconocer, analizar las buenas prácticas (Litwin, 1997; 2008) que desarrollan los docentes mediante la incorporación y uso de las tecnologías, más allá de la disciplina, ya que son los diseñadores y responsables pedagógicos de las prácticas de enseñanza.

### **2.2.1. Educación y Cultura de la conectividad**

La conectividad no tardó en evolucionar hasta volverse un recurso valioso (Van Dijck, 2016) ya que hoy la mayoría de las personas se encuentran conectadas por algún tipo de dispositivo. De esta manera (Albarello, 2019) afirma que el ambiente natural de los jóvenes, fue transformado por las tecnologías digitales relacionales y ubicuas, pero aclara que no ha ingresado al aula, la cual permanece como espacio desconectado, fijo y hegemonizado para una relación unidireccional con la información.

Este fenómeno se da, ya que la evolución de las tecnologías y el paso a la web 2.0 trajo aparejado nuevas maneras de acceder a la información e intercambio entre los usuarios. Como dice Van Dijck en la actualidad:

“El conjunto de plataformas influye en la interacción humana tanto en el nivel individual como en el comunitario, así como en el nivel mayor de la sociedad, al tiempo que los mundos online y offline se muestran cada vez más interpenetrados”. (2016: p.11)

Este fenómeno presentó en sus inicios solo conexión de los usuarios, pero en el paso del tiempo y las nuevas características tecnológicas y sociales no ubicaron frente a nuevas características del medio y conductas de los usuarios que Van Dijck lo describe:

“La web 2.0 impulsó el desarrollo de los medios sociales, en los primeros años del nuevo milenio, la “cultura participativa” era la expresión en boga a la hora de dar cuenta del potencial de internet para alimentar conexiones, construir comunidades y fomentar la democracia. Varias plataformas hicieron suyo este espíritu enardecido al comenzar a hacer de la red un medio “más social”. (2016: p.12)

Esta característica de los medios conectados a los que Van Dijck (2016) denominó *ecosistema de medios* presenta una gran red conformada por plataformas y redes sociales en busca de nuevas formas de comunicación a la que se la denomina cultura *participativa y de conectividad*.

La evolución de los medios que hoy podemos visualizar, es considerada a partir de la transformación de la web desde la creación del hipertexto hasta la participación activa de las personas. De esta manera la web 2.0 comenzó siendo un servicio para el intercambio de contenidos comunicacionales entre amigos donde surgieron iniciativas grupales que hicieron suyo un nicho específico de interacción online y desarrollaron una práctica rutinaria mediada. (Van Dijck, 2016). El usuario, es por lo tanto, él que provocó la evolución de las redes sociales que se transforman y siguen en la actualidad modificándose en relación a las necesidades de los mismos usuarios. Entre los cambios que sucedieron en el paso del tiempo se pueden observar algunas demandas sugeridas en las mismas redes por quienes las usan, como por ejemplo el uso y paso por diferentes lenguajes, del texto (twitter) al apropiación de la imagen fija y luego en movimiento (Facebook e instagram) como protagonista de las interacciones en este ecosistema de medios.

Este cambio se debió a que muchos usuarios se convirtieron en diseñadores y programadores de nuevas plataformas en busca de los espacios de participación y comunidades colaborativas. Donde los conceptos *de participación y colaboración* (Van Dijck, 2016) son protagonistas y las premisas que permitieron la creación de productos creativos, enriqueciendo así las diferentes comunidades.

Como se expuso hasta el momento, el mundo está cambiando y por lo tanto también la manera de ver las teorías del aprendizaje y de la comunicación, ya que ahora todo está relacionado con la tecnología. Como presenta Luciana Renó sobre la relación entre la Educación y el conectivismo:

“El conectivismo defiende la idea de que la información está en la red para todos, pero la información es utilizada de una manera individualizada. La narrativa transmedia completa la idea del conectivismo con definiciones que permiten aplicar más adecuadamente las informaciones con la tecnología”. (2012, p.199)

La afirmación anterior nos sugiere que el conectivismo<sup>3</sup> transformó la manera de entender la educación individualista por las actuales conexiones que caracterizan a la web 2.0 y a los ambientes virtuales de aprendizaje. Estas nuevas estructuras definen una serie de tareas o pasos a seguir para que el usuario (estudiante), vaya recorriendo las distintas plataformas y lenguajes. Por lo tanto, es importante pensar que el conectivismo dirige sus procesos al individuo, y no de una manera individualista (Renó, 2012), sino como resultado de las conexiones establecidas en las redes sociales. Por lo que el desarrollo de internet como estructura conectada permitió el desarrollo del conocimiento externo y público, del aprendizaje y de la información.

### **Aprendizaje invisible**

Cobo y Moravec (2011) proponen hablar en este contexto, el conectivismo, de aprendizaje

---

<sup>3</sup> Entendiendo que Siemens (2008) defiende que el conectivismo es esencialmente el conocimiento que está distribuido en la red y que el acto de aprender se relaciona con la creación y la navegación en las redes, lo que se percibe en el proceso de una narrativa transmedia. La distribución natural del conocimiento y el crecimiento complejo de todos los aspectos de la sociedad exigen un aumento de la utilización de la tecnología para ayudar a mantenerse actualizados, gestionar la abundancia de información y solucionar problemas altamente complejos.

invisible<sup>4</sup>, es una alternativa para ver el aprendizaje con otros ojos. Ya que el contexto social y educativo actual propone a los docentes nuevas inquietudes para pensar en la educación de manera diferente dentro de un nuevo ecosistema educativo actual.

“La sociedad 1.0 refleja las normas y prácticas que prevalecieron desde la sociedad preindustrial hasta la sociedad industrial. Por su parte, la sociedad 2.0 hace referencia a las enormes transformaciones sociales que están teniendo lugar en la sociedad actual y que encuentran su origen, principalmente, en el cambio tecnológico. Por último, la sociedad 3.0 alude a la sociedad de nuestro futuro más inmediato, para la que se pronostican enormes transformaciones producto del cambio tecnológico acelerado.”  
(Cobo Romani & Moravec, 2011, p.48)

Los docentes deben tener en cuenta que los estudiantes en la actualidad pueden manipular varias informaciones a la vez (Serres, 2013). No conocen, ni integran, ni sintetizan como nosotros, sus ascendientes o docentes. Es por esto, que las tecnologías son las que trajeron aparejadas otras y nuevas maneras de acceder al conocimiento que obligaron a los individuos a cambiar sus estructuras de forma de pensar. Esta realidad, conlleva nuevos interrogantes entre los teóricos que estudian la sociedad y la educación.

Entonces, es necesario comprender que el aprendizaje invisible aborda la tecnología como una herramienta pragmática, con un uso intencionado y cuyo objeto es mejorar la experiencia humana en sí (Cobo Romani & Moravec, 2011). Y se caracteriza por los siguientes elementos:

- *Propósito bien definido:* las tecnologías tienen que tener un propósito y una aplicación concreta. Introducir las por el mero hecho de introducirlas llevará únicamente a que no sean utilizadas, a que los usuarios hagan un uso incorrecto de las mismas y/o a que se produzcan resultados no deseados.
- *Tiene por objeto contribuir al desarrollo de nuestro mindware:* las tecnologías deben ocuparse no sólo de mejorar el hardware o el software, sino también de sacar más provecho a nuestro mindware. Es decir, deben utilizarse como instrumentos para potenciar nuestra imaginación, nuestra creatividad y nuestra capacidad para innovar.

---

<sup>4</sup> Este enfoque toma en cuenta el impacto de los avances tecnológicos y las transformaciones de la educación formal, no formal e informal, además de aquellos metaespacios intermedios.

- *Funciona como una herramienta social:* las tecnologías se utilizan a menudo con un fin social. Por ello es necesario abordar el uso social que se hace de las mismas. Herramientas sociales y para el aprendizaje como Facebook, Twitter, etc., a menudo son bloqueadas en entornos educativos formales.
- *Es experimental:* incorpora el “aprender haciendo” y permite una experimentación que puede llevar a éxitos y eventuales equivocaciones sin que se conviertan en fallas.
- *Evoluciona constantemente:* al tratarse de un área “en fase de prueba” en la que surgen nuevas ideas y nuevos enfoques, el uso que se hace de la tecnología está sujeto a constantes cambios y transformaciones. A medida que evoluciona, también lo hace la sociedad, nuestra forma de aprender y de compartir dicho aprendizaje. (Cobo Romaní & Moravec, 2011, p.67-68)

Entre las características descritas surge la visión de aprender haciendo. De alguna manera, es una de las premisas más fuertes que se está construyendo en torno al aprendizaje y la enseñanza colectiva e invisible entre pares. La incorporación de las redes sociales en la educación formal es parte de las estrategias comunicacionales y didácticas de los docentes sobre todo vinculadas a la creación de comunidades de aprendizaje (Levy, 2018). Finalmente estas características proponen la importancia de pensar en estrategias didácticas con una propuesta original con la inclusión de la tecnología, donde los recorridos (Maggio, 2016), propuestos para cada clase sean tanto originales y únicos, como en tiempo real.

### **Didáctica silenciosa o Tecnología silenciada**

En este contexto de cultura digital los estudios e investigaciones de enfoque tecno-pedagógico originan exigencias de los estudiantes a los educadores, en búsqueda de nuevas experiencias en los procesos de enseñanza y aprendizaje (Maggio, 2012), que implican el uso de tecnologías y la innovación en el aula. Por lo tanto los docentes, serán los encargados de diseñar estrategias pedagógicas con tecnologías y herramientas de trabajo en el aula presencial o virtual que rompan con el modelo tradicional de transmisión de la comunicación y transferencia de conocimientos en el marco de la cultura digital. Se reconoce que las denominadas configuraciones didácticas (Litwin, 1997) de las propuestas académicas deben ser pensadas en el marco de los nuevos medios (Manovich, 2005) y responder a las características transmediales de la virtualidad.

Por otra parte Litwin (2004) plantea que otorgarle a las tecnologías el sentido de la ilustración en clase o como un atractivo adicional al tratamiento del tema, las ubica en los bordes y no en el corazón de las actividades que despliegan los docentes o los estudiantes en la construcción del conocimiento. En otras palabras, las tecnologías digitales ofrecen otros usos en el diseño de estrategias y materiales educativos, pero es fundamental entender que cuando usamos tecnologías, ellas también nos usan en tanto poseen límites concretos, formas de uso más adecuadas, requieren tiempos y condicionan las experiencias. (Litwin, 2004)

La tecnología educativa (Litwin, 2005) destaca que el aprendizaje no es automático, y no es una certeza que se aprenda porque alguien nos enseñe. En este sentido, se puede concebir a los ambientes y recursos en su dualidad, ya que es viable pensarlos como un material didáctico pasible de ser abordado como un material digital autosuficiente (Barberá & Rochera, 2008), pero también puede entenderse como un conjunto de recursos didácticos que contienen toda la información, secuencia y procesos necesarios para aprender un contenido específico de forma autónoma, sin la ayuda de un docente, tutor o asesor. (Litwin, 2005). Continuando, Litwin propone dejar hablar al material. Por tal razón, habla de *didáctica silenciosa* cuando el docente, en reconocimiento del valor didáctico del material, elimina las posibles estrategias de análisis del mismo. La tarea del docente queda relevada por la aparición de las tecnologías que ofrecen nuevos y diferentes usos, y se trata de no incorporar propuestas pedagógicas o actividades que podrían quitar el valor estético de lo visualizado. Por otra parte, Litwin se refiere a la *tecnología silenciada* cuando el recurso se inserta en una planificación con diferentes actividades, consignas de trabajo y evaluaciones pensadas por los docentes para alcanzar los objetivos de enseñanza y aprendizaje. El énfasis, entonces, está puesto en el análisis posterior, las actividades y estrategias por las que opta el docente.

### **Comunidades de prácticas**

Retomando el concepto del conectivismo y los procesos de conexiones establecidas, se entiende que todas las personas o individuos pertenecemos a lo que algunos autores denominan *comunidades de prácticas*<sup>5</sup> (Wenger, 1998). Las mismas han existido siempre y

---

<sup>5</sup> Wenger desarrolla la Teoría Social del Aprendizaje, donde se hace énfasis en el aprendizaje como participación.

no constituyen instancias artificialmente añadidas dentro de las organizaciones sociales sino que retoman las existentes.

Para Wenger (1998) aprender implica participar de manera activa en las prácticas de las comunidades sociales. Entendiendo que estas prácticas construyen identidades sociales en relación de las comunidades, ya que la participación habla de lo que hacemos en ella, quienes somos, como la transformamos y como la re interpretamos. Todas las transformación en los roles y en las comunidades, surgen en el escenario conformados por las tecnologías, entendiendo que son las que propician y favorecen los intercambios entre los actores y sus relaciones. Pensar en una mirada inclusiva a las tecnologías (Maggio, Lion y Perosi, 2014) invita a pensar en una nueva dimensión en la cual las personas se ven a sí mismas como participantes en una comunidad de aprendizaje.

“Pertener a una comunidad no necesariamente implica que todos sus miembros forman un grupo compacto. Algunos miembros participan porque obtienen información o ayuda de otros para apoyar sus propios aprendizajes. La comunidad provee la estructura social en la que se desarrollan las conexiones y apoyo entre pares. Los miembros de una comunidad de práctica se van asociando, agrupando según intereses, contactos y modos de encontrar unidades de sentido a su fluir en la web. Son comunidades que van aprendiendo de este habitar el espacio virtual y consolidan vínculos que fortalecen a sus miembros y a la producción de conocimiento”. (Maggio et al., 2014, p.107-108)

Por lo tanto estas comunidades, las educativas, ofrecen generalmente desde su naturaleza contención a estudiantes que buscan ser parte desde algún rol específico o de tipo de participación en busca de sus intereses. Por lo que los miembros de las comunidades de prácticas se unen según temas o ejes de convivencia y se desarrollan en cada una de ellas como participantes para lograr la construcción de conocimientos entre ellos o tan solo buscar respuestas a los temas planteados en cada comunidad de práctica específica.

Entonces, aprender es parte integral de la vida cotidiana y las comunidades de práctica surgen como parte de éstas como historias o relatos compartidos. Nunca se aprende algo estático (Maggio, 2016) ya que el conocimiento se construye, se valida, se interpela y se

vuelve a construir, es por esto que se puede decir que el aprendizaje es dinámico y nos permite participar en las comunidades de prácticas en búsqueda de respuestas y con los recursos que están a disposición.

En este recorrido nos encontramos con el concepto de *inteligencia colectiva* desarrollada por Pierre Lévy que dice:

“Es una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias.

Agregamos a nuestra definición esta idea indispensable: el fundamento y el objetivo de la inteligencia colectiva es el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas, y no el culto de comunidades fetichizadas o hipostasiadas”. (2004, p.18)

Por esto, nos reconocemos como personas que interactuamos, y formamos parte de la experiencia de intercambios entre las partes y enriquecemos a estas comunidades desde la perspectiva de inteligencia colectiva. Es importante entender qué sucede con las comunicaciones en tiempo real basadas en las tecnologías numéricas o digitales. Ya que esto implica coordinación en el mundo virtual o el denominado y ya conocido mundo físico.

“Al interactuar con diversas comunidades, los individuos que animan el Espacio del conocimiento, lejos de ser los miembros intercambiables de castas inmutables, son a la vez singulares, múltiples, nómadas y en vías de metamorfosis (o de aprendizaje, es lo mismo) permanente”. (Lévy, 2004, p.21)

En simples palabras, la inteligencia colectiva comienza o nace con la cultura (Lévy, 2004) y avanza con ella y en ella. Las personas nos comunicamos y crecemos por medio de las tecnologías y diferentes idiomas que hacen a la cultura y caracterizan a cada comunidad en particular. En donde los individuos piensan, crean, diseñan y finalmente ponen en movimiento a la sociedad. En este contexto los colectivos inteligentes son dinámicos y la comunidad se desarrolla a partir de las negociación permanente de sus actores para mantener un orden y definiciones de objetos de estudio.

## 2.2.2 La enseñanza poderosa

Comprender el rol del docente en este contexto es clave, ya que como se dijo es el diseñador y mediador de la propuesta didáctica. Por lo tanto, debe tener el diseño de lo que sucede en el aula, de los recorridos y la producción de conocimiento con los grupos de estudiantes. Es por esto que retomamos el concepto que aporta Maggio (2016) de *enseñanza poderosa*. La misma es considerada como la creación por parte del docente de una propuesta original que nos transforma como sujetos y cuyas huellas permanecen.

La *enseñanza poderosa* presenta entonces las siguientes características:

- *da cuenta de una abordaje teórico actual* "...con todo lo que ello pueda implicar de debate, controversia, dificultad o matices. También con lo que signifique en términos de reconocer los interrogantes abiertos, que son precisamente los que justifican que se siga construyendo en un campo determinado. Pero lo que con certeza la enseñanza poderosa no hace es enseñar lo perimido, lo que ya nadie investiga, lo que no interesa más" (2016: p. 47)

- *permite pensar al modo de la disciplina* "... se toma posición sobre cómo el conocimiento se construye, se valida, se interpela y se vuelve a construir. Cuando enseñamos sin ver o reconocer estos niveles de construcción del conocimiento, cuando enseñamos haciendo de cuenta que "el mundo es plano", nos alejamos de modo sistemático de las oportunidades que ofrece el pensamiento disciplinar que son, ni más ni menos, aquellas que otorgan las herramientas que permiten seguir construyendo conocimiento y, por ende, posiblemente las únicas que valga la pena enseñar. (2016: p.50)

- *mira en perspectiva* "La enseñanza poderosa mira en perspectiva porque enseña a cambiar de puntos de vista. Aun en el caso contundente de un enfoque técnico prolífico y de gran actualidad, es posible mostrar que es materia de debate que el tal enfoque es discutido por quienes tienen otro o permanecen en otra tradición de investigación". (2016: p.50)

- *está formulada en tiempo presente* "La enseñanza poderosa se piensa en tiempo presente y "se piensa" quiere significar se crea, se inventa. se concibe, se formula, se diseña. (...) La enseñanza poderosa es un acto de creación que controlamos como docentes. Pienso la clase que voy a dar, la trabajo, la sueño la noche anterior, la vuelvo a pensar mientras manejo mi auto cam 1 no a la facultad, en general la "dibujó" en una hoja que revela la estructura a través de sus momentos e hitos principales. En esa hoja está aquello que considero sustantivo, aquello que difícilmente estaría dispuesta a cambiar en función del devenir de la clase o que,

en todo caso, haría lo posible por sostener. Pero sigue estando concebida en tiempo presente”. (2016: p.54)

- *ofrece una estructura que en sí es original* “El carácter original de la enseñanza poderosa tiene varios sentidos, uno de los significados que le da al término el Diccionario de la Real Academia Española: Que resulta de la inventiva de su autor”. Otra característica es “Pensar y crear una propuesta original conlleva riesgos, y esto puede salir mal, pero es necesario pensar y diseñar en relación a lo vivido en clase a clase en nuevas estrategias y por lo tanto nuevos recorridos para que cada clase sea original”. (2016: p.58)

Finalmente, es importante “Ser original desde una perspectiva didáctica es pensar que es posible alternar modos de tratamiento, bien emulando o bien yendo contra la lógica de construcción de la disciplina que se enseña; es poder cerrar la clase proponiendo un nuevo interrogante; es poder crear oportunidades para la imaginación; es poder llevar a los alumnos a la calle; hacer que canten en la clase de historia o que pinten en la de biología, porque creemos en la potencia de cada una de esas decisiones en el momento adecuado, lo que no significa. ni más ni menos, porque entendemos el valor que tiene en términos de los procesos cognitivos que queremos favorecer”. (2016: p.59)

- *y conmueve y perdura* “Cuando la enseñanza es actual y originalmente concebida, ayuda a pensar y a ver en perspectiva. y deja marcas que perduran. (...) el docente que conmueve es el que está comprometido y que por ello mismo entiende que sus alumnos aprenden en el marco del cuidado, corriendo riesgos moderados que son motores para el aprendizaje, pero que jamás los dejarían expuestos a una situación cuya responsabilidad y control el propio docente no pudiera asumir”. (2016: p.62)

El desarrollo de estas características refleja la importancia del rol del docente a la hora de la planificación didáctica. Su tarea es pensar en clases vinculadas a contenidos actuales en perspectiva, y originales, asociados a propuestas novedosas que logren llegar a los estudiantes.

De esta manera, comprender el impacto de la tecnología en la educación es pensar como docentes con estrategias de *inclusión genuina* de la misma. Además de diseñar propuestas vinculadas a lo desarrollado hasta el momento, como el concepto de *enseñanza poderosa* (Maggio, 2016).

### 2.2.3. Medios y mediaciones

“la comunicación se nos tornó cuestión de mediaciones más que de medios, cuestión de cultura y, por tanto, no sólo de conocimientos sino de reconocimiento. Un reconocimiento que fue, de entrada, operación de desplazamiento metodológico para rever el proceso entero de la comunicación desde su otro lado, el de la recepción, el de las resistencias que ahí tienen su lugar, el de la apropiación desde los usos”. (Barbero, 1987, p.10)

Para trabajar este apartado y luego de haber indagado sobre el concepto de *comunidades de prácticas* (Wenger, 1998), nos proponemos estudiar el *medio y las mediaciones* (Barbero, 1987), para entender el rol de la comunicación y cómo la tecnología digital nos propone pensar en nuevas dimensiones.

Retomando a Barbero (1987), el autor relata lo que se denominó la aparición del medio y las primeras transformaciones de los mismos. Expresa cómo se convierten los periódicos de París, *La Presse* y *Le Siecle*, en empresas comerciales. Estos medios tradicionales, donde su fin era incluir anuncios por palabras y relatos novelescos de autores de ese momento. Con el paso del tiempo estos relatos se convirtieron en el conocido formato folletín en búsqueda de reorientar los periódicos hacia el *gran público* (Barbero, 1987). En este caso se planteó la necesidad de llegar al nuevo perfil de lectores y se buscó bajar costos de la mano de las nuevas posibilidades generadas por la revolución tecnológica del momento, las rotativas, permitieron incrementar el número de ejemplares por tirada. Logrando llegar a un gran número de personas y ampliando la venta del periodico dejando atrás los días de ser un medio para una pequeña élite de las sociedades. Por lo que este proceso y readaptación del periodico nos muestra como la mediación tecnológica y cultural transforman al medio que en este caso es el periodico. Por lo descrito, se puede decir que un medio es un soporte tecnológico (Albarello, 2019) o una tecnología de distribución, como dice Jenkins, que permite que un contenido llegue a los usuarios. A la vez, un medio es el conjunto de protocolos sociales y culturales.

La cultura y los cambios tecnológicos marcaron a lo largo de la historia los quiebres en la evolución de los medios y la apropiación de la sociedad de los mismos. En la actualidad, la revolución digital es imparable. Se dinamizan modos de interacciones, tendencias y objetos de la comunicación en el medio digital, sufriendo procesos acelerados para la aplicación de los mismos en diferentes ámbitos como la salud, la educación, el trabajo, gobierno, entre otras. Permitiendo no solo la comunicación entre personas, sino dinamizando procesos digitales antes pensados o utilizados en este medio.

Las comunicaciones de la mano del Diseño (visual, audiovisual, de interfaces), toman un rol muy importante en la construcción del medio digital ya que se destacan los usos de lenguajes propios, que surgen gracias a sus antecesores como la fotografía, el cine y la televisión, entre otros. De la misma manera que los viejos medios, construyeron ritmos y presentaron características particulares, cada nueva tecnología añade nuevos lenguajes, velocidades y usos. Los viejos medios nunca mueren y ni siquiera se desvanecen, sino que continúan evolucionando y adaptándose (Albarello, 2019). Lo que muere son simplemente las herramientas que utilizamos para acceder al contenido de los mismos (Jenkins, 2006, p.25) y de tal manera todos los medios permiten la interacción de diversas redes y flujos de comunicación. Entonces, los medios coevolucionan, (Albarello, 2019) es decir que evolucionan en conjunto, en forma interdependiente: el nuevo medio se beneficia del anterior tomando prestados sus contenidos y características centrales para poder ser parte de la evolución de medios.

Entonces, un medio (Bezemer & Kress, 2008) permite la creación de contenidos y distribución de los mismos. Esta comunicación presenta dos aspectos:

- *El aspecto material.* Materialmente, el medio es una sustancia en la que el significado es iniciado/realizado, y a través del cual el significado se hace disponible para otros (por ejemplo “óleo en un lienzo”).

- *El aspecto social.* Resultado de prácticas semióticas, socioculturales y tecnológicas (p. ej. cine, radio, televisión, teatro, salón de clases, entre otros). Desde esta perspectiva, el libro de texto es un medio y los recursos de aprendizaje basados en la red se están convirtiendo en otro.

Finalmente, podemos decir que la mediatización para Fernández (2016) es todo sistema de intercambio discursivo de vida social que se realiza mediante la presencia de dispositivos técnicos. El autor continúa diciendo:

que permiten la modelización espacial, temporal o espacio-temporal del intercambio (directo, grabado, presencia o no del cuerpo, indicialidad, iconicidad o simbolicidad, etc.). En ese sentido, una mediatización siempre se opone a los intercambios cara a cara, pero por supuesto, como en toda la vida social, encontramos la presencia de zonas grises, como las conferencias con amplificación de sonido y soporte de medios visuales. (Fernández, 2016, p76).

#### **2.2.4. De la digitalización a la virtualización**

“...hubo una revolución tecnológica dictada por el advenimiento de lo digital. A corto plazo, ha generado una evidente mutación en las conductas de la gente y en sus movimientos mentales. Nadie puede decir cómo terminará.” (Baricco, 2018)

Como se ha expresado con anterioridad, el mundo se encuentra en cambios permanentes, que ya no están definidos por las máquinas industriales, sino por el surgimiento de un nuevo medio, que para Manovich (2005), es el meta-medio del ordenador digital. A su vez, plantea que somos plenamente conscientes de la importancia de esta revolución. En tal sentido Baricco, (2018) trabaja el concepto de digital como representación numérica, por lo que considera al mismo como el término para darle nombre al sistema que traduce cualquier información con un número. Tratándose de números formados por la secuencia de dos cifras, el 0 y el 1, correspondientes más o menos a on y off, sí y no. Es por eso, que para Baricco cualquier información en una lista de cifras significa traducir una parte del mundo que pueda ser descompuesta en unidades mínimas: sonidos, colores, imágenes, cantidades, temperaturas.

“Traduzco ese trozo del mundo a la lengua digital (una determinada secuencia de 0 y de 1) y allí se me hace ligerísimo, es ya una serie de cifras, no tiene peso, está en todas partes, viaja con una velocidad abrumadora, no se estropea por el camino, no se encoje, no ensucia y no se estropea: adonde lo envío, llega.” (Baricco, 2018, p. 28)

Esta realidad de cambio de paradigma o revolución digital<sup>6</sup> trae aparejada la perfección del sistema digital. Las máquinas pueden calcular, modificar, transferir la realidad, siempre y cuando se les proporcione la realidad en la lengua que conocen: números. (Baricco, 2018, p.30). Es este el motivo por que la sociedad y la posibilidad de los dispositivos personales permitió el traspaso al mundo digital, modificable, almacenable, reproducible y transferible por las máquinas que lo hacen muy rápidamente, sin errores y con un gasto modesto.

Ahora bien, hablar del concepto de virtualización (Pierre Lévy, 1995) implica entender el desarrollo de los lenguajes, la abundancia de técnicas y la creciente complejidad de las instituciones. El lenguaje, permitió a lo largo de la historia la comunicación entre las personas y en este caso no queda fuera del proceso ya que los mismos se enriquecen y permite realizar simulaciones y recorrer espacios digitales entre otras. Es esta una característica principal de la virtualización: desligando aquello que no es más que aquí y ahora, abre nuevos espacios y otras velocidades. (Lévy, 1995) Y de esta manera Lévy afirma que:

“... la aparición del lenguaje, aparece una nueva rapidez de aprendizaje, una celeridad de pensamiento inédita. La evolución cultural va más rápido que la evolución biológica. El tiempo en sí mismo se bifurca hacia temporalidades internas del lenguaje: tiempo propio del relato, ritmo endógeno de la música o de la danza.”  
(Lévy, 1995, p.57)

La virtualización implica proponer a la misma como dinámica, como el movimiento inverso a la actualización que consiste en el paso de lo actual a lo virtual. La virtualización reinventa una cultura nómada, creando un entorno de interacciones sociales donde las relaciones se reconfiguran con un mínimo de inercia. Acompañan a las mismas los acontecimientos, decisiones y acciones de personas en el universo virtual dentro del cual toman sentido. Por lo que, en la perspectiva que presenta Lévy, el ciberespacio se convertiría en el espacio donde suceden las interacciones entre conocimientos y los colectivos inteligentes propios del universo virtual. (Lévy, 2004)

---

<sup>6</sup> Cuando se habla de revolución digital, nos referimos a una revolución tecnológica: la invención de algo que crea nuevas herramientas y una vida diferente. (Baricco, 2018)

### 2.2.5. Cultura de software y plataformización

Manovich, en su libro *El Software toma el mando* (2013) afirma que el mundo ya no está definido por las máquinas industriales pesadas, las cuales nos relata Barbero en los inicios de los medios, sino que nos encontramos frente al flujo del software. Entendiendo que el software es para los inicios del siglo XXI lo que fueron la electricidad y los motores de combustión para los inicios del siglo XX. (Manovich, 2013, p.4)

La computadora pasó a ser una tecnología visible para la sociedad y la cultura ya que irrumpió en diferentes aspectos de la sociedad como las empresas, la comunicación y el arte entre otros. Como consecuencia surgen las nuevas interfaces gráficas de usuario, que permitieron y facilitaron el manejo de los software para el procesamiento de texto, dibujo, pintura, modelado 3D, animación, composición musical, manejo de la información y creación de multimedia e hipermedios.

Se exponen las categorías de acciones asociadas a los softwares culturales que trabaja Manovich (2013) como:

1- Crear, intercambiar y acceder a artefactos culturales que contienen representaciones, ideas, creencias y valores estéticos, como editar un video, leer un periódico o ver un video en un teléfono portátil, en la TV o en algún dispositivo.

2- Participar en experiencias culturales interactivas, como jugar un videojuego.

3- Crear y compartir información y conocimiento en línea. Como editar un artículo en Wikipedia o añadir lugares en Google Earth.

4- Comunicarse con otras personas. Por medio del e-mail, mensajes instantáneos y de voz, chat de texto y video e interacciones en redes sociales.

5- Participar en la ecología de información en línea mediante preferencias y metadatos. Un ejemplo es usar Google o poner “Me gusta” en Facebook.

6- Desarrollar herramientas y servicios de software que hagan posible todas estas actividades, como escribir un plug-in para Photoshop o crear un nuevo tema en WordPress. (p.21)

En definitiva, el concepto de *software cultural* abarca un amplio abanico de productos y servidores que permiten a los usuarios interactuar por medio de interfaces gráficas. Este concepto supera a los software que todos ya conocemos, como los editores de textos, de

imágenes o videos o simplemente navegadores de internet. El concepto explora nuevas formas de apropiación e interacción de la sociedad sobre el medio, permitiendo nuevas tipologías como editores online, trabajo colaborativo sincrónicos, siempre creado para mejorar la experiencia del medio y potenciando las interacciones entre personas.

En esta línea conceptual Van Dick (2016) y Fernandez (2016) estudian el término de plataformas, y afirman lo que ya fue estudiado por Jenkins (2008) y Scolari (2008) como nuevas mediaciones y que son mencionadas como fenómenos diferenciados de los medios, ya cuando el propio Scolari (2013) trata de reconstruir la “*galaxia semántica*” que constituyen las narrativas transmedia, las plataformas mediáticas conviven con cross-media, hybrid media, transmedia worlds, transmedial interactions, multimodality, etc. (p 74) Se puede decir que son plataformas de mediatización los complejos sistemas multimediales producidos por los intercambios discursivos de los usuarios en el que entran en juego lenguajes como la imagen (fija y en movimiento), el sonido y el texto.

### **2.2.6. Nuevos Ambientes y Recursos digitales para la enseñanza**

El eje de nuestra investigación se focaliza en el uso y apropiaciones de lenguajes propios de las tecnologías digitales en la educación superior actual. El universo virtual, presenta nuevos ambientes e interfaces que se ponen en juego a partir de las NT y surgen en esta nueva realidad social del medio.

Por lo tanto, se propone a los ambientes virtuales de enseñanza como un lugar de interacción, como una red que conforman un ecosistema, como un lugar de diseño y co-diseño entre docentes y estudiantes, como el ambiente que se encuentra en constante cambio y finalmente como un lugar para la innovación pedagógica. Los docentes como parte de la comunidad se valen de las tecnologías como medio para producir la construcción del conocimiento, es por esto que debemos pensar a los recursos como partes de ambientes para propiciar una experiencia de enseñanza y aprendizaje.

Como dicen las autoras Maggio, Lion y Perosi:

“La fuerte presencia de pantallas múltiples (celulares, computadoras, pizarrones inteligentes, tabletas, entre otros) en el sistema educativo actual, muchas de ellas

táctiles, habilitan maneras diferentes de acceder, recorrer, producir y relacionarse con la información. En estas escenas, otro rasgo de época se vincula con el multitasking (Buckingham, 2007) definido como la posibilidad de realizar en simultáneo tareas múltiples en las que a diario vemos sumergidos a niños y jóvenes. Este rasgo encuentra un correlato en la convergencia, entendida como la interrelación y el encuentro de medios y soportes tecnológicos. Esta convergencia tecnológica representa un rasgo epocal y un cambio cultural, que anima a los usuarios a buscar nueva información y a establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos.” (2014, p 105)

## **2.3 Diseño, lenguajes y medios**

En la tercera dimensión, se abordarán los conceptos relacionados específicamente al Diseño y Diseño digital para abordar el diseño específicamente de recursos y ambientes, entendiendo que de Diseño en Comunicación Visual se ocupa de la construcción de mensajes visuales con el propósito de afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente. Luego de entender la función del diseño, nos sumergimos en el mundo de los lenguajes del Diseño digital interactivo: recorriendo elementos que lo componen (tipografía digital y signos). Para luego introducirnos en el ciberespacio: interfaz y usabilidad. Entendiendo los lenguajes podemos conceptualizar las categorías de hipermedia y transmedia para comenzar a trabajar en las futuras narrativas o storytelling como estrategias de diseño y ser convertidas desde el diseño de experiencias.

### **2.3.1. Diseño, Diseño digital & Diseño de experiencias**

Para comenzar, decidimos trabajar el concepto de Diseño (gráfico) ya que el mismo es amplio y se encuentra sujeto a diversas interpretaciones. En este trabajo específicamente vamos a hablar de Diseño para referirnos al proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar (Frascara, 2000) elementos para la realización de objetos o interfaces destinados a lograr la comunicación visual. Por lo tanto, como dice Frascara la palabra gráfico acompaña y carga de sentido a la palabra diseño relacionada al mundo de los objetos.

Por lo que el Diseño de la Comunicación Visual trabaja sobre un método (el diseño), un objetivo (la comunicación) y un campo en el que se desarrolla (la comunicación) en esta investigación específicamente son los nuevos medios y por lo tanto las interfaces.

El mundo se encuentra en cambios permanentes y la evolución gráfica también fue cambiando en relación a la interpretación de los entornos y de las tecnologías. Cada momento o etapa de la historia reflejan cambios culturales, para Baricco (2018) el concepto digital es la representación numérica y para Manovich (2005) la aparición de los nuevos medios. En este contexto el Diseño Digital (Royo, 2004) toma relevancia porque centramos la atención en la interfaz de usuario. la integración de medios y sistemas interactivos. Para Julier (2010) los diseñadores desempeñaron un papel crucial en el desarrollo de contenidos desde las primeras interfaces hasta las últimas tendencias de los medios convergentes.

Para Royo (2004) el Diseño Digital es una actividad generadora de cultura, se diseñan espacios o ambientes y abren nuevas posibilidades de interacción entre las personas, para esto se utiliza el lenguaje propio de este medio digital.

En este contexto aparece un nuevo concepto denominado *Diseño de experiencias*, (Arhippainen y Tähti, 2003) sencillamente como la experiencia que obtiene el usuario cuando interactúa con un producto en condiciones particulares. En otro trabajo Arhippainen (2003) la define como las emociones y expectativas del usuario y su relación con otras personas y el contexto de uso. Por lo que el diseño de experiencias forma parte de las nuevas estrategias de la comunicación visual que busca generar en el destinatario diversas sensaciones, sentimientos, valoraciones y satisfacción respecto a una interacción o un producto.

Así mismo otros autores consideran que el concepto de *diseño de experiencia* es más integrador ya que participan diferentes disciplinas (diseño gráfico, diseño de interacción, diseño de información, etc) para pensar proyectos que propongan este concepto.

### 2.3.2. Lenguajes y medios digitales

Vamos a comenzar con el concepto que trabaja Manovich, en su libro el Lenguaje de los nuevos Medios:

“Lenguaje como término global para referirse a una diversidad de convenciones que utilizan los diseñadores de los objetos de nuevos medios para organizar los datos y estructurar la experiencia de usuario”. (2005, p.50)

Por lo tanto el diseño de interfaz gráfica (Royo, 2004) es crear una herramienta de comunicación a partir del lenguaje que dependen de las convenciones sociales y el uso de las mismas en este medio que Royo llama Ciberespacio. El mismo presenta sitios web, mundos virtuales, realidad virtual, el multimedia, los videojuegos, las instalaciones interactivas, la animación por ordenador, el video digital, el cine y las interfaces que el diseñador trabaja para hacerle experiencias cómodas, lógicas y humanas. (Royo, 2004; Manovich, 2005)

Julier (2010) afirma que desde el desarrollo de las primeras interfaces humanas para los ordenadores personales, hasta las últimas tendencias en los medios convergentes, el diseño y los diseñadores han desempeñado un papel crucial en la configuración de sus contenidos. Las exigencias del medio han provocado, en cierto modo, una reconfiguración del rol de los diseñadores y obligando a entender los nuevos lenguajes y medios para trabajar en la red. Asimismo, Samara (2008) asegura que el Diseñador Gráfico es un comunicador que toma una idea y le da forma visual para que otros lo entiendan, la expresa y organiza en un mensaje unificado utilizando lenguajes como imágenes, tipografías y colores entre otros elementos para diseñar interfaces o para pensar desde el pixel como la unidad mínima y numérica como elemento intangible.

La relación entre lenguaje y comunicación es clara, ya que el lenguaje es el encargado de ponernos en contacto con el mundo que nos rodea (Royo, 2004) en este caso en particular el diseño traslada y traduce todo su conocimiento al diseño digital o ciberespacio creando los lenguajes propios de estos nuevos medios.

El rol del diseño es encontrar soluciones creativas a partir de los nuevos lenguajes ya que la tecnología avanza tan deprisa que los medios nuevos y los tradicionales convergen en

nuestros televisores, computadoras y teléfonos, planteando nuevos desafíos al diseño y apropiación de los lenguajes ya pensando en formatos en red o transmediales.(Steane, 2016)

En este trabajo vamos a centrar nuestra atención en elementos visuales, entendiendo que estamos hablando de códigos lingüísticos gráficos, los cuales permiten construir diferentes realidades a partir del lenguaje. Royo (2004) divide estos códigos lingüísticos gráficos en dos grupos, los códigos visuales y los secuenciales. El primer grupo está relacionado con la escritura (alfabética y no alfabética, como iconos y gráficos y la imagen fija) y el segundo grupo con la hipertextualidad y la imagen en movimiento.

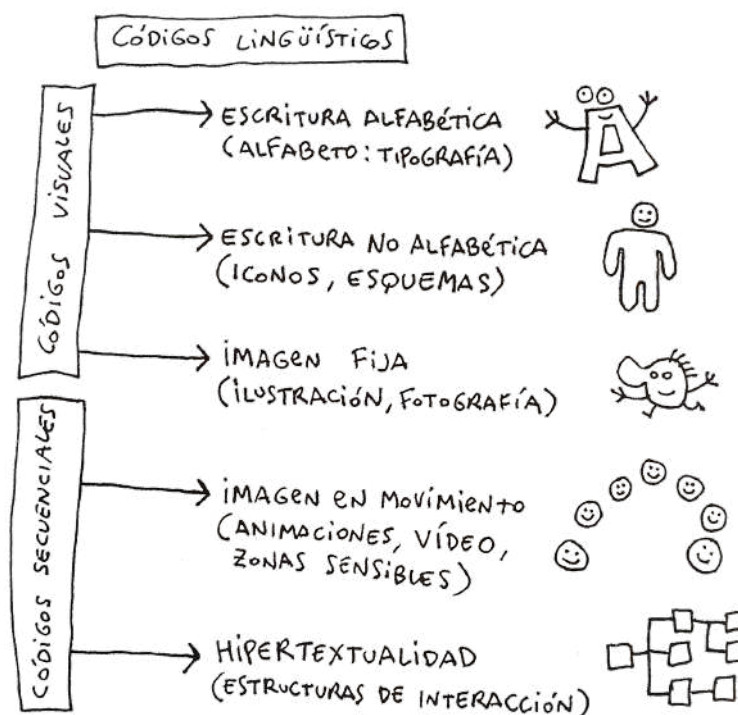


Imagen 1 . Códigos Lingüísticos extraído de Royo (2004, p.174)

Proponemos recorrer el primer grupo de conceptos: la tipografía en relación al medio digital y la imagen: signos pictogramáticos o iconos. Para poder comprender cómo se resignifican en relación con las características y necesidades de comunicación de este nuevo medio. En cambio, la Imagen fija, y los códigos secuenciales que forman parte del medio, los abordaremos avanzando el trabajo en relación con las funciones en las interfaces.

## Tipografía & Tipografía de pantalla

“*Tipo* es término que designa los caracteres -el alfabeto, los números y los signos de puntuación- con los que se forman las palabras, frases y texto.” (Poulin, 2012)

La tipografía es elemento fundamental para la comunicación visual y por lo tanto para el diseño de interfaces. Con la revolución digital, la tipografía acompañó el proceso pero no fue planificada desde el inicio ya que nunca se pensó que en el diseño de interfaces y el diseño de tipografías para usuarios inexpertos.

Para la Diseñadora Ellen Lupton, “La tipografía es la encarnación concreta del lenguaje escrito. Un tipo se comunica a través de sus trazos, sus proposiciones y su peso visual. Los caracteres se agrupan en columnas, retículas, titulares, textos, párrafos, listas; elementos gráficos que, a su vez, aportan una presencia visual” (2014)

El mundo Digital propone y necesita reglas para la diagramación de su contenidos y lograr jerarquías para los lectores, por lo que la tipografía ocupó un rol importante en este desarrollo. Royo describe la inclusión de las tipografías en los sistemas o programas de las computadoras de la siguiente manera:

“En un primer momento, para el diseño del texto en documentos web, se utilizaron las tipografías compatibles, que podíamos encontrar de forma indistinta en los sistemas operativos, tanto del Macintosh como del de PC. Eso trajo consigo que existiera una gama muy limitada de tipografías, entre las que la Times o Times New Roman para PC era la más usada a pesar de no proporcionar una buena legibilidad en la pantalla y si en papel (...) alguna tipografías que aparecen por defecto en los sistemas operativos son Times, Georgia, Verdana, Arial o Trebuchet.” (Royo, 2004, p176)

De esta manera en la actualidad se diferencian claramente las tipografías de sistemas, las que vienen incluidas en los sistemas operativos, de las tipografías de autor por las que se debe pagar la licencia de uso y las tipografías de libre uso<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> La tipografía libre es que cada usuario puede decidir por sí mismo. Las tipografías libres respetan la libertad de hacer copias y modificaciones. Con internet, esto significa que una tipografía puede ser copiada y utilizada con el simple costo de tener conexión. (Dave Crossland, 2013)

Los Diseñadores de Tipografías empezaron a diseñar nuevos tipos para pantallas, que se ciñen a la retícula de los píxeles, que pueden ser de mapa de bits o de contorno (Wihide, 2012). Las llamadas fuentes de mapa de bits (bitmap) compuesta por píxeles se diseñaron para usar en pantallas y cada familia está pensada y ajustada para usar en un tamaño concreto ya que cuanto más grande se usa se observa la geometría del píxel.



The image displays three distinct pixelated typographic families. The first, 'Emperor', is a tall, condensed, monospaced font with a slightly irregular, hand-drawn appearance. The second, 'OAKLAND', is a very bold, blocky, and highly condensed monospaced font where each letter is composed of a solid grid of pixels. The third, 'Emigre', is a classic serif font rendered in a pixelated style, showing the underlying grid of the digital medium.

**Imagen 2 .** Familias tipográficas pixel.

La era digital causó una verdadera explosión tipográfica, de la mano de software y la importancia que tomó la tipografía en el mundo, se puede afirmar que siglos después de la era Gutenberg, se puede afirmar que la tipografía es un producto cultural.

En la actualidad, con el avance de calidad y resolución de las pantallas permitió superar la visualización del píxel como unidad mínima del mundo digital como la gran característica del diseño de pantalla, de esta manera la preocupación de los diseñadores de tipografías fue pensar y diseñar tipos versátiles para la diversidad de pantallas y contextos.

Las tipografías se pueden distinguir y reconocer por sus características ya que presentan apariencias y rasgos diferentes. De manera que las tipos varían en relación a:

- *la caja tipográfica*, los tipos se componen en cajas y por esto tienen dos cajas, caja alta (mayúsculas) y caja baja (minúsculas).

- *al grosor del trazo*, los tipos de letras se definen por su espesor en el trazo en relación a su altura de caja. Las variantes de grosor más comunes son: light, book, medium, bold y black.

- *el contraste* de una letra se relaciona directamente con el grosor del trazo.

- *la inclinación*, es la orientación vertical de los signos con respecto a la línea de base.

Las letras inclinadas se llaman cursivas.

- *la anchura* de una letra es la amplitud en relación a su altura, la proporción estándar se basa en el cuadrado. Las letras con proporciones más estrechas se conocen como condensadas y las de proporciones más anchas se llaman expandidas.

- *el estilo de la letra* se refiere a la característica básica del signo y las más conocidas son determinadas por la terminación del trazo: la serif y san serif.

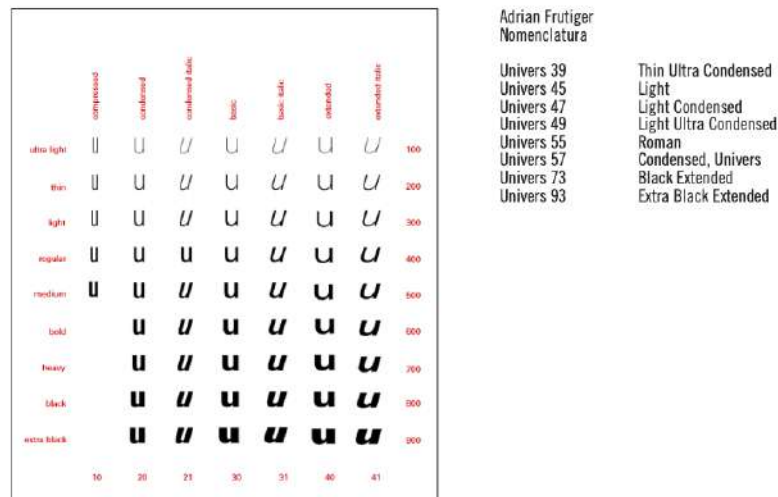


Imagen 3 . Ejemplo de características, Familia tipográfica Univers.

Tanto en el mundo digital como en el mundo impreso, las tipografías tienen características de uso y se rigen por las siguientes reglas:

- *Legibilidad y contraste*, debe ser leída con claridad, disponer de interlineados y espaciados cómodos para su lectura. El control sobre el contraste entre las formas y los espacios vacíos tipográficos es también fundamental para obtener una buena legibilidad. (Royo, 2004, p.175)

- *Jerarquía de la información*, los títulos, subtítulos, texto, pie de fotos u otros tipos de textos tienen que ser diseñados y presentar distintas configuraciones para que el lector distinga unos de otros. (Royo, 2004, p.175)

- *Coordinación gráfica*, los textos conforman y construyen la identidad de un sistema, por lo que su coherencia dentro de una misma web se vincula a la identidad y coherencia de la misma. (Royo, 2004, p.175)

Sumamos a las características ya nombradas, *la tipografía responsive* como una particularidad del diseño digital, que propone una maquetación líquida o adaptable (Lupton, 2014). Lupton lo describe de la siguiente manera:

“el diseño líquido, al que se va adaptando al ancho de la ventana del navegador para que el texto fluya sin interrupciones y una maquetación adaptable, por el contrario reacciona a los pasos fijos según la orientación del navegador o dispositivo del usuario; los diseños adaptables suelen incluir configuraciones para pantallas de sobremesa, tablet y móvil.” (Lupton, 2014, p.95)



**Imagen 4 .** Ejemplo de visualización del diseño responsive.

### **Signos pictogramáticos**

“Los dos elementos fundamentales que componen un signo son el *significante* y el *significado*. La unión de estos dos elementos produce el signo.” (Saussure, 1916)

Si tomamos las teorías que vienen desde la semiótica o la lingüística debemos primero reconocer que es un signo como lo presenta Saussure, está conformado por dos elementos, el significado y el significante. Asimismo Pierce, reconoce tres áreas en el signo, el signo propiamente dicho, la forma en que se organizan en sistemas y el contexto en el que aparecen. (Crow, 2008)

La utilización de signos pictogramáticos o iconos es una constante en el ciberespacio ya que se aplican en el diseño de sitios web, plataformas y distintas interfaces como sistemas de iconos que ayudan al usuario a ubicarse y recorrer las mismas. Y como dice Cobo (2011) es importante destacar que cuando nace una necesidad derivada de un nuevo medio tecnológico

aparece un nuevo lenguaje y por lo tanto la creación de sistemas de iconos responden a la necesidad de optimizar el flujo y la navegación de los usuarios.

“El ciberespacio (un medio altamente visual con cantidades de espacio con información para señalar y organizar) deben aparecer nuevos iconos que corresponden a nuevas acciones, sin duda, tendrán que guardar una relación con iconos anteriores”(Cobo Romaní & Moravec, 2011, p179)”

La creación de iconos en relación al nuevo medio responden diversos motivos vinculados a la función que surge de la naturaleza para el uso del ciberespacio. Las mismas pueden ser: Porque aparece un nuevo objeto asociado a una acción antigua o que viene de otro medio; porque aparece un objeto nuevo en una tecnología nueva, asociada a una acción novedosa; porque aparece una acción nueva que se hace muy frecuente en una comunidad; y porque queremos precisar una acción, nueva o anterior (Marina 1998; Royo 2004) . Por lo tanto los sistemas de iconos, nacieron fuera del ciberespacio, pero en la actualidad son parte inseparable del mundo virtual, ya que con ellos accedemos, recorremos, leemos, miramos, cerramos y conectamos interfaces. Los mismos presentan dimensiones que nos van a ayudar a realizar el análisis de los mismos en su contexto. Por lo tanto proponemos las dimensiones semánticas del signo o icono (Royo, 2004) y son:

- *Dimensión semántica*, es la relación del signo con su significado.

- *Dimensión sintáctica*, se refiere a la forma del signo y la relación con los otros para lograr un sistema.

- *Dimensión funcional*, es donde se observa y estudia la relación del signo con el usuario y su respectivo uso.

Por lo tanto, las funciones de los signos se vinculan con el concepto de acciones que trabaja Manovich, sobre softwares culturales descritas con anterioridad en el eje Cultura de software y plataformización.

### **2.3.3 Ciberespacio: interfaz y usabilidad**

El lenguaje, en el que incluimos textos formados por tipografías, hipertextos, imágenes, pictogramas y esquemas entre otros; forma parte de nuestros objetos de estudio como

interfaces, plataformas y software que deben estar diseñados con identidad propia, ser claros, presentar opciones de acciones y sobre todo orientar al usuario en su uso. En este contexto, tomaremos el *concepto de interfaz*, como el área de comunicación entre el hombre y la máquina (Royo, 2004, p115).

Asimismo, Scolari (2018) propone ir más allá del concepto de interfaz gráfica y plantea que la interfaz es una red de actores humanos y tecnológicos que interactúan y mantienen diferentes tipos de relaciones entre sí. Ya que las interfaces dialogan entre sí, no están aisladas y por esto conforman un ecosistema. Los actores pueden ser individuales (un usuario, un diseñador, un gestor, etc.) o institucionales (una empresa, una ley, el Estado, una organización de usuarios, etc). Por lo tanto las interfaces no surgen con la tecnología digital y por eso nos proponemos mirar y analizar interfaces desde esta las leyes que nos propone el autor.

A continuación, presentamos las *leyes de la interfaz* que propone Scolari (2018). La mismas son un conjunto de principios y sirven para comprender el sistema de interfaces, sus dinámicas, mutaciones y evoluciones:

- *La interfaz es el lugar de la interacción.*
- *Las interfaces no son transparentes.*
- *Las interfaces conforman un ecosistema.*
- *Las interfaces evolucionan.*
- *Las interfaces co-evolucionan con sus usuarios.*
- *Las interfaces no se extinguen, se transforman.*
- *Si una interfaz no puede hacer algo lo simulará.*
- *Las interfaces están sometidas a las leyes de la complejidad.*
- *El diseño y uso de una interfaz son prácticas políticas.*
- *La interfaz es el lugar de la innovación.*

En el marco de esta investigación resultan claves para el trabajo entender a *la interfaz es el lugar de la interacción*, donde las interfaces se definen mediante metáforas que desde un punto de vista lingüístico es una figura del lenguaje que conecta dos o más cosas. Las mismas sustentan los modelos teóricos y guían el diseño de las interfaces. También es importante entender que *las interfaces no son transparentes*, sino que incluyen una propuesta de

interacción que puede ser aceptada o no por el usuario, por medio de un contrato de interacción. Cada interfaz presenta lenguajes propios y una gramática que regula los intercambios. Así mismo *las interfaces conforman un ecosistema*, la existencia y evolución de las interfaces depende de las relaciones que logren establecer con otras interfaces. Y *el diseño y uso de una interfaz son prácticas políticas*, ya que el universo de las interfaces está atravesado por las relaciones de inclusión, exclusión, convergencia, divergencia, sustitución, extensión y reducción. Y finalmente *la interfaz es el lugar de la innovación*, los diseñadores que quieran ir más allá de lo imaginable deberán descubrir y explorar nuevas metáforas de la interfaz. Por lo que el diseñador de interfaces es un experto en la construcción de espacios de interacción entre actores humanos y tecnológicos. Toda estrategia de innovación tecnológica debería tener en cuenta el rol del usuario como co-diseñador de interfaz

#### **2.3.4. Del hipermedia al transmedia**

Para comenzar desarrollamos el concepto de hipermedia como un conjunto de hipertextos conectados entre sí. (Royo, 2004) Entendemos a la vez que un hipertexto es un sistema de elementos sensibles de ser clickeados (Royo, 2004), que pueden presentarse de forma visual, sonora o secuencial, mediante los cuales nos dirigimos hacia otros espacios de información.

Para Royo son nodos que unen todas las informaciones en el ciberespacio, los nodos de redes a los que McLuhan denominó en su libro el medio es el mensaje, como “el circuito eléctrico (es) una prolongación del sistema nervioso central”.

Asimismo “Roland Barthes describe un ideal de textualidad que coincide exactamente con lo que se conoce como *hipertexto electrónico*, un texto compuesto de bloques de palabras (o de imágenes) electrónicamente unidos mediante múltiples trayectos, cadenas o recorridos en una textualidad abierta, eternamente inacabada y descrita con términos como enlace, nodo, red, trama y trayecto. (Landow, 2009, p 24) Finalmente y retomando la expresión acuñada por Theodor H. Nelson en la década de 1960, “el hipertexto es un tipo de texto electrónico, a una tecnología informática radicalmente nueva y, al mismo tiempo, a un modo de edición”. El autor enfatiza y desarrolla en el concepto de hipertexto por ser una escritura no secuencial, un texto que se bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto

conectados entre sí por enlaces que forman diferentes itinerarios para el usuario. (Literary Machines, 0/2).

A partir del hipertexto surge el hipermedia ya que simplemente extiende la noción de texto hipertextual al incluir información visual y sonora, así como la animación y otras formas de información. (Landow, 2009) Ya que puede conectar imágenes, mapas, diagramas y sonido tan fácilmente como a otro fragmento verbal, expande la noción de texto más allá de lo meramente verbal, no haré la distinción entre hipertexto e hipermedia.

“De manera que los enlaces electrónicos unen lexias tanto «externas» a una obra (por ejemplo, un comentario sobre ésta por otro autor o textos paralelos o comparativos) como «internas» y así crean un texto que el lector experimenta como no lineal o, mejor dicho, como multilineal o multisequencial. Si bien los hábitos de lectura convencionales siguen siendo válidos dentro de cada lexía, una vez que se dejan atrás los oscuros límites de cualquier unidad de texto, entran en vigor nuevas reglas y experiencias.” (Landow, 2009, p25)

Retomando a Manovich (2013) en su desarrollo sobre el concepto de hibridación dice que, en los años 90 las computadoras se volvieron suficientemente rápidas para correr o hacer funcionar medios con la generación algorítmica de imágenes, interpretación fotorrealista 3D, parámetros y comandos, hasta llegar a maquetas realizadas con el software Sketchpad. Logrando ser de esta manera un metamedio que alberga muchos medios existentes y nuevos que surgen a medida que los usuarios van construyendo para satisfacer sus necesidades desde sus computadoras personales. (p.138)

En este contexto, se pueden enumerar ejemplos que demuestran las acciones y la evolución de los distintos medios un típico diseño visual hecho hoy con aplicaciones de software puede parecer la suma de medios previos: un dibujo + pintura al óleo + fotografía + collage. (Manovich, 2013) No sólo se reconocen en la actualidad distintos lenguajes y medios, sino que surgen nuevas formas de interacción con los hipermedios añadiendo técnicas de creación, edición, remix y creación, con salida hacia diferentes plataformas de distribución de información y conexión entre las mismas.

Manovich (2013) expresa que “Los medios híbridos, las interfaces, las técnicas y las formas y tradiciones de los medios se unen y dan como resultado una nueva Gestalt de los

medios. Esto quiere decir que se fusionan para ofrecer una nueva experiencia, diferente a la que se vive con elementos separados”, Y propone una metáfora más: el remix como la nueva etapa del desarrollo de medios.

“En el proceso de desarrollo del metamedio computacional, diferentes tipos de medios se mezclaron y formaron nuevas combinaciones. Partes de estas combinaciones entraban en nuevos remix y así consecutivamente ad infinitum. (...) la hibridación de medios es una reconfiguración del universo de medios más profundos que la multimedia.”

...

## Parte 3

# Análisis de casos

En este apartado de la tesis, se presenta la propuesta metodológica, donde se realizará una selección de los recursos y ambientes digitales didácticos para la investigación y el posterior análisis visual y conceptual a partir de la construcción de categorías que inspiran al trabajo de diseño del prototipo en lo que se denomina etapa proyectual.

El contexto de investigación es inicialmente en el Sistema de Educación a Distancia de la Universidad Nacional del Litoral (UNLVirtual)<sup>8</sup>, que da cuenta de cambios y procesos comunicacionales y tecnológicos. Se retoman investigaciones que recuperan estudios sobre las prácticas, los lenguajes y las narrativas transmedia en las prácticas de la enseñanza de los docentes (Ambrosino, 2019); y a la vez se analizó fuente documental en la que se expresan las líneas programáticas sobre los modos de producción de la comunidad universitaria (Nicolini & Puggi, 2016). En la cultura del proyecto UNLVirtual se pueden reconocer una serie particular de ambientes virtuales y recursos digitales diseñados y desarrollados para la enseñanza en educación superior (PAITI UNL, 2016).

Se suman al contexto delimitado, estrategias en ambientes que surgen a causa de la virtualización de la enseñanza presencial en la UNL en el 2020 por la pandemia mundial. Entendemos que fueron posibles gracias a todas las orientaciones para el diseño de experiencias<sup>9</sup> educativas en ambientes Moodle o entorno de aprendizaje que propone a los docentes trabajar desde el relato estructurante, compuesto por diversos elementos que, a su vez, se encuentran relacionados entre sí, como las estrategias didácticas que permitan reconocer qué experiencia estaríamos generando en los destinatarios durante la presentación

---

<sup>8</sup> Documento de caracterización del Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED). Sistema validado por resolución SPU-ME Nro. 165/2019 y por resolución CONEAU Nro. 41/2019

<sup>9</sup> Documento orientaciones para el diseño de experiencias educativas con entornos moodle en el marco de UNLVIRTUAL.

de temas. Las mismas fueron desarrolladas y trabajadas desde el Centro de Educación y Tecnologías de la UNL, que lleva adelante el Sistema de Educación a Distancia.

Por otra parte, en el contexto se encuentran las primeras investigaciones realizadas por el grupo de docentes del CEDyT vinculadas a la configuración didáctica de la oralidad para la experiencia educativa hipermedia (Nicolini & Puggi, 2016), y en la línea relacionada a las narrativas, los lenguajes y los medios en búsqueda de emergentes y caracterizaciones de ellos (Nicolini & Puggi, 2017). Como los trabajos que inician la investigación del tema de narrativas digitales transmedias en educación superior (Ambrosino, 2019) y nuevas narrativas en diálogo con el diseño de experiencias educativas (Nicolini, 2018; 2020).

### **Período analizado**

La selección de los recursos y ambientes digitales seleccionado para este trabajo responde a los siguientes criterios:

- se deben encontrar on-line y haber sido desarrollados dentro del período de tiempo que responde a la virtualización como estrategia desde el Centro que se enmarca en el período desde 2017 hasta el 2019,
- haber sido desarrollados en tecnología accesible (que se encuentren disponibles y no usar tecnología que no permita su acceso como la tecnología Adobe Flash) para alumnos y docentes de la modalidad.
- seleccionar un muestreo que presente características diversas entre sí (desde un ambiente virtual, un recurso digital o una herramienta utilizada dentro de un ambiente diseñado como actividad para la enseñanza universitaria).

### **3.1 Propuesta metodológica**

La metodología que se propone para la investigación es de enfoque teórico-metodológico de corte interpretativo-cualitativo ya que el trabajo se centró en la investigación de recursos y ambientes diseñados por los docentes para reconocer medios y lenguajes para la construcción de narrativas vinculadas a las estrategias docentes.

Proponemos el desarrollo de la misma en tres etapas, la primera de enfoque teórico-metodológico resulta muy importante en el proceso de diseño, por que es donde se

define el marco conceptual y se van sentar las bases investigación documental y visual de los objetos de estudio (recursos y ambientes). Para luego profundizar en la documentación de dicho análisis y la selección de emergentes para trasladar a la etapa proyectual con el diseño del prototipo.

La etapa de entrevistas semiestructuradas (etnografía virtual) a los docentes, responde a un trabajo de campo y a la recopilación de datos mediante la observación y las entrevistas propiamente, para explorar de primera mano cómo interactúan las personas con los objetos y los ambientes virtuales de aprendizaje. Ya que la narrativa constituye una cuestión clave en la agenda de la investigación en Tecnología Educativa, dado que es una de las operaciones fundamentales en la construcción de sentido, le da valor al relato como reconstrucción analítica, modo de organizar y comunicar experiencia pedagógica en entornos virtuales. La investigación de los relatos es el estudio de la forma en la que los docentes experimentan la modalidad de educación a distancia y por medio de la cuál reconstruyen sus propias narrativas docentes.

La tercera etapa o etapa proyectual, responde al proceso de diseño, retomando las etapas anteriores, como insumo fundamental para la implementación de la metodología elegida para la etapa proyectual Design Thinking, o Pensamiento de Diseño, (Serrano & Blázquez, 2015) centrada en resolver problemas desde la experiencia de usuario. La misma presenta tres etapas para la construcción de la estrategia y el prototipo: la observación e investigación, conceptualizar y tomar decisiones para poder llegar al prototipo y luego a la etapa final de Diseño. En este sentido se va a buscar sistematizar el proceso de diseño, y no dejar al mismo librado a una mezcla de acciones intuitivas y deliberadas (Lupton, 2013).

### **Caracterización de técnicas e instrumentos**

Las técnicas que se seleccionaron para el desarrollo de este trabajo son:

1) Investigación documental y visual (recopilar, analizar y visualizar) y análisis documental de tres Aulas virtuales de la modalidad a distancia de la UNL y un recurso digital que se encuentra en una aula virtual del ingreso a la modalidad a distancia de la UNL.

2) Entrevistas semiestructuradas a siete docentes responsables de las propuestas seleccionadas para ser analizadas. Para reconocer en los relatos docentes la relación entre los

actores y objetos para luego poder cotejar con el objeto digital analizado y construir las relaciones que surgen de los mismos.

3) Etapa proyectual: Se plantea la estrategia de diseño que responde a la metodología propuesta centrada en resolver problemas desde la experiencia de usuario. Y el diseño del prototipo del proyecto.

Por lo tanto, el contexto de la investigación, como se expresó anteriormente, se enmarca en la UNL y específicamente en la modalidad distancia, donde se encuentran y desarrollan los objetos de análisis dentro de los ambientes virtuales para la enseñanza, organizados por Unidades Académicas, con perspectivas disciplinares particulares y a la vez se insertan en otras lógicas académicas. De manera que la metodología seleccionada responde a los objetivos planteados.

A partir de esto sumamos a nuestro trabajo la metodología Pensamiento de Diseño o Design Thinking (Serrano & Blázquez, 2015), centrada en resolver problemas desde la experiencia de usuario. Esta nos permite relacionar los emergentes que surgen de la implementación de los instrumentos seleccionados en el enfoque teórico-metodológico de corte interpretativo-cualitativo. Logrando recorrer las tres etapas de la metodología: la observación e investigación, la conceptualizar y la toma de decisiones para poder llegar al prototipo.



**Imagen 5 .** Rediseño del cuadro de Daniel Newman sobre Design Thinking.

### 3.2 Casos

El corpus de análisis seleccionado, en el contexto de la modalidad distancia de la Universidad Nacional del Litoral, responde a los siguientes recursos digitales:

- **Recurso Mapeáte**, utilizado en el curso de Ingreso a la modalidad distancia de la UNL en el año 2017.

- **Aula Virtual** de la asignatura **Educación y Nuevas Tecnologías** del Ciclo de Licenciatura en Gestión Educativa del año 2018.

- **Aula Virtual** de la asignatura **Metodología de la investigación en artes** del Ciclo de Licenciatura en Arte del año 2019.

- **Aula Virtual** de la asignatura **Videojuegos y Sociedad** de la Tecnicatura en Diseño y Programación de Videojuegos del año 2019.

Estos casos seleccionados se estudiarán desde tres dimensiones de análisis que se retoman del marco teórico trabajado en la segunda parte (aproximaciones teóricas).

El primero son los siete principios de Narrativa Transmedia, en educación trabajados por Jenkins (2010) que desarrolla algunos de ellos como dicotomías conceptuales y trabajan el desarrollo en relación a los contenidos que se presentan y desarrollan en el medio digital. Estos principios son el de *Expansión vs. profundidad* que pone su atención en la expansión de contenidos y también en la búsqueda de profundidad de los mismos en la construcción de narrativas. *Continuidad vs. multiplicidad* en la creación de universos creíbles y coherentes creados a partir de los diferentes lenguajes y medios y la multiplicidad se plantea como la posibilidad de crear diferentes historias en los diferentes medios y lenguajes. Continuando encontramos al principio de *Inmersión vs. extracción* que implica la relación del espectador con el medio, entendiendo a la inmersión en el mundo narrativo transmedia y la extracción al vínculo que se genera con elementos transmedia y su resignificación y uso en su vida cotidiana.

Los demás principios presentan su relación con la construcción de historias y relatos en el medios para la construcción de narrativas transmedias y son la *Construcción de mundos* vinculada a la forma de crear historias a partir de la ficción como medio narrativo. Se vincula a este principio el de *Serialidad*, entendiendo que la construcción de una serie se basa en la creación de fragmentos y donde se trabaja la *Subjetividad* como principio que privilegia las

formas del relato caracterizadas por subjetividades múltiples donde se cruzan muchas miradas, perspectivas y voces potenciando las narrativas transmedia. Finalmente encontramos el principio de *Ejecución* que es la acción de los espectadores/usuarios como prosumidores logrando nuevos contenidos en la red y potenciando conversaciones entre los usuarios.

El segundo eje que utilizamos para el análisis son las categorías de acciones asociadas a los softwares culturales que trabaja Manovich (2013) que nos propone categorías que enriquecen la mirada desde a las acciones de los usuarios en el medio digital. Estas acciones se pueden presentar de la siguiente manera:

- Crear, intercambiar y acceder a artefactos culturales que contienen representaciones, ideas, creencias y valores estéticos.
- Participar en experiencias culturales interactivas.
- Crear y compartir información y conocimiento en línea.
- Comunicarse con otras personas.
- Participar en la ecología de información en línea mediante preferencias y metadatos.
- Desarrollar herramientas y servicios de software que hagan posible todas estas actividades.

Finalmente el último eje que se propone es la selección de *5 leyes de la interfaz* que propone Scolari (2018) como un conjunto de principios y sirven para comprender el sistema de interfaces, sus dinámicas, mutaciones y evoluciones:

- *La interfaz es el lugar de la interacción.* En esta ley se observa que las interfaces se definen mediante metáforas que desde un punto de vista lingüístico es una figura del lenguaje que conecta dos o más cosas. Entendiendo que la mejor metáfora puede ser un lugar de interacción y que a su vez viene acompañada por un conjunto de conceptos y categorías (interfaz como intercambio de información, interfaz como conversación o interfaz como punto de encuentro o desencuentro). Finalmente las metáforas sustentan los modelos teóricos y guían el diseño de las interfaces.

- *Las interfaces no son transparentes.* Esta ley profundiza sobre la famosa transparencia de las interfaces y afirma que la misma es un mito. Ya que una interfaz no es transparente, sino que incluye una propuesta de interacción que puede ser aceptada o no por

el usuario, por medio de un contrato de interacción. Cada interfaz presenta lenguajes propios y una gramática que regula los intercambios. La sintaxis son principios que indican cómo combinar diferentes unidades, el diseñador debe responder a códigos establecidos y respetar las sintaxis de interacción para lograr la simpleza en las interfaces.

- *Las interfaces conforman un ecosistema.* La existencia y evolución de las interfaces depende de las relaciones que logren establecer con otras interfaces. Las interfaces no viven aisladas y mantienen un fecundo y al mismo tiempo conflictivo intercambio entre ellas. Las interfaces forman una red, una especie de gran hipertexto en permanente transformación que ejecuta operaciones de traducción, movimiento y metamorfosis. Por lo que la misma existencia y evolución de las interfaces depende de las relaciones que logren establecer con otras interfaces. Finalmente Scolari afirma que el contenido de una interfaz es siempre otra interfaz.

- *El diseño y uso de una interfaz son prácticas políticas.* Esta ley plantea que el universo de las interfaces está atravesado por las relaciones de inclusión, exclusión, convergencia, divergencia, sustitución, extensión y reducción. También se confrontan las estrategias y las tácticas, siendo la interfaz el campo de batalla en donde se enfrentan las estrategias del diseñador y las tácticas de los usuarios. La estrategia del diseñador nunca coincide con las tácticas de los usuarios.

Las interfaces educativas y específicamente la interfaz-universidad es una interfaz que debe ser rediseñada.

- *La interfaz es el lugar de la innovación.* Los diseñadores que quieran ir más allá de lo imaginable deberán descubrir y explorar nuevas metáforas de la interfaz. Por lo que el diseñador de interfaces es un experto en la construcción de espacios de interacción entre actores humanos y tecnológicos. Toda estrategia de innovación tecnológica debería tener en cuenta el rol del usuario como co-diseñador de interfaz.

### 3.2.1 El recurso Mapeáte

El recurso mapeate configura una de las propuestas de actividades de un curso introductorio (Estudios Universitarios y Tecnologías) a la modalidad a distancia. El curso se ofrece para todos los estudiantes que inician sus actividades universitarias, se organiza en comisiones que son tutoradas por docentes de la UNL. El diseño del curso lo realiza un equipo de docentes del Centro de Educación y Tecnologías, que a la vez se encarga de la formación de tutores y el seguimiento de las actividades que tienen como objetivo familiarizar a los estudiantes con el ambiente académico virtual, y también introducir a los mismos en la reflexión sobre las prácticas de enseñanza y aprendizaje universitarias en el contexto de la cultura digital.

La estrategia se basa en la incorporación de un recurso web propio de la lógica 2.0. Para esto, se utiliza como base el uso de un mapa de google customizado para realizar la geolocalización de los estudiantes y docentes, determinando su ubicación geográfica ya sea desde su dispositivo móvil o su computadora. Este mapa se embebe en el aula virtual de UNLVIRTUAL (moodle) donde queda plasmada la actividad propuesta en el curso. El recurso fue diseñado en 2017 y se incorporó en varias ediciones del curso de ingreso siendo la puerta de entrada a la diversa y variada propuesta de la UNL en la modalidad a distancia.



**Imagen 6 .** Recurso virtual: Mapeáte. <http://www.unlvirtual.edu.ar/difusion/estesdondeestes/>

El diseño del recurso Mapeáte, se encuentra asociado a una actividad dentro de un aula virtual del ambiente virtual de UNLVIRTUAL (moodle), y se visualiza como el espacio de presentación de los estudiantes, donde muestran su lugar de residencia y en algunos otros casos la Unidad Académica de la carrera que eligen estudiar. En relación a esta estrategia la docente (DOC 3) afirma que el recurso “surge con la idea de romper con el tradicional foro de presentación que solemos encontrar en las aulas virtuales.”

Asimismo este recurso es parte de una estrategia de diseño de un recurso para utilizar en un ambiente educativo y romper con el clásico uso de la interfaz educativa.

La estrategia que se propone en el diseño del recurso responde a nuevas lógicas del diseño de experiencia (Press y Cooper, 2009) y la relación con las narrativas transmedias (Jenkins, 2006) en un recurso educativo que es parte de una estrategia innovadora en el uso de la tecnología (Google Maps) dentro de un aula virtual.

En términos de reconocer las intencionalidades pedagógicas y de diseño, en la entrevista la docente (DOC 4), que participó en el diseño del recurso y del aula virtual, expresa:

“Otra estrategia implementada en la edición 2017 fue el “Mapeáte”, que tenía el lema “*Estés donde estés, estás en la Universidad*”. Consistió en una propuesta de actividad de geolocalización, con el fin de trazar el mapa de UNLVirtual.”

En esta decisión se refleja la ley sobre *el diseño y uso de una interfaz como prácticas políticas*. Ya que la relación que se plantea entre el recurso y el aula virtual dentro de una plataforma moodle es de inclusión y convergencia buscando la interacción de estudiantes y docentes. Se visualizan decisiones de diseño dentro de la customización del mapa, como la incorporación de las marcas institucionales de la UNL y sus unidades académicas propuestas para el uso de los participantes y apropiación de las mismas en búsqueda de lograr identidad y pertenencia.

En simples palabras funciona como una interfaz de intercambio de información y de conversación. En este sentido se incluye al diseño de un mapa digital (google maps) como *un lugar de interacción* (Scolari, 2018), donde se conecta la acción que realiza el estudiante marcando su lugar y la acción de compartir una fotografía. La posibilidad de la web 2.0

potencia que la interfaz funcione como un espacio de intercambio informativo, de conversación entre pares y de conector con la institución.

La actividad propicia la inmersión en tanto y en cuanto los estudiantes se introducen en otro mundo, el digital, compartiendo su lugar en el mapa y formando parte de una comunidad con el grupo de estudiantes de la modalidad virtual. Esta integración de un lugar físico, como un lugar de su ciudad o un rincón de su hogar con el mundo virtual es la verdadera inmersión transmedia. La narración de historias en el mapa tenía el objetivo de construir una red de estudiantes y gestores que en su experiencia lograron la construcción del *mundo narrativo* (Jenkins, 2010).

Esto es posible ya que las *interfaces conforman un ecosistema* (Scolari, 2018) donde se presentan relaciones entre diversas interfaces formando una red, una especie de gran hipertexto en permanente transformación que ejecuta operaciones de traducción, movimiento y metamorfosis.

Para dar continuidad y expandir la actividad entre los estudiantes, se han propiciado estrategias vinculadas a la alfabetización digital. Para construir la historia se requiere que los participantes puedan utilizar en forma significativa las aplicaciones digitales. En las entrevistas se reconocen estrategias que se crearon para que los estudiantes puedan producir a través de diversos lenguajes y medios. Entonces para implementar esta estrategia en el marco on-line del curso de ingreso se diseñó otro recurso acompañando el mapa para asegurar la participación de los estudiantes. Esto se observa en las palabras de la docente (DOC 4):

“La estrategia se compuso por un video tutorial con los pasos a seguir para “mapearse”, utilizando Google Maps, por lo que los estudiantes solamente tenían que tener una cuenta de correo de Gmail como requisito para participar (marcar su “pin” en el mapa). Particularmente considero que fue una experiencia enriquecedora, que contribuyó a construir la identidad de los alumnos en tanto estudiantes universitarios, en la modalidad a distancia, y a consolidar el sentido de comunidad virtual, más allá de la consigna tradicional de presentación en un foro, y trascendiendo las fronteras del aula virtual. Como dato complementario, comentamos que el mapa tiene más de 20 mil visitas, mientras que el video tutorial, alrededor de 2800 visualizaciones”.

Estrategia de alfabetización que reconoce la habilidad de *ejecución* (Jenkins, 2010) como una de las claves que potencian la producción por parte de los estudiantes. Los mismos, no solo trabajan en actividades de aprendizaje de contenido específico pautadas, sino que construyen nuevos relatos o contenidos como prosumidores, entendiendo a los mismos estudiantes que producen nuevos contenidos en el ambiente virtual del curso. Este recurso entonces construye un mundo narrativo (Jenkins, 2010), mediante la creación de narrativas digitales ya que los estudiantes podían decidir compartir imágenes, textos de su lugar de residencia. Logrando a su vez la interacción ya que se pueden recorrer los lugares del mapa, conociendo al grupo de alumnos y participar activamente con un click. La expansión de la experiencia está presente en este recurso ya que las acciones de ir de un lugar a otro y generando nuevos e inesperados circuitos en el mapa, van logrando la expansión de una narrativa a través del pasapalabra (con la utilización de #EstoyenUNL en twitter, en instagram y facebook) y su vínculo con diferentes redes sociales. Acompañando lo dicho, la docente (DOC 4) suma en su relato sobre la interacción, la relación pedagógica:

“La interacción con los estudiantes se propone de diversas formas, siempre a los fines de enriquecer y consolidar el vínculo pedagógico. Tenemos que tener en claro que no es lo mismo la interacción que la comunicación sincrónica. (...) Algunas de las estrategias para la interacción con los estudiantes tienen que ver con las vías de contacto y comunicación.”



Imagen 7. Recurso virtual: Mapeate, intervención de los estudiantes en el recurso.

La actividad plantea la interfaz de un mapa de google que propone acciones e intercambios respetando la gramática que ya conoce la mayoría de los estudiantes (usuarios). Esto deja en evidencia la presencia de la ley *las interfaces no son transparentes*, (Scolari, 2018) sino que incluye una propuesta de interacción que puede ser aceptada o no por el usuario, en este caso se utiliza un video tutorial para explicar cómo realizar la interacción y presentar los lenguajes propios y una gramática que regula los intercambios dentro del mapa.

Del análisis de las entrevistas y de las aulas virtuales del curso, realizados en años anteriores, se reconoce a ésta interfaz diseñada como *lugar de la innovación* (Scolari, 2018) ya que la utilización de un mapa para la actividad es una manera de transformar las propuestas relacionadas intercambio en ésa comunidad de aprendizaje, y de presentar una interfaz para otras acciones alternativas dentro del ámbito universitario en busca de nuevas maneras de apropiación de la tecnología incluídas en el aula virtual institucional.



**Imagen 8 .** Aula Virtual y Recurso virtual: Mapeate.

La participación digital de los estudiantes expresa sus subjetividades, cada uno interpreta y comunica desde su mirada y punto de vista, dando pistas de su identidad en el mundo digital, esto lo relata una de las docentes (DOC 3) que diseñó el recurso:

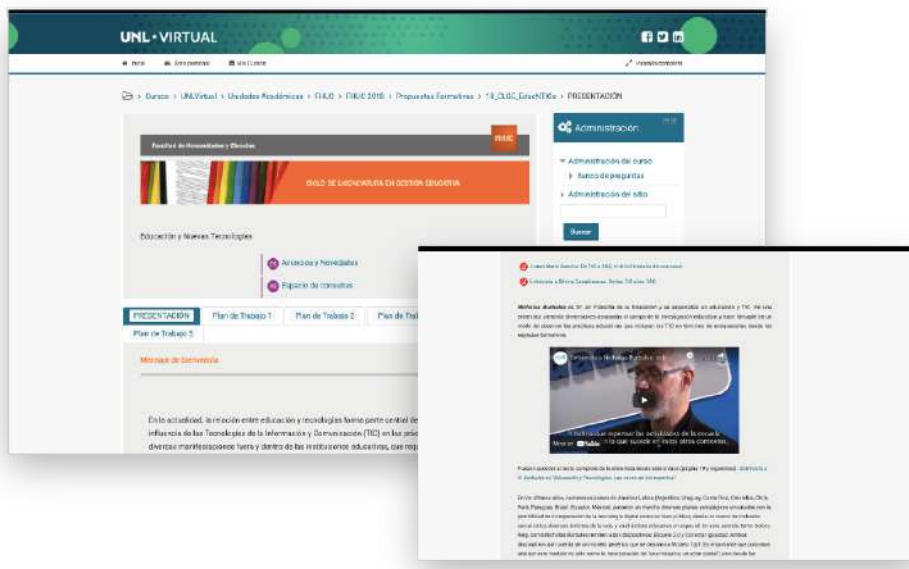
“En el curso introductorio a la modalidad a distancia se trabaja la idea de identidad en la virtualidad. Esto de usar GMaps también propone una materialización explícita de nuestra presencia en las redes y un vínculo entre la realidad y la virtualidad como escenarios hibridados.”

Retomando las categorías que nos plantea Manovich (2013) asociadas a las acciones de softwares culturales, observamos y reconocemos que el recurso es un mapa google, por lo cual usa un tecnología que encontramos y usamos desde muchos dispositivos y se embebe luego en el aula virtual para trabajar como actividad. Por esto la primera acción que se asocia es la de crear y compartir información y conocimiento en línea ya que se añade un lugar por cada participante en Google Maps. Como también la comunicación con los estudiantes y docentes a partir de la publicación de comentarios y compartir similitudes en los lugares de residencia para generar vínculos con los pares. Se puede decir, que se participa en la ecología de información en línea mediante preferencias y metadatos al participar e interactuar en el mapa on-line (recurso web 2.0) configurado para la actividad expresada en el espacio del aula virtual (Campus Virtual UNL).

### **3.2.2 Aula Virtual: Educación y Nuevas Tecnologías**

El aula virtual de Educación y Nuevas Tecnologías, es una asignatura que forma parte de la carrera Ciclo de Licenciatura en Gestión Educativa de Facultad de Humanidades y Ciencias de la Universidad Nacional del Litoral. La misma se configura y diseña por un grupo de docentes de la casa de estudio en la modalidad a distancia, siendo parte de las asignaturas que conforman el plan de estudio y estando en el segundo año de la carrera que presenta un formación científica permitiendo a los estudiantes comprender, analizar y evaluar el hecho educativo en forma integral.

La misma se encuentra en el ambiente virtual de UNLVirtual (moodle), y se ingresa por el portal de UNLVIRTUAL ([www.unlvirtual.edu.ar](http://www.unlvirtual.edu.ar)), siendo la interface que permite el acceso al campus virtual de UNL como el espacio de representación y actividad académica de la comunidad universitaria.



**Imagen 9 .** Narrativas audiovisuales en el Aula virtual Educación y Nuevas Tecnologías.

La estrategia propuesta para el diseño del aula es implementada por el grupo de docentes a cargo de la asignatura. En la observación de la misma se reconoce que el diseño de aula se organiza por pestañas articulando los contenidos a partir de planes de trabajos que vinculan narrativas textuales y visuales. Está organización de la información se estructura a partir de la presentación de la asignatura hasta sus contenidos dentro de cada plan de trabajo que muestran la estrategia del equipo de trabajo a partir de relatos estructurantes.

En términos de reconocer las intencionalidades pedagógicas y de diseño, en la entrevista la docente (DOC 2), expresa que:

“el aula virtual o ambiente es el espacio donde se lleva a cabo la propuesta pedagógica, es el espacio de enseñanza y de aprendizaje, donde sucede el encuentro entre el /la docente y los/as estudiantes y estudiantes entre sí, y donde también, por qué no, se construye el sentido de comunidad. En los ambientes nos encontramos, interactuamos e intercambiamos para construir saberes.”

Se visualiza en el diseño del aula virtual la propuesta pedagógica que describen las docentes entrevistadas, y por lo tanto se reconoce en el desarrollo de cada plan de trabajo a partir de micro relatos dentro de la estructura general del aula. Los planes de trabajo se

encuentran articulados por el relato docente (texto lingüístico) que recorre al interior de cada plan con las voces de expertos con la utilización de otros lenguajes (audiovisual) incorporando videos al aula. Esta estrategia ayuda a lograr la inmersión (Scolari, 2018) de los estudiantes en el mundo digital, a partir de la interacción con los videos que posibilitan la interacción y navegación a YouTube u otros sitios de la red.

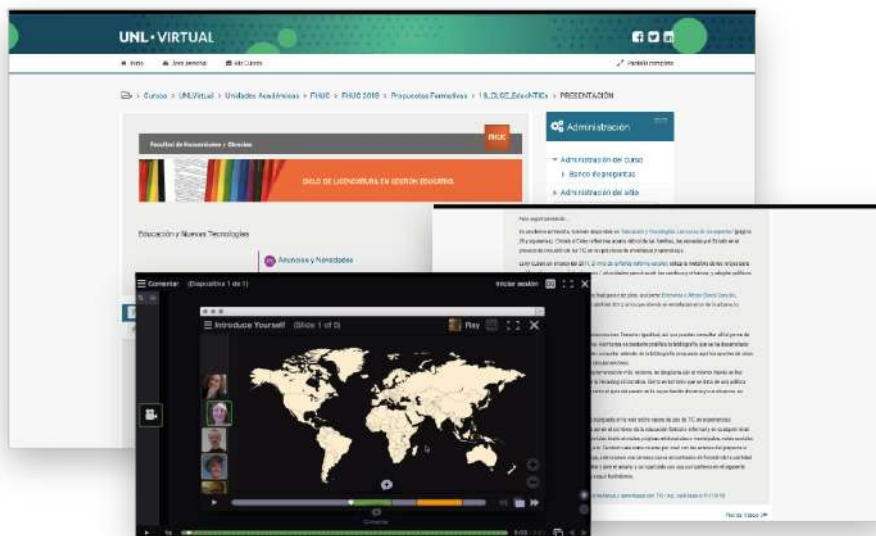
Acompañando la descripción de la incorporación de lenguajes y medios en la propuesta del diseño tecno-pedagógico, la docente (DOC 1) afirma que:

“salimos un poco de la exclusividad de las narrativas textuales trabajando con algunos videos y también con instancias de videoconferencia. Remitimos continuamente a otras plataformas a través de los enlaces que llevan a los repositorios institucionales o de publicaciones que alojan la bibliografía”.

La utilización de diversos lenguajes y recursos dentro del aula se reconocen como el concepto que Manovich (2013) denomina acciones en softwares culturales, permitiendo el uso de una tecnología, en este caso un video, que tomamos de red y que luego se embebe en el aula virtual para el uso dentro de una relectura de un tema o sea parte de una actividad.

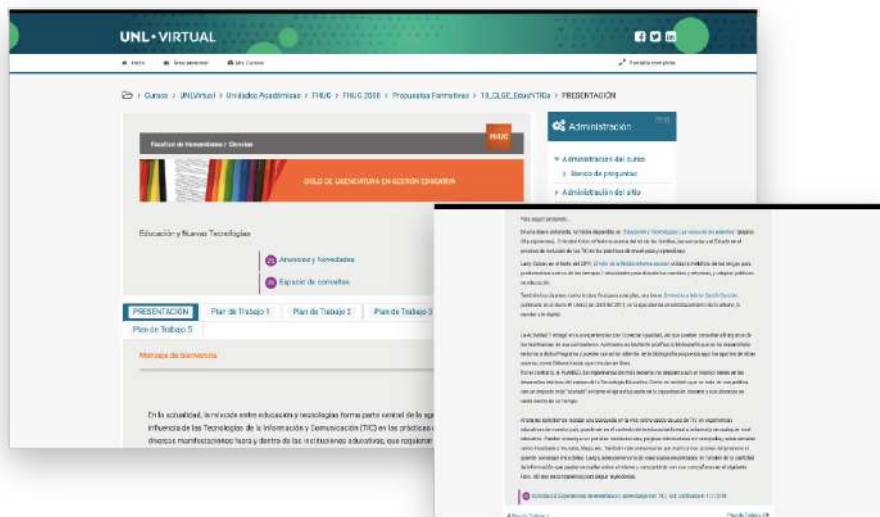
La inclusión de recursos dentro del aula es posible ya que las *interfaces conforman un ecosistema* (Scolari, 2018) donde se presentan relaciones entre diversas interfaces formando una red, que a partir de este sistema de conexiones es donde se vinculan, se navegan y se trabajan como recursos digitales luego embebidos dentro el aula virtual. Se identifica en el relato de la docente (DOC 1) del equipo, la relación entre el aula virtual y la red “En general, centralizamos toda la actividad a través del aula virtual, si bien algunas actividades sugieren la búsqueda y/o el uso de otras plataformas, portales web o aplicaciones en línea”.

Se observa la relación hipertextual y de red, cuando se recorren los textos y se encuentran hipervínculos hacia sitios generando narrativas fragmentadas que construyen nuevos recorridos, marcos teóricos y construcciones de las temáticas presentada por el equipo docente.



**Imagen 10 .** Recursos y lenguajes en el Aula virtual Educación y Nuevas Tecnologías.

El aula virtual refleja el diseño de una interfaz que responde a las líneas o leyes propias de diseños propuestas por los diseñadores del equipo de moodle. La plataforma de UNLVIRTUAL se encuentra customizada con la identidad de la institución y el posterior diseño propio de las docentes en la propuesta de su asignatura. En este caso, Moodle propone leyes de interacción divididas en dos tipos acciones (recursos y actividades), para lograr la propuesta docente, dejando en evidencia la sintaxis que proponen los diseñadores para la interacción o para la inclusión de lenguajes dentro de cada aula. Esto deja en evidencia que *las interfaces no son transparentes*, (Scolari, 2018) y que cada grupo docente puede o no utilizar en sus diseños los recursos y actividades propuesta por la plataforma de manera de apropiarse en mayor o menor medida de la misma.



**Imagen 11 .** Narrativas docentes (textos) en el Aula virtual Educación y Nuevas Tecnologías.

Del análisis de las entrevistas y del aula virtual de la asignatura, se reconoce una propuesta narrativa que propone la la construcción del contenido a partir del *Principio de Serialidad* (Jenkins, 2010) ya que a través de la fragmentación y logrando una narrativa estructurante en el aula que relacione todas las partes. Se reconoce en el relato de la docente (DOC 2) la inclusión de recursos externos al aula virtual:

“como VoiceThread o Padlet (para la generación de muros y espacios de colaboración e intercambio), ya que se visualiza su potencial para que los estudiantes participen a través de múltiples formatos, como texto, audio y video, por ejemplo, y permiten la interacción. SoundCloud, para compartir audio podcasts de producción de los estudiantes. También utilizamos YouTube, incorporando videos embebidos en el aula (entrevistas a especialistas, por ejemplo).”

Los diversos tipos de acciones asociadas a los softwares culturales (Manovich, 2013) cómo acceder a recursos que contienen valores estéticos y diversidad de lenguajes, reflejan la *interacción* (Scolari, 2018) que proponen las docentes en el recorrido por el aula virtual a partir de las metáforas de interacción presentadas en los recursos, foros o correos internos, y que se recuperan recursos externos reflejando la interacción con otros lenguajes.

Se suma al relato, lo expresado por la docente (DOC 2), ya que hace énfasis en ambientes pensados para la enseñanza, donde los lenguajes y la convergencia de los medios toman un rol fundamental a la hora de diseñar propuestas:

“Para el diseño del aula virtual se utilizan diversos lenguajes, y además se propone la convergencia de plataformas y recursos que pueden ser externos al aula. Tratamos de construir un relato que articule texto, que recupere tanto las voces de las docentes como las de los/as estudiantes, y en múltiples formatos: audio, video, imagen, presentaciones interactivas. Por otra parte, pensamos el diseño del aula en pestañas o secciones y articulado con un relato coherente, como una forma de enriquecer la propuesta pedagógica.”

Dentro del aula se proponen por las docentes espacios de intercambios (foros y correos) donde se visualiza otra de las acciones que plantea Manovich (2013) la interacción y comunicación con otras personas por medio de mensajes, chat o correos. Esta afirmación corresponde a lo que dice la docente (DOC 2): “Proponemos el uso del foro, como decía antes, como espacio de encuentro y colaboración entre estudiantes.” En la nueva versión del curso (2020) y luego de la pandemia sumaron otros recursos de intercambio que describe la docente “también proponemos el diálogo y el intercambio en las videoconferencias”.

En las pestañas o planes de trabajo, se observa la propuesta de actividades vinculados a la narrativa docente estructurante que responde a la estrategia de enseñanza del equipo docente (DOC 1):

“ponemos en el centro del cursado las actividades de los estudiantes, no las conceptualizaciones teóricas, a las cuales entendemos como lentes a través de las cuales mirar el conocimiento que se produce sobre la propia práctica docente. De manera que vamos y venimos entre teoría y práctica. Esa es la perspectiva que queremos compartir con quienes cursan y esperamos que se la lleven como metodología de trabajo para su oficio”.

Todas las decisiones que se reflejan en el aula se alinean a la búsqueda de profundidad (Jenkins, 2010) de los contenidos entre docentes y estudiantes para la construcción de narrativas. Las docentes como diseñadoras de su propuesta buscan la *innovación de la*

*interfaz* (Scolari, 2018) y pone en juego la estrategia pedagógica pensando en la experiencias del estudiante al recorrerla y realizar sus actividades, dejando la puerta abierta al co-diseño con el trabajo de aplicaciones externas o en la construcción de experiencias en los foros de intercambio.

Se reconoce que el aula virtual se encuentra dentro de un contexto universitario y siendo parte de una plataforma educativa instalada para las carreras de la modalidad a distancia de la UNL. Esto conlleva a entender que el diseño de la interfaz responde a decisiones y prácticas políticas (Scolari, 2018) en relación a una decisión sobre la estrategia que se plantea es el reconocimiento institucional primero Universidad, luego Unidad Académica y finalmente carrera y asignatura dentro de la modalidad. El ambiente se denomina UNLVIRTUAL y se ingresa por el campus UNL. Dejando sistematizado y claras las interfaces de acceso y los ambientes de enseñanza, en este caso el aula virtual.

### **3.2.3 Aula Virtual: Metodología de la investigación en artes**

El aula virtual de la asignatura Metodología de la investigación corresponde a la carrera Ciclo de Licenciatura en Artes Visuales de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral dictada en la modalidad a distancia. La misma forma parte de las asignaturas del primer año de la carrera que presenta una formación científico-técnica que le permitirá conocer y comprender las dimensiones socioculturales y de los nuevos soportes informáticos, tecnológicos y multimediales del arte y la comunicación de masas.

El diseño de aula virtual se configura por un grupo de docentes de la casa de estudio y se encuentra en el ambiente virtual de UNLVirtual (moodle), y se ingresa por el portal de UNLVIRTUAL ([www.unlvirtual.edu.ar](http://www.unlvirtual.edu.ar)), siendo la interface que permite el acceso al campus virtual de UNL como el espacio de representación y actividad académica de la comunidad universitaria.



Imagen 12 . Aula virtual Metodología de la investigación

La estrategia propuesta para el diseño del aula es implementada por el grupo de docentes y en este caso diseñadoras de la comunicación visual a cargo de la asignatura. El aula virtual presenta su diseño a partir de distintas pestañas organizadas con la siguiente estructura: Presentación de la asignatura, plan de cátedra, actividades, contenidos, condiciones de cursado y por último acerca de las docentes. En términos de reconocer las intencionalidades pedagógicas y de diseño, las docentes (DOC 5 Y DOC 6) expresan en la entrevista: “Nos interesa concebir el aula como un espacio dialógico que contribuya al intercambio -aunque sea de manera asincrónica- y a una comprensión profunda de los contenidos que comprende la asignatura.”

El inicio de la narrativa que estructura el curso se propone a partir de un recurso audiovisual que presenta diferentes voces sobre las intervenciones artísticas, las metodologías de producciones artísticas, que trae al aula virtual desde un sitio de la red. Esta acción de crear, intercambiar y acceder a artefactos culturales que contienen presentaciones, ideas, creencias y valores estéticos, como ver un video en algún dispositivo que está asociada a los softwares culturales (Manovich,2013). También se asocia a esta acción el *principio de Inmersión* (Jenkins, 2010) ya que el estudiante entra en el mundo del arte y las metodologías

a partir de este video posibilitando la navegación del canal de YouTube y el sitio que lo aloja vinculados a otros contenidos (textuales y visuales).

Las docentes (DOC 5 Y DOC 6) en relación a lo desarrollado, describen el uso de plataformas externas o no institucionales:

“(…) las incorporamos al aula (embeber) en tanto materiales que nos permiten enriquecer o ampliar nuestra propuesta didáctica. En este sentido, nos valemos de audiovisuales de Vimeo o Youtube, enlaces a sitios webs externos, imágenes referidas a obras o artistas, redes sociales de artistas que citamos como referencia, etc.”

La incorporación de un recurso audiovisual como puerta de entrada a la asignatura se vincula a la ley que plantea que *las interfaces conforman un ecosistema* (Scolari, 2018) entendiendo que es posible por la existencia y evolución de las interfaces y sus relaciones a partir de compartir un video de la red en al aula.

En el diseño de las actividades del aula se proponen actividades y foros como los espacios de *interacción* clásica de las aulas virtuales como interfaz (Scolari, 2018). Esta decisión corresponde a lo que las docentes (DOC 5 Y DOC 6) relatan en la entrevista: “la interacción con los estudiantes se hace a través de los espacios del aula para tales fines: el foro y el correo electrónico”.

En el recorrido por las pestañas, se observa la propuesta de trabajos prácticos donde se proponen la utilización de mapas conceptuales como herramienta y técnica para fomentar el pensamiento crítico como esquemas o representaciones gráficas. Esta acción de crear y compartir información y finalmente compartir el conocimiento en línea ya que se proponen herramientas digitales de la red. En relación a esta estrategia las docentes (DOC 5 Y DOC 6) afirman que:

“Además, en una de las actividades les proponemos a los alumnos generen sus propios mapas conceptuales y para ello, proponemos plataformas como prezi, mindomo, goconqr, cuyo resultado deben incluir los enlaces o embeberlos en la entrega del trabajo práctico.”

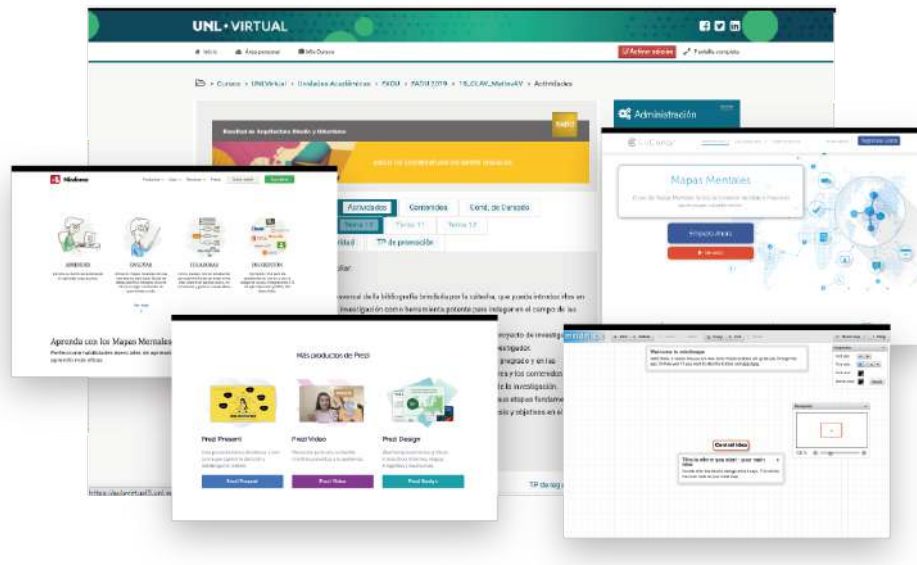


Imagen 13 . Aula virtual Metodología de la investigación y recursos de la red

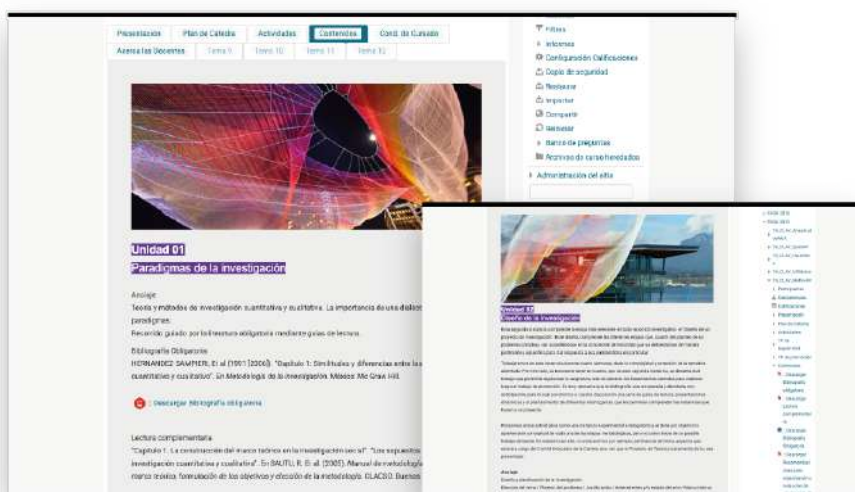
En esta propuesta de trabajo con recursos en línea se encuentra presenta *la ley de Expansión vs. profundidad* (Jenkins, 2010) ya que se expanden los contenidos a otros recursos que conforman comunidades de prácticas propias para lograr la profundidad de los contenidos que se proponen en la asignatura.

Los contenidos en el aula virtual se organizan por unidades temáticas e incluyen la idea de imagen faro (Molinas, 2021) como disparador del tema: Esta es acompañada de un narrativa que explica el contenido y abre a dos documentos para expandir y profundizar sobre los mismos. Esta estrategia muestra cómo *la interfaz es el lugar de la innovación*, proponiendo en este caso diversos recorridos en cada pestaña del aula virtual. Se visualiza una estrategia tecno-pedagógica que busca integrar lenguajes e incorporar recursos para trabajar distintas narrativas que estructuran cada pestaña en el aula virtual.

Acompañando la descripción se visualiza una estrategia de incorporación de lenguajes en el armado del aula, las docentes (DOC 5 Y DOC 6) afirman que:

“hemos reparado cuidadosamente en el diseño del aula. La imagen (fija o audiovisual) es una constante en nuestras propuestas que nos sirven para referenciar y aportar a la construcción de sentido. Asimismo plantean en la estrategia el valor de la narrativa

estructurante en la propuesta que trabajan, sumando que, “nos interesa apelar a la narrativa como estrategia, fundamentalmente para darle la bienvenida a los estudiantes. En cada cohorte, solemos generar esta propuesta a partir de componer un texto visual que mixtura una obra artística, un texto literario, un audiovisual que es a la vez una instalación performática, etc.”



**Imagen 14 .** Imágenes fadu del Aula virtual Metodología de la investigación.

El aula virtual refleja el diseño de una interfaz que responde a las líneas o leyes propias de diseños propuestas por los diseñadores del equipo de moodle. La plataforma de UNLVIRTUAL se encuentra customizada con la identidad de la institución y el posterior diseño propio de las docentes en la propuesta de su asignatura. En este caso, Moodle propone leyes de interacción divididas en dos tipos acciones (recursos y actividades), para lograr la propuesta docente, dejando en evidencia la sintaxis que proponen los diseñadores para la interacción o para la inclusión de lenguajes dentro de cada aula. Esto deja en evidencia que *las interfaces no son transparentes*, (Scolari, 2018) y que cada grupo docente puede o no utilizar en sus diseños los recursos y actividades propuesta por la plataforma de manera de apropiarse en mayor o menor medida de la misma.

Se reconoce que el aula virtual se encuentra dentro de un contexto universitario y siendo parte de una plataforma educativa instalada para las carreras de la modalidad a distancia de la

UNL. Esto conlleva a entender que el diseño de la interfaz responde a decisiones y prácticas políticas (Scolari, 2018) en relación a una decisión sobre la estrategia que se plantea es el reconocimiento institucional primero Universidad, luego Unidad Académica y finalmente carrera y asignatura dentro de la modalidad. El ambiente se denomina UNLVIRTUAL y se ingresa por el campus UNL. Dejando sistematizado y claras las interfaces de acceso y los ambientes de enseñanza, en este caso el aula virtual.

### **3.2.4 Aula Virtual: Videojuegos y Sociedad**

El aula virtual de la asignatura Videojuegos y Sociedad corresponde a la carrera Tecnicatura en Diseño y Programación de videojuegos de la Facultad de Ingeniería y Ciencia Hídricas de la Universidad Nacional del Litoral dictada en la modalidad a distancia. La misma forma parte de las asignaturas del primer año de la tecnicatura que tiene como objetivos formar a los estudiantes para programar software de videojuegos desde sus fases iniciales de conceptualización, hasta la fase de implementación, adquiriendo también herramientas para colaborar en la selección y propuestas de hardware y software para el diseño y desarrollo de estos productos.

El diseño de aula virtual se configura por un grupo de docentes de la casa de estudio y se encuentra en el ambiente virtual de UNLVirtual (moodle), y se ingresa por el portal de UNLVIRTUAL ([www.unlvirtual.edu.ar](http://www.unlvirtual.edu.ar)), siendo la interface que permite el acceso al campus virtual de UNL como el espacio de representación y actividad académica de la comunidad universitaria.



**Imagen 15.** Aula virtual Videojuegos y Sociedad.

El diseño del aula presenta la siguiente estructura en relación a lógicas y mecánicas propias de los juegos ya que cada pestaña del aula luego de la presentación corresponde niveles. Cada nivel propone desde su micro narrativa la presentación de los contenidos disciplinares y luego actividades asociadas a misiones a resolver en cada nivel.

Este tipo de diseño responde a la gamificación de la asignatura y se puede relacionar con el principio de *Construcción de mundos narrativos* (Jenkins, 2010), ya que se propone desde la estrategia, el diseño y los elementos visuales que se retoman un juego con interacciones como ganar monedas en las actividades para pasar de nivel. Esto se encuentra en la voz de la docente (DOC 7) de la asignatura que relata:

“En relación a la narrativa el aula de Videojuegos y Sociedad está 100% gamificada. Lo que hicimos fue recuperar algunas mecánicas, algunas lógicas propias de algunos videojuegos clásicos. También recuperamos algunos motivos temáticos, algunas acciones como metáforas operantes para poder hacer este pasaje que recupere las prácticas de juego de nuestros estudiantes y que contribuya de algún modo a la comprensión de la propuesta didáctica.”

En el diseño de la propuesta se reconocen niveles, donde se proponen recorridos textuales, visionado de materiales audiovisuales y misiones como consignas de trabajo que se deben

entregar en un tiempo pautado para poder acceder a las actividades/misiones dentro del nivel o de los siguientes niveles. De esta manera las misiones son habilitadas a medida que se avanza en los contenidos/niveles de esta asignatura. La descripción de la docente (DOC 7) profundiza sobre la decisión de lo analizado hasta el momento: “En este sentido no vamos a hablar de temas o de secciones dentro de la asignatura, sino de niveles.”

Del análisis del aula virtual y la entrevista, se reconoce una propuesta gamificada que propone la construcción del contenido a partir *del Principio de Continuidad* (Jenkins, 2010) dentro del mundo narrativo gamificado creado por el equipo docente. Ya que el manejo de los elementos lúdicos como estrategia y la incorporación de lenguajes permite entender la construcción del juego dentro de la asignatura.

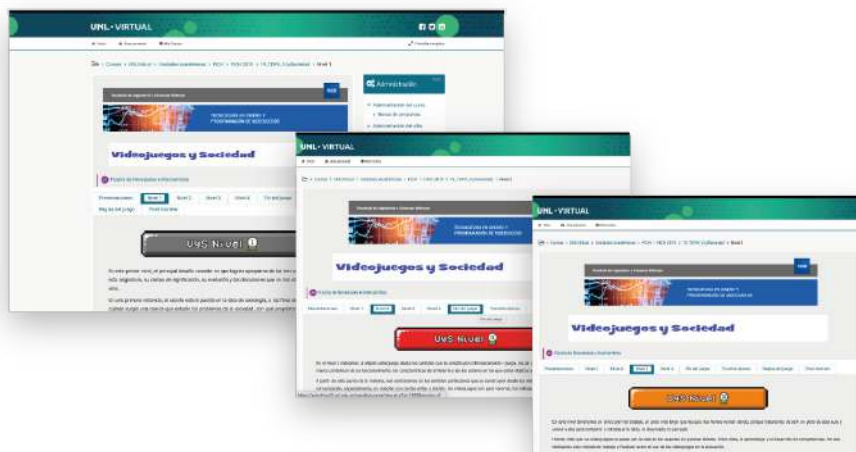


Imagen 16 . Aula virtual: Presentación de niveles dentro del aula.

En el recorrido por el aula además de las pestañas o secciones ya nombradas, se reconocen cuatro más denominadas: Fin del juego, Triunfos épicos, Reglas del juego y Post mortem. Las mismas desarrollan en el interior de las pestañas contenido relacionado al juego y a la asignatura. Esta estrategia, se relaciona con el *principio de Serialidad* (Jenkins, 2010) ya que la construcción de secciones es tomada como series fragmentadas y distribuidas en el tiempo del cursado en relación a las decisiones docentes y objetivos de la asignatura.

Reglas del juego, tiene un rol muy importante para poder comprender un poco más cómo jugar y lograr los objetivos en cada nivel y en el mismo se visualizan las monedas que se

otorgan con cada misión y cómo se cambian las monedas relacionando directamente la valoración y evaluación con las reglas del juego. En relación a esta sección, la docente (DOC 7) explica detalladamente el momento en que se habilita y el rol que cumple dentro de la estrategia didáctica:

“Hay una primera sección que se habilita al inicio del curso que se llama *Reglas del juego* en donde informamos a nuestros estudiantes acerca de las posibilidades que tienen para diseñar sus estrategias de juego, en este caso son estrategias de cursado. Cómo pueden obtener monedas para acumular en su tesoro, ya que esto les permite poder canjearlas para alcanzar la regularidad dentro del espacio de la asignatura. Ellos pueden canjear monedas. (...) Monedas con actividades extras por un trabajo desaprobado o por un trabajo que decidan no entregar.”

The image shows a virtual classroom interface. On the left is a rubric table with 6 rows of criteria and 6 columns for evaluation. The criteria are:

- Indicador 1:** Investigar los hábitos del material de estudio.
- Indicador 2:** Grado de observación de la relación en relación a las consignas de trabajo propuestas.
- Indicador 3:** Relación acerca de los conceptos y sus limitaciones de los conceptos y parámetros de análisis involucrados.
- Indicador 4:** Relaciones con contenidos trabajados en otros asignaturas de la carrera.
- Indicador 5:** Duración en el uso del lenguaje y respeto por reglas y normas de escritura.
- Indicador 6:** Cumplimiento en los puntos y tiempos de entrega.

Below the rubric is a section for 'Observaciones, comentarios y/o aclaraciones:'. To the right is a 'Tabla de cambio' (exchange table) with a title and a coin icon. It lists the following levels and their corresponding coin ranges:

- Aprobación (6):** entre 12 y 15 monedas.
- Buena (7):** entre 16 y 20 monedas.
- Muy buena:** entre 21 y 25 monedas.
- Distintivo (8):** entre 26 y 29 monedas.
- Sobresaliente:** 30 monedas.
- Desaprobado:** entre 0 y 11 monedas.

Below the table is a 'Aclaración' (clarification) box with the text: 'En todos casos se debe sumar al menos 3 monedas en cada uno de los indicadores 1, 2, 5 y 6'.

Imagen 17 . Aula virtual: Presentación de niveles dentro del aula.

Las secciones Triunfos épicos y Post mortem, se relacionan con metáforas y conceptos vinculados a los videojuegos reflejando la estrategia de la gamificación del aula virtual por parte del equipo docente. Se visualiza lo relatado en la entrevista a la docente (DOC 7):

“Otra de las secciones que es interesante es Triunfos Épicos, estos son términos o expresiones muy conocidas por ellos, sí, porque provienen justamente de la cultura gamer, ahí está el guiño a sus saberes previos que les permite poder resignificar dentro del aula a que estamos haciendo.”

En esta pestaña, la de Triunfos épicos se comparten trabajos desarrollados por los estudiantes como insumo para recrear y pensar nuevas propuestas como parte de la estrategia docente. Fin del juego, se relaciona directamente con el trabajo final para promocionar o regularizar la asignatura. Según la docente (DOC 7) esta es:

“Una sección de cierre, en dónde se presenta las condiciones de elaboración para el trabajo final, que luego tiene una defensa oral y que también es bastante particular como está pensado, como está diseñado, se llama fin de juego y la última sección se llama postmortem que también es una expresión que se utiliza mucho. Los desarrolladores de videojuegos en esta instancia lo que hacen, dicho de una manera muy sencilla, es hablar de todo lo que salió mal, de todo lo que no funcionó en los proyectos y son terriblemente críticos y eso nos pareció una práctica muy interesante para recuperar en este caso los que somos críticos, somos nosotros como docentes dentro del espacio de la materia, entonces les pedimos que ellos nos digan justamente que es lo que no funcionó, qué es lo que estuvo mal y que lo hagan con esa misma lógica, con la que ellos trabajan cuando analizan cuando hace mirada de crítica sobre sus desarrollos, ese es el guiño que buscamos hacer ahí.”

En esta propuesta de trabajo sobre el diseño de gamificación dentro del aula virtual se reconoce que la *interfaz es el lugar de la interacción*, se entiende que en el aula se retoman lenguajes y códigos propios de los videojuegos. Desde la metáfora se relaciona el aula con el juego para narrativa que estructura el recorrido y la estrategia didáctica del curso, por lo que estas metáforas sustentan los modelo teórico y guían el diseño de las interfaz.

La existencia y evolución de las interfaces depende de las relaciones que logren establecer con otras interfaces dentro del *ecosistema* (Scolari, 2018) que conforman. En este diseño se observa la estrategia de armar un juego dentro de un aula virtual que propone la relación desde elementos que nos llevan a vincular con la interfaz de videojuegos.

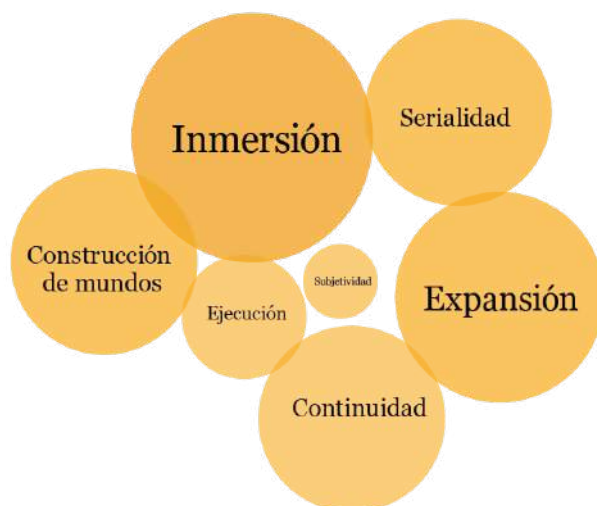
La *innovación de la interfaz* (Scolari, 2018) de la propuesta dentro de un aula virtual se visualiza a partir de nuevas metáforas de la interfaz vinculada a los juegos y la búsqueda de innovación en un ambiente virtual de enseñanza. Los docentes como diseñadores de las propuestas buscaron ir más allá de la estructura clásica que presenta el aula virtual.

El aula virtual refleja el diseño de una interfaz que responde a las líneas o leyes propias de diseños propuestas por los diseñadores del equipo de moodle. La plataforma de UNLVIRTUAL se encuentra customizada con la identidad de la institución y el posterior diseño propio de las docentes en la propuesta de su asignatura. En este caso, Moodle propone leyes de interacción divididas en dos tipos acciones (recursos y actividades), para lograr la propuesta docente, dejando en evidencia la sintaxis que proponen los diseñadores para la interacción o para la inclusión de lenguajes dentro de cada aula. Esto deja en evidencia que *las interfaces no son transparentes*, (Scolari, 2018) y que cada grupo docente puede o no utilizar en sus diseños los recursos y actividades propuesta por la plataforma de manera de apropiarse en mayor o menor medida de la misma. En este diseño se visualiza un contrato de interacción, donde se dejan claras las reglas del juego con documentos y diseños específicos, sumado a las partes del aula dentro de sus códigos visuales y de jerarquías preestablecidas.

Se reconoce que el aula virtual se encuentra dentro de un contexto universitario y siendo parte de una plataforma educativa instalada para las carreras de la modalidad a distancia de la UNL. Esto conlleva a entender que el diseño de la interfaz responde a decisiones y prácticas políticas (Scolari, 2018) en relación a una decisión sobre la estrategia que se plantea es el reconocimiento institucional primero Universidad, luego Unidad Académica y finalmente carrera y asignatura dentro de la modalidad. El ambiente se denomina UNLVIRTUAL y se ingresa por el campus UNL. Dejando sistematizado y claras las interfaces de acceso y los ambientes de enseñanza, en este caso el aula virtual.

### **3.3 Emergentes: entre casos y teorías**

Luego de recorrer los casos y profundizar los mismos con los relatos docentes podemos visualizar emergentes transmedia vinculados a los tres grupos de categorías teóricas de Narrativa Transmedia en educación (Jenkins,2010). Las propuestas y estrategias desarrolladas por los docentes, y equipos que los asesoran, se construyen desde narrativas que articulan con diferentes lenguajes y diversos medios. De esta manera, compartimos el siguiente esquema que refleja la escala de visibilidad que tienen los principios de NT propuestos en relación a la dimensión educativa.



**Imagen 18 .** Esquema de visualización de los principios de NT en los casos de análisis

Todos los principios se vinculan directamente con la línea conceptual que ya se desarrolló en el capítulo anterior sobre plataformas (Jenkins, 2008; Scolari, 2008; Van Dick, 2016 y Fernandez, 2016) donde ubica a las mismas como las nuevas mediaciones. Estas se construyen a partir de sus lenguajes del medio digital y a partir de nuestros análisis podemos decir que predominan los textos, las imágenes y recursos audiovisuales. Por lo tanto, constituyen la *galaxia semántica* (Scolari, 2013) de los recursos y plataformas que a partir de la utilización de las narrativas docentes (relatos estructurantes y microrrelatos) se construyen en este contexto de nuevas mediaciones. Asimismo, se reconocen ambientes y recursos a partir de la plataforma educativa (Moodle) conectadas con otras plataformas y redes (YouTube, Google Maps, plataformas para esquemas y otros), para el desarrollo de las actividades relacionadas con las estrategias tecnopedagógicas.

Las categorías de acciones asociadas a los softwares culturales (Manovich, 2013) se presentan en todos los casos analizados, ya que siempre se accede e intercambia información leyendo, mirando o escuchando, ya sea un recurso o un aula desde algún dispositivo. En algunos de los casos se observan las acciones vinculadas al visionado de texto o de audiovisuales, en otro caso la interacción en un mapa, creando y compartir información en línea, siendo claramente otra acción planteada por Manovich. En otros casos, se destacan diversas acciones como la comunicación por foros, audios, mails o videos o recursos embebidos en los recursos o aula. Uno de los casos presenta la experiencia asociada a la

acción mediante la metáfora del videojuego, otorgando al aula gran carga simbólica y conceptual.

Finalmente, se puede decir que todos forman parte de la ecología de la información en línea ya que se encuentran dentro de la red y siempre de alguna forma presentan lógicas propias de las redes.

Con respecto a los ejes temáticos relacionados con las *leyes de la interfaz* (Scolari, 2018) entendiendo a las mismas como el conjunto de principios que permiten que entendamos las dinámicas, los cambios, las evoluciones de las mismas dentro del medio digital. En todos los casos se reconocen emergentes, lenguajes, usos y apropiaciones de las interfaces como metáforas. A continuación, proponemos recorridos por estas características que fuimos reconociendo en la observación de los mismos.

- *La interfaz es el lugar de la interacción*, presenta los siguiente lenguajes y medios.



**Imagen 19** . Esquema de visualización de lenguajes y medios.

- *Las interfaces no son transparentes*, proponen diferentes lenguajes y medios sujetos a diseños y leyes propias de cada medio. Por lo que reconocemos leyes propias de la plataforma educativa, como su estructura: un encabezado institucional, un cuerpo central y una columna con cajas que contienen información que acompaña de lado derecho, como por ejemplo las redes sociales (Facebook o twitter). La caja central en todos los casos se estructura por pestañas, donde cada docente diseñó su contenido con colores y tipografías de usos libres que ofrece en su editor la plataforma.



**Imagen 20 .** Visualización de estructura de un aula virtual modelo (ingreso 2020 a la modalidad a distancia).

En relación al recurso Mapeáte se reconocen las leyes propias de Google Maps, reconociendo herramientas para la interacción comunes a los mapas. Lo que sí se visualiza es la customización de lenguajes para que forme parte de una propuesta educativa virtual dentro del curso de ingreso a la modalidad a distancia.

- *Las interfaces conforman un ecosistema*, se presentan las relaciones y redes que se observaron vinculadas a la plataforma educativa moodle y a diversos medios que entre todos conforman una red para trabajar las interacciones, la presentación de voces o recursos con diferentes lenguajes, la construcción colaborativa de los estudiantes a partir de aplicaciones o el pasapalabra en redes sociales.



**Imagen 21 .** Visualización de estructura de red.

- *El diseño y uso de una interfaz son prácticas políticas*, responde en todos los casos analizados a un contexto de educación a distancia en una plataforma customizada por la institución, reconociendo en todas la modalidad, la unidad académica, la carrera y el nombre de la asignatura. Afirmamos que en todos los casos -porque el recurso analizado también se customizó para pertenecer desde lineamientos de identidad- se ve la fuerte presencia de UNL. En todos los casos los relatos docentes dejan en evidencia la necesidad de recurrir a otros recursos para trabajar desde el aula para sumar al diseño a partir de nuevas narrativas y lenguajes que sumen elementos al diseño y luego al uso de las mismas por parte de los estudiantes.

- *La interfaz es el lugar de la innovación*. En todos los casos en mayor o menor intervención se reconocen nuevas metáforas de la interfaz, algunas vinculadas a los juegos, otras a la utilización de diferentes narrativas y la búsqueda de innovación en un ambiente virtual de enseñanza. Los docentes como diseñadores de las propuestas buscaron ir más allá de la estructura clásica que presenta el aula virtual.

### **En síntesis**

Luego de realizar el recorrido de análisis y observación de los casos y las entrevistas a los equipos docentes reconocemos los emergentes como un insumo fundamental para la etapa que sigue en este trabajo denominada etapa proyectual. Los emergentes vinculados a las narrativas transmedias, lenguajes, medios, categorías de acciones asociadas a los softwares culturales y las leyes de la interfaz son el insumo para las futuras de decisiones de diseño del proyecto transmedia que nos proponemos diseñar.

...

## Parte 4

# Proyecto transmedia

Esta última parte, es la etapa proyectual y responde propiamente al proyecto de diseño, orientado por las perspectivas teóricas en combinación con los hallazgos emergentes en el análisis de casos desarrollado. Casos cuyo indagación es el resultado de los análisis de objetos digitales, las observaciones de los equipos de trabajo y las entrevistas realizadas. Éste capítulo expresa la estrategia de proyecto, bocetos, esquemas visuales, y guiones para poder llegar al momento de generar el diseño final de las maquetas que conforman el prototipo del transmedia para educación superior.

### 4.1 Estado del Arte

En este apartado, se presentan investigaciones y sus correspondientes proyectos que fueron de importancia para entender el estado actual de la temática que nos proponemos investigar.

Entonces, planteamos un recorrido por investigaciones y producciones digitales transmediales en educación en Argentina para poder comprender el contexto de virtualización, el uso de medios y lenguajes en estrategias transmediales en educación.

#### 4.1.1 Narrativas Transmedia simples, recorridos complejos

*- Ciclo Luz, cámara, educación conversaremos en línea con diferentes especialistas. Episodio I. “Cocina de autor: actividades a la carta”. Área Educación del Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales. Argentina. FLACSO en el año 2020. <https://www.flacso.org.ar/ciclo-luz-camara-educacion-episodio-i/>*

Esta investigación y proyecto es un ciclo de encuentros en línea producidos por el Pent (Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías) transmitidos por Instagram. Los mismos presentan un nuevo formato de encuentros ya que el medio es una red social con transmisión en vivo. En este primer capítulo se visualiza una estrategia de difusión a la

carta de opciones de ingredientes destinada a los docentes que quieran participar de los encuentros desde el dispositivo personal (celular).



Imagen 22 . Presentación proyecto y pdf de la cocina de autor

Este caso fue elegido por la estrategia de asociar la cocina con estrategias docentes y por utilizar otro medio para llevar adelante los encuentros. Se visualiza desde la investigación y se refleja en el proyecto la semantización conceptual de la estrategia de capacitaciones para docentes en el uso de tecnologías como un plan simple y puntual pero muy potente. Acceso a la carta: [http://pent.org.ar/toolkit/vivos\\_actividades.pdf](http://pent.org.ar/toolkit/vivos_actividades.pdf)

### **- EATIC transmedia. Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías - FLACSO 2020.**

<http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/una-experiencia-transmedia-educativo-construccion-un-contenido-abierto-c>

Esta investigación y proyecto de Flacso se seleccionó porque es una experiencia que se trabajó en uno de los módulos de la Diploma Superior del Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías, y consistió en una propuesta a lo largo de la cual los estudiantes debían diseñar una secuencia didáctica integrando las tecnologías digitales.

El desafío tecnopedagógico se plantea a partir de la línea conceptual de los 7 principios de NT en educación trabajados por Jenkins (2008) y su diseño está planteado a partir de recorridos para la construcción de narrativas por parte de los estudiantes.

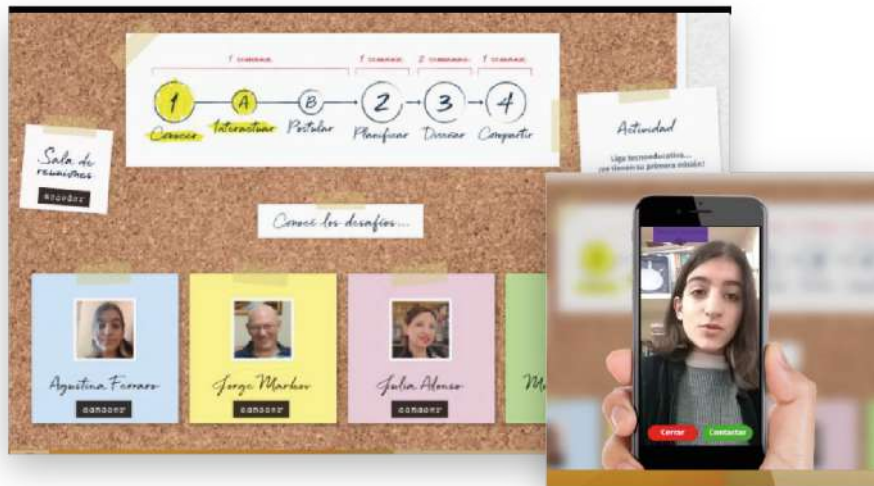


Imagen 23 . EATIC interfaz.

El motivo por el cual se seleccionó, es que se trata de un proyecto en el que a partir de una secuencia didáctica con tecnologías, se proponen nuevos recorridos o narrativas en diferentes medios. Ubicando a los estudiantes, futuros docentes, en roles activos para la creación de un universo narrativo abierto, que se expande con la participación generada en el intercambio entre estudiantes y tutores. También la experiencia del proyecto involucra un accionar colaborativo que implica el intercambio con pares para lograr la resolución de las situaciones problemáticas. Finalmente se puede decir que que también se seleccionó por estar destinados a futuros docentes y se le presentan situaciones auténticas, que proponen conflictos similares a los que los estudiantes encontrarán en su vida profesional.

#### 4.1.2 Narrativas Transmedia disciplinares

*- 36 Coronas, el curso transmedia abierto sobre pensamiento matemático. Diseñado por el equipo del Centro de Innovación en Tecnología y Pedagogía (Citep) de la UBA en el año 2016. <http://citep.rec.uba.ar/36-coronas-test/>*

Este curso se considera de gran importancia en nuestra investigación y proyecto porque se puede considerar uno de los primeros cursos transmedia para docentes de nivel superior, vinculadas al pensamiento matemático. El Citep trabaja un eje en sus investigaciones sobre la

formación virtual de docentes, que tiene que ver con la exploración/experimentación de tecnologías emergentes en el uso de las prácticas docentes. Esto implica pensar qué puede aportar la tecnología para crear experiencias de aprendizaje para los/as estudiantes y cuánto tiempo conlleva aprender a usar esa tecnología para poder incorporar a una propuesta pedagógica (Andreoli & Florio, 2021). En este contexto, se propuso una ficción que propone como objetivo la resolución de problemas matemáticos y para esto cada participante deberá buscar pistas en los personajes de las redes.

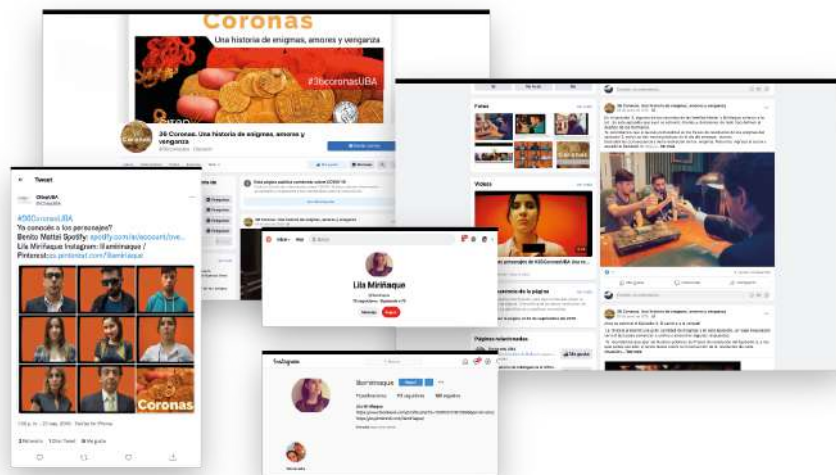


**Imagen 24 .** Página de inicio del Curso virtual 36 Coronas.

El objetivo que plantea esta investigación es la de poner en juego tu creatividad y la capacidad de hipotetizar, calcular, estimar posibles resultados, buscar distintas vías de solución, comparar resultados, expresar ideas y explicaciones y confrontarlas con tus compañeros en la virtualidad.

El curso (Mooc) se estructura en un aula de intercambio de moodle y propone otra plataforma con acceso con usuario y contraseña, donde se encuentran los episodios que presentan la historia, los personajes y el universo 36 Coronas.

A través de varias plataformas conectadas (Moodle, Youtube, Soundcloud, Facebook, Twitter, Instagram, Pinterest y Spotify). Y, a su vez, con distintos tipos de lenguajes: texto, imágenes, videos, etcétera. Se proponen preguntas y se abre el juego a posibles respuestas a estas preguntas que se comparten en un foro del aula virtual.



**Imagen 25 .** Redes del curso 36 coronas.

Como se describió hasta el momento el mundo narrativo creado, no solo presenta diferentes plataformas y lenguajes sino que se construye en fragmentos significativos que se denominan episodios presentando diferentes enigmas a resolver en las 4 presentaciones a lo largo de un periodo pautado. En los foros y en las presentaciones se pueden observar las diferentes miradas y opciones de los personajes y de los participantes del curso, entendiendo que lo interesante es las distintas miradas y por lo tanto las subjetividades ya sea en la interacción con los personajes o en la búsqueda de resolver los diferentes enigmas matemáticos.

#### **4.1.3 Narrativas Transmedia a partir de grandes producciones**

***- La Guarida del Tigre. Es un proyecto educativo transmedia desarrollado por el equipo interdisciplinar de @prender, portal educativo del Consejo General de Educación de la Provincia de Entre Ríos, en el año 2017. <http://aprender.entrieros.edu.ar/lagaridadeltigre/bienvenida.html>***

Esta investigación y su proyecto fue seleccionada por presentar diversidad de medios y multiplicidad de lenguajes acompañando de la estrategia general de integración de los mismos para estudiantes del Ciclo Básico Común de escuelas secundarias de la provincia de Entre Ríos, ya que presenta contenido histórico y relevante para los contenidos de tal provincia. Este surge a partir de la inquietud del Equipo Interdisciplinario del Portal

@prender por recuperar un hecho histórico ocurrido en nuestra provincia, a través de múltiples plataformas conectadas.

La Guarida del Tigre es un proyecto transmedia que tiene su estructura narrativa desde la construcción de un mundo ficcional que se cruza con un mundo documental sobre la historia del Palacio San José y la visita de Sarmiento como momento importante del mismo. La experiencia se plantea en 4 semanas, estructurada desde la publicación de un webisodio semanal. El curso cuenta con instancias presenciales y se realizó por primera vez en 2017 en la provincia de Entre Ríos. Al proyecto se sumó, además de las instituciones ya nombradas, la Fundación Wikimedia, desde el programa de educación.



**Imagen 26 .** Página principal Proyecto la Guarida del Tigre.

La estrategia que se desarrolló por el equipo apuntaba a que estudiantes de escuelas secundarias se involucren en una experiencia novedosa de interacción con la cultura digital, a través de prácticas de cultura libre y la construcción colaborativa de conocimiento. Esta historia se desarrolla en un plataforma web y constantemente se vincula con redes sociales, wikimedia y diferentes recursos educativos y como el caso anterior la misma se estructura con la combinación de videos, textos y fotografías.

Finalmente se pueden enumerar los diferentes lenguajes, dispositivos tecnológicos y plataformas desarrollados para la creación y ejecución del proyecto: Sitio web, es el sitio que articula las distintas piezas que componen el proyecto. Websodios interactivos, se los describe como la nave insignia de la historia y actúan como disparadores de toda la trama,

linkeando a diferentes cápsulas que profundizan la inmensa cantidad de historias que encierra el Palacio San José Museo Urquiza. Cápsulas documentales, son recursos educativos en formato texto, multimedial o audiovisual, que se alojarán en el sitio del Portal Aprender, y que aportan contenido histórico significativo, ampliando la información brindada en cada webisodio. Recorridos interactivos 360°, otra de las plataformas propone recorridos multimedias en 360° de espacios del museo -salas, habitaciones, galerías, patios-, que linkean a diferentes contenidos que profundizan temas específicos.

Además de las nombradas hasta el momento, encontramos las redes sociales, el cuaderno de viaje y el Editatón, como actividad final que se desarrollará en wikipedia donde confluirá todo el conocimiento recabado durante el proyecto, introduciendo a docentes y estudiantes en prácticas de la cultura libre y la construcción colaborativa de conocimientos.



Imagen 27 . Presentación de episodios, plataformas y lenguajes.

#### **4.1.4 Narrativas Transmedia centrada en el diseño de experiencias**

**- *ULTIMÁTUM, juego transmedia de realidad alternativa. Diseñado por el equipo del Centro de Innovación en Tecnología y Pedagogía (Citep) de la UBA en el año 2018.***

<http://citep.rec.uba.ar/ultimatum>

Esta investigación la llevó adelante el Centro de Innovación en Tecnología y Pedagogía, CITEP, de la Secretaría de Asuntos Académicos de la Universidad de Buenos Aires . La misma tiene como objetivo proporcionar nuevas estrategias para reducir la brecha en la

articulación escuela media-universidad, ya que desde su concepción propone el trabajo de comprensión de textos académicos desde la participación en juego. Se puede decir que los videojuegos son puentes con la cultura digital (Lion & Perosi, 2019) porque proponen participar en el ambiente lúdico a los jugadores en relación con otros y con la comunidad. Como proponen Andreoli & Florio (2021) este curso emergió con fuerza por la necesidad de imaginar nuevos formatos de participación, nuevas dinámicas de diálogo e intercambio, nuevas maneras de planificar lo que puede ocurrir en los espacios sincrónicos y asincrónicos. En definitiva, se trata de aprovechar lo mejor de cada estrategia y de cada plataforma para lograr, por ejemplo, construir puntos para la interacción y la comunicación dentro de los ambientes educativos.

En el proyecto se trabajó con un equipo interdisciplinario (referentes de la temática ambiental de la UBA, especialistas en el campo de la lengua, el equipo del Citep, más productores audiovisuales y una guionista). Este trabajo refleja la búsqueda de formatos distintos para los cursos de articulación, desde el juego se propone la lectura académicos para los futuros estudiantes del nivel superior.

Finalmente el Proyecto Ultimátum es un juego de realidad alternativa (diseñado para poner la realidad en el centro de la escena y asumirla con mayor compromiso) que consiste en una narrativa interactiva a partir de una trama ficcional con problemas que pueden ser parte de la vida real. La misma fue diseñada proponiendo la participación activa de los estudiantes en un escenario ficticio pero creíble desde un rol protagónico para analizar la complejidad de una crisis ambiental desde un enfoque multidisciplinar.

Este trabajo lo seleccionamos porque las narrativas se inician a partir del lenguaje audiovisual (4 episodios) como eje central del relato y luego entran en juego otros medios para la interacción y actividades. En este caso en particular se pone en juego la lectura académica como parte de la estrategia y es una acción fundamental para resolver problemas ambientales dentro del juego. Entonces el diseño consiste en la trama que va evolucionando de acuerdo a hitos en la historia y las decisiones que los participantes van tomando a medida que leen textos académicos para sumar puntos y avanzar en el juego.



**Imagen 28 .** Presentación del juego.

Los estudiantes pueden elegir un rol (recuperadores, procesadores, concientizadores, agentes de control) para abordar el desafío de ese episodio a partir del video que presenta el problema de la semana dividida por barrios de la ciudad. Van a poder encontrar indicios en una cartelera con anuncios barriales, un foro para interactuar y definir estrategias colectivamente y una invitación a avanzar en tres momentos de lectura: inmersión, acción y decisión.

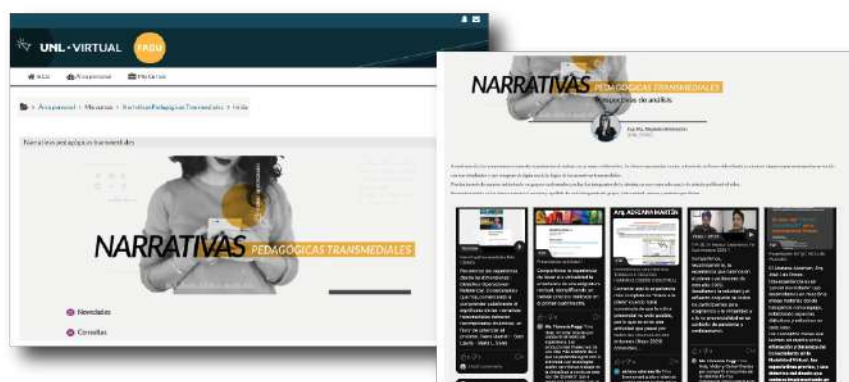
***- Narrativas Pedagógicas Transmediales: Curso para docentes de FADU-UNL. Diseñado por el equipo del Centro de Educación y Tecnologías (CEDyT) de la UNL en el año 2020.***

La siguiente investigación y diseño del curso la realiza el grupo de especialistas del Centro de Educación y Tecnologías de la UNL, y tiene su eje en el diseño del curso sobre Narrativas Pedagógicas Transmediales, destinado a docentes de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral.

La enseñanza en la universidad se encuentra mediada por interfaces digitales que posibilitan el intercambio e interacciones educativas. La mixtura en lenguajes, formas, modos y propuestas caracteriza el escenario de la educación superior, tanto en aquellas prácticas recintuales como virtuales. En este sentido, el campo del conocimiento que aporta el marco de referencia para reflexionar y diseñar las prácticas de la enseñanza en ambientes digitales, y que se propuso como perspectiva para el curso, deriva de una triangulación entre *Educación*,

*Comunicación y Tecnologías*, en tanto se reconocen las influencias de las tecnologías digitales y de la conectividad en la cultura, el conocimiento y la enseñanza. Construcciones que aportan a las prácticas de enseñanza y aprendizaje, en tanto remiten a narrativas tecno-pedagógicas y didácticas que se materializan en diferentes dispositivos mediadores de las relaciones comunicacionales educativas.

La propuesta entonces, parte de la concepción de los ambientes y plataformas producto de la convergencia de sentidos, para poder repensar el escenario de la enseñanza, a través del enfoque narrativo transmedial (Ambrosino, 2019).



**Imagen 29** . Aula del curso

Asimismo las formas de narración son las que dan forma a nuestro mundo (Bruner, 2004). En esta línea, las convergencias no pasan solo por el escenario mediático, sino que desarrollan otras dimensiones comunicativas de la vida cotidiana, donde se entrecruzan nuevas estructuras narrativas que permiten que los sujetos se cuenten como son, se identifiquen y construyan sentidos sociales, políticos y culturales.

Por esta razón seleccionamos este caso ya que las formas de narración mediadas por tecnologías se encuentran en el escenario universitario. El ambiente tecno-pedagógico se encuentra entramado tanto en entornos recintuales como virtuales, por lo que se trata de conectar no solo formas de narrar, sino de pensar, de relacionarnos y de las influencias de las nuevas dinámicas de comunicación, en términos de la transformación de los sujetos y, sobre todo, por los significados y sentidos que se construyen.

## 4.1.5 Narrativas Transmedia a partir del concepto de co-diseño

- *Proyecto Transmedia Comodorenses en Pandemia. Cátedra Diseño y Producción*

*Multimedial. Lic. Comunicación Social (UNPSJB) 2020. <https://comodorenses-en-pandemia.webnode.com/>*

El proyecto transmedia narra las experiencias de vida cotidiana de los ciudadanos de Comodoro Rivadavia en el actual contexto de pandemia producto del virus Covid-19. Este hecho atraviesa la vida de las personas, quienes adoptan nuevos hábitos, protocolos, nuevas formas de relacionarse, trabajar, estudiar y divertirse.



Imagen 30 . Proyecto Comodorenses en pandemia.

Este trabajo fue seleccionado porque aporta la innovación de la narrativa construida entre docentes y estudiantes, construcción de contenidos y el co-diseño como elemento central del mismo. Por esto se visualizan de los recorridos múltiples plataformas reflejan la multiplicidad de relatos y lenguajes acorde a cada medio (audios, ilustración, videos, entre otros). Por lo que se visualiza las distintas realidades de esta nueva normalidad en la ciudad de Comodoro Rivadavia, ciudad petrolera de la Patagonia Argentina.

El Proyecto, es una parte de una estrategia docente frente a la virtualización en la educación superior y refleja como ya dijimos la innovación en el diseño de experiencias y el co-diseño en la producción de una gran diversidad de relatos contados en diferentes lenguajes, traducidos en el proyecto como podcast, cómic, websodios, movisodio, trivia,

mapa para ofrecer información de servicios a la comunidad y poder interactuar con la comunidad de la ciudad en tiempos de confinamiento por el COVID-19.



**Imagen 31 .** Lenguajes que se usaron para los relatos.

El mismo se realizó por el grupo de 14 estudiantes de manera 100% virtual. Propone hablar en primera persona cómo se vivió en Comodoro Rivadavia la pandemia. Lo que caracteriza es que el transmedia se propone con todos recursos libres de la web.

## 4.2 Justificación del proyecto

El siguiente proyecto se enmarca en el contexto social de la conectividad (Van Dijck, 2016), ya que la mayoría de las personas se encuentran conectadas por algún tipo de dispositivo. En este contexto, las prácticas educativas se inscriben en un ambiente institucional atravesado por el uso de pantallas y dispositivos, que se pueden denominar contextos educativos de alta complejidad tecnológica (Maggio, 2014) que son fundamentales para el diseño de experiencias innovadoras e inclusivas en la educación superior. Las producciones educativas son protagonistas de cambios a la hora de construcción del conocimiento y potencian la relación entre los medios, lenguajes y dispositivos.

Por lo tanto, se propone el diseño de un proyecto transmedia que presente un ambiente virtual de enseñanza como un lugar de interacción, como una red que conforma un ecosistema, como un lugar de diseño y co-diseño entre docentes. Acompañado de un micrositio que centra la producción audiovisual y los recursos interactivos, como parte de ambientes para propiciar una experiencia de enseñanza y aprendizaje.

De esta manera este proyecto, que se desarrollará a continuación, está orientado a docentes de educación superior con el objetivo de explorar las posibilidades de narrativas transmedias en la enseñanza. Se propone un proyecto que se centre en el diseño de experiencia de usuario a partir de la construcción de recorridos e itinerarios, formado por una o varias secuencias de aprendizaje y que los estudiantes, en este caso docentes que co-diseñan, puedan transitar por distintas secuencias didácticas. Para el siguiente proyecto, se propone trabajar desde el concepto de itinerario personalizado de aprendizaje (Salinas & De-Benito, 2020), entendiendo que un itinerario está formado por una o varias secuencias de aprendizaje y que los estudiantes, en este caso docentes que co-diseñan, puedan transitar por distintas secuencias didácticas.

Entonces el objetivo es el diseño de un proyecto transmedia que recupere y potencie los lenguajes del medio digital, para capacitar a los docentes de la UNL en el uso de estrategias transmediales en los ambientes virtuales para la enseñanza.

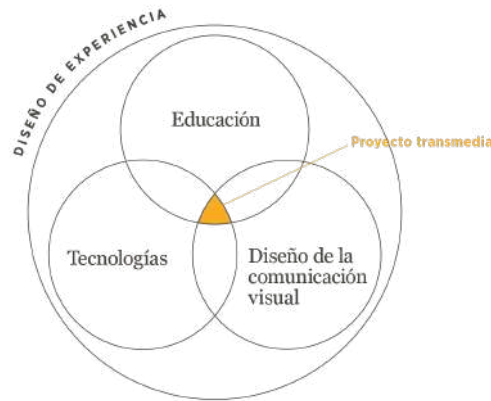
### 4.2.1 Construye tu propia narrativa, el proyecto transmedia.

Retomando las tres categorías trabajadas en el marco teórico, Educación, Tecnologías y Diseño de la Comunicación Visual. Se diseña a continuación el **“Proyecto transmedia: construye tu propia narrativa”** que propone itinerarios que conforman secuencias de aprendizajes para el docente/aprendiz. Por lo tanto, el siguiente es un proyecto diseñado para la formación a docentes sobre estrategia transmediales y la apropiación de las tecnologías en la educación superior en los ambientes virtuales y recursos digitales.



Imagen 32 . Imagen proyecto

De esta manera tomamos el diseño de experiencia como una de las líneas que estructuran el proyecto, ya que la comunicación se presenta como protagonista de diversos y novedosos recorridos en proyectos educativos transmedia como los citados en el apartado 4.1 Estado del arte. Se trabaja sobre la experiencia del usuario en busca de la construcción de mundos narrativos que plantean que las experiencias son sensaciones de interacción con una interfaz o lenguajes a través de todos nuestros sentidos, en el tiempo, y en niveles físicos y cognitivos. Las experiencias pueden ser expansivas, e incluir lo sensorial, lo simbólico, lo temporal y lo significativo (Nathan Shedroff's World, 2012). Proponemos entonces un proyecto transmedia que se centre en el diseño de experiencia de usuario desde diversas disciplinas: Educación, Tecnologías y Diseño de la Comunicación Visual.



**Imagen 33 .** Esquema Diseño de experiencia y proyecto transmedia.

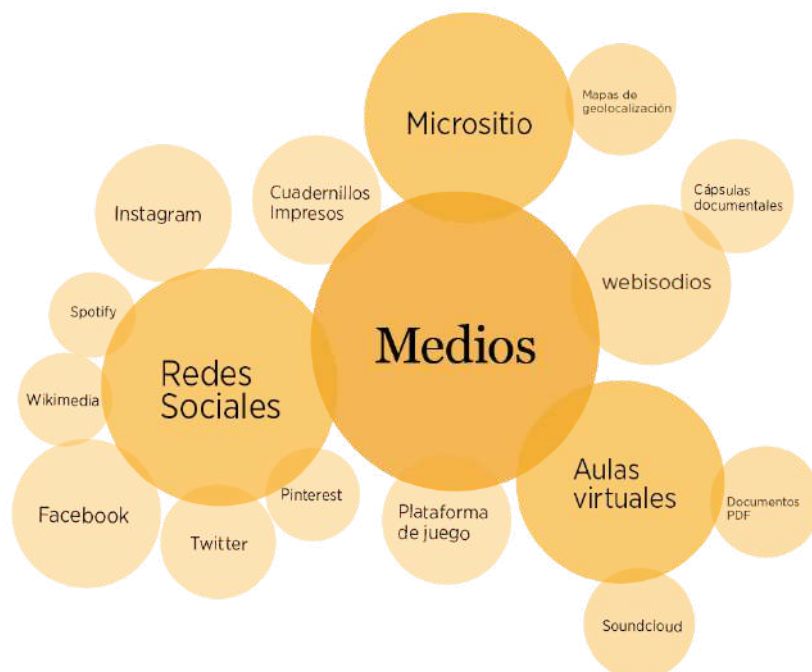
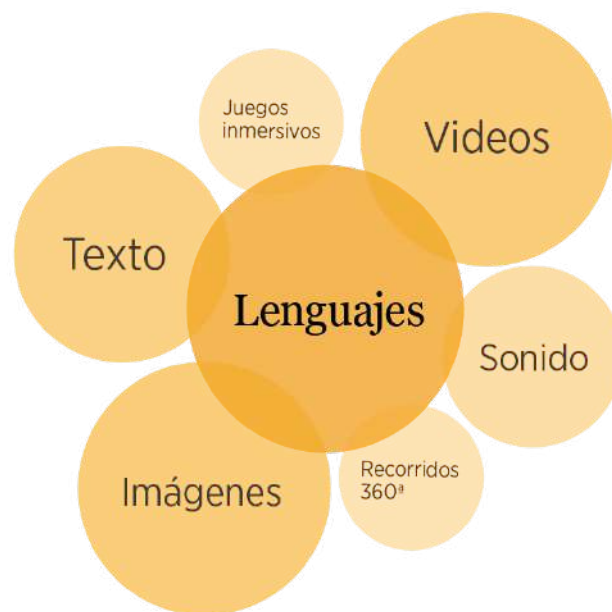
Este concepto se relaciona directamente con el concepto de Design Thinking, o Pensamiento de Diseño (Serrano & Blázquez, 2015), siendo una metodología o proceso centrado en resolver problemas desde la experiencia de usuario, la etapa para la construcción de la estrategia y el prototipo que vamos a presentar a continuación: la observación e investigación, conceptualizar y tomar decisiones para poder llegar al prototipo y luego a la etapa final de Diseño.

En esta primera etapa de observación e investigación ponemos sobre la mesa la gran cantidad de estrategias, recursos, ambientes y lenguajes que surgen del estado del arte, de los análisis de ambientes y recursos (Parte 3), como así también las entrevistas a docentes (anexo, parte 7). Seguidamente mostramos el esquema desde donde surge el proyecto que vamos a ir construyendo en este capítulo. En el mismo se refleja la selección realizada hasta llegar a la conceptualización o a la estrategia del proyecto.



**Imagen 34 .** Etapa 1 de la metodología Design Thinking.

De la observación de los casos análogos y del estado del arte se encontraron como emergentes el uso de diversos lenguajes y medios como estrategias transmediales que se visualizan en el siguiente esquema. El mismo presenta los lenguajes y los medios más y menos utilizados por docentes en educación superior.



**Imagen 35 .** Visualización de lenguajes y medios

Luego, nos proponemos conceptualizar el proyecto, donde se plasman las decisiones que surgen del recorrido propuesto desde el pensamiento de diseño.

### 4.3 Estrategia del proyecto

El siguiente proyecto se denomina “**Construye tu propia narrativa**” responde a la estrategia tecno-pedagógica que recupera y potencia los lenguajes del medio digital, que surgen de nuestra investigación, proponiendo pistas o itinerarios de aprendizajes para los docentes en relación a el uso de los mismos en los nuevos medios para construir narrativas (formativas, de anticipación, de experiencia y transmediales) en educación superior.

Por lo tanto, el proyecto tiene como objetivo la formación docente a partir de un proyecto transmedial como el lugar de las experiencias puente<sup>10</sup> (Lion, 2020) y de las posibles articulaciones en la construcción de narrativas para las estrategias de diseño pedagógico en ambientes virtuales de enseñanza.

Asimismo se propone para estructurar el proyecto, el concepto de storytelling que en este caso se define como relatos digitales tomando la experiencia del antiguo arte de contar historias, con el añadido de usar medios digitales para crear historias ricas en medios y lenguajes para ser explicadas, y compartidas.

Las historias digitales unen el poder a través de una red de imágenes, de la música, de la narrativa y de la voz, de tal modo que ofrecen una dimensión más profunda y compleja a los personajes, a las situaciones y a los puntos de vista.  
(Molas Castells, 2018, p.26)

Los relatos audiovisuales que se proponen son los que articulan y dan inicio a los itinerarios de aprendizajes a partir de las historias, reconociendo en los medios el potencial de diversos recorridos en cada participante/docente del proyecto.

En relación a los relatos retomamos para el diseño el concepto que trabaja Scolari (2020) en su libro denominado *Cultura Snack* y que recupera el concepto de formatos breves de la comunicación. Por lo que proponemos un relato estructurante a partir de los cuatro ejes y

---

<sup>10</sup> Entendemos a las experiencias puentes como la articulación de lo vivencial en lo digital y en lo presencial; la que articulan sujetos: docentes, estudiantes, conducción, comunidad educativa, (...) que articulan el afuera y el adentro de la escuela. (Lion, 2020)

luego un grupo de recursos diseñados y construido en diferentes lenguajes breves para la construcción de relatos secundarios o microrelatos. A estos los denominamos recursos y herramientas en línea (presentaciones interactivas, galerías de imágenes, tutoriales, entre otros) que se encuentran embebidos en el microsítio del proyecto. Y entendemos a estos conceptos (recursos y herramientas) desde lo que propone Lion :

(...) el universo de objetos y de herramientas que nos rodea y que compartimos piensa en nosotros de mil formas diferentes. De este modo, una vez más, participamos de la inteligencia colectiva que lo ha creado. En cada momento, las personas aportan inteligencia a través del modo en que interpretan la experiencia y asignan significados a los recursos disponibles generando una dialéctica de influencias recíprocas. (2020)

La experiencia educativa que presentamos se organiza a partir de los siguientes medios y plataformas que se relacionan y dialogan entre sí: Aula virtual, Microsítio y un repositorio de recursos audiovisuales.

#### **- Aula Virtual:**

El aula virtual se diseñó en la plataforma moodle (en UNLVIRTUAL en abierto) y está organizada a partir de 4 ejes temáticos (Narrativas, Conectivismo/culturas híbridas, Diseño de experiencias y Co-diseño) desde donde se presentan los itinerarios y actividades propuestos para resolver en clave con el uso de tecnologías.

Por lo tanto, el abordaje pedagógico del mismo es a partir de un curso virtual, donde se ponen en juego cuatro audiovisuales con características similares a webisodios<sup>11</sup> como disparadores temáticos y de actividades que se encuentran en una aula virtual para comenzar los itinerarios o recorridos de los participantes en búsqueda de respuestas y nuevas narrativas.

#### **- Microsítio:**

El micro-sítio se diseñó a partir de un tema de wordpress y se customiza con los lineamientos de diseño que desarrollaremos en el apartado (4.4 Diseño y estructura del prototipo) y las funcionalidades que nos planteamos a la hora de decir con contenidos del mismo. Entonces el mismo presenta **pistas para la construcción de itinerarios de un proyecto educativo** para docentes, donde se encuentran primero cuatro audiovisuales en los

---

<sup>11</sup> Un *webisodio* es simplemente un episodio en la red, pero colectivamente es parte de una serie en la web, una forma de nuevos medios de comunicación que caracteriza a una serie o historia, donde el principal método de la teleaudiencia es de streaming a través de Internet. **Carlson, Meghan (2008)**

que se abordarán los contenidos a partir de estos cuatro relatos o narraciones sobre los ejes conceptuales: (narrativas, conectivismo/culturas híbridas, diseño de experiencias y co-diseño). Además se presentan accesos a recursos tutoriales, interactivos y mirco contenidos de apoyo para continuar con las relaciones transmediales y favorecer los recorridos de los docentes.

### - Recursos audiovisuales

Los recursos audiovisuales que se diseñaron responden a los ejes conceptuales: (narrativas, conectivismo/culturas híbridas, diseño de experiencias y co-diseño) y son los que articulan y dan comienzo los recorridos por el curso en el aula virtual. Además se diseñó un audiovisual de presentación del proyecto para la difusión y presentación del mismo en el microsítio. Los mismos se alojan en un canal de YouTube (utilizado como repositorio digital) y se puede acceder a ellos desde el microsítio y el aula virtual.



Imagen 36 . Metodología Design Thinking.

Para la relación entre los medios y la creación de los contenidos, se va a trabajar no solo con la producción realizada dentro del proyecto, sino que propone crear mundos narrativos desde la expansión en redes sociales de los docentes que participen, con la utilización del hashtag #DocenciaVirtual, código de participación en redes, para lograr un registro de los micro relatos construidos por los participantes del curso.

Los medios utilizados proponen los recorridos y las participación de cada participante, la relación entre ellos en busca de lograr una comunidad de práctica (Wenger, 1998) que encuentre respuestas y genere nuevos contenidos para la construcción de estrategias didácticas con la inclusión de lenguajes y medios digitales.

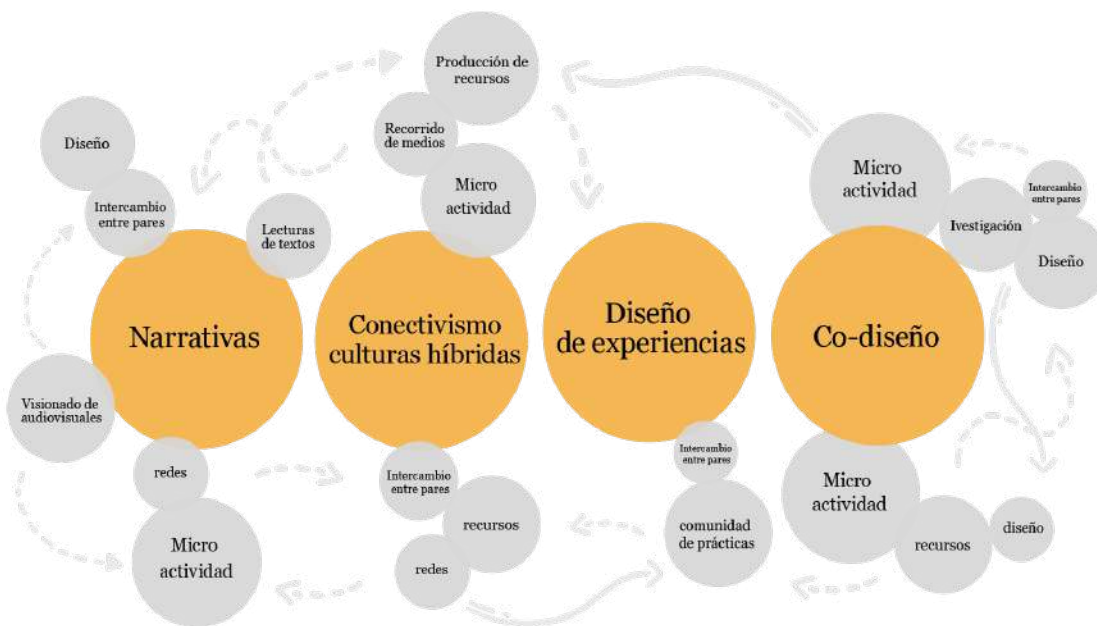


**Imagen 37 .** Proyecto: relación de medios.

### **4.3.1 Estrategia Formativa**

El curso se diseñó en cuatro momentos, donde en cada uno se presenta la temática y comienzan las actividades para dar inicio a los recorridos o itinerarios para buscar respuesta y resoluciones a las actividades centradas en la construcción de narrativas con diversos lenguajes. Los problemas a resolver son las futuras pistas para la construcción de diversos itinerarios a la manera de recorré tu propia aventura (libro de ficción) y se deben buscar solución en los recursos y herramientas en línea que se presentan en el micrositio propuesto como una interfaz cultural y en las redes sociales de UNLVirtual (Twitter, Facebook, instagram y Youtube) como un insumo fundamental del proyecto.

El siguiente esquema refleja que el prototipo presenta una estructura dinámica e intercambiable de las distintas secuencias didácticas que conforman itinerarios de aprendizaje configurados por los propios participantes (docentes) como también los intercambios y el resultado de la construcción de nuevas prácticas, recursos y recorridos.



**Imagen 38 .** Ejemplos de itinerarios

Las características que proponemos en los itinerarios responde a lo que De Benito (2012) describe a continuación:

- Ser un organizador de conceptos, temas a aprender o competencias a desarrollar.
- Ser un organizador de los objetos de aprendizaje a utilizar.
- Dar una visión completa (...) para comprender el tema en cuestión.
- Ofrecer opciones o alternativas a seguir en la construcción de la propia secuencia de aprendizaje de acuerdo con las características individuales y necesidades.
- Hacer uso de lo que se conoce como un mapa de experto. En cualquier caso, se trata de generar propuestas de estrategias metodológicas que responden a diferentes enfoques de la enseñanza en entornos virtuales (Goodyear & Dimitriadis, 2013), tanto en relación a la representación del conocimiento en las vías de distribución de materiales de aprendizaje, como a los procedimientos de diseño y producción de materiales (Conole, 2013; Hernández-Leo et al., 2018; Laurillard, 2012; Marcelo et al., 2016).

También se propone el intercambio y producción entre los participantes (docentes) del curso con el objetivo de fomentar la comunidad de prácticas y el accionar colaborativo para la resolución de dichas situaciones o problemas. Se propone en la estructura del curso el diseño

a partir de la experiencia en los procesos de enseñanza y aprendizajes para poder aprender haciendo y co-diseñando nuevas e innovadoras experiencias transmediales para educación superior.

### 4.3.2 Estrategia comunicacional

La estrategia de comunicación acompaña las decisiones pedagógicas, ya que el diseño del microsítio permite el acceso abierto a los contenidos como insumos y compartidos a toda la comunidad docente de educación superior. Esto se debe a la convergencia y la ubicuidad de los medios que presentan rasgos característicos de las narrativas transmedia que se propone como eje del curso. Por lo que la fragmentación de contenidos que se presenta de las manos de los nuevos medios, lenguajes y dispositivos, es parte de la necesidad de converger fragmentos para construir nuevo conocimiento o realizar nuevas prácticas en lo que ya hemos descrito como convergencia de medios o cultura de convergencia (Jenkins,2008).

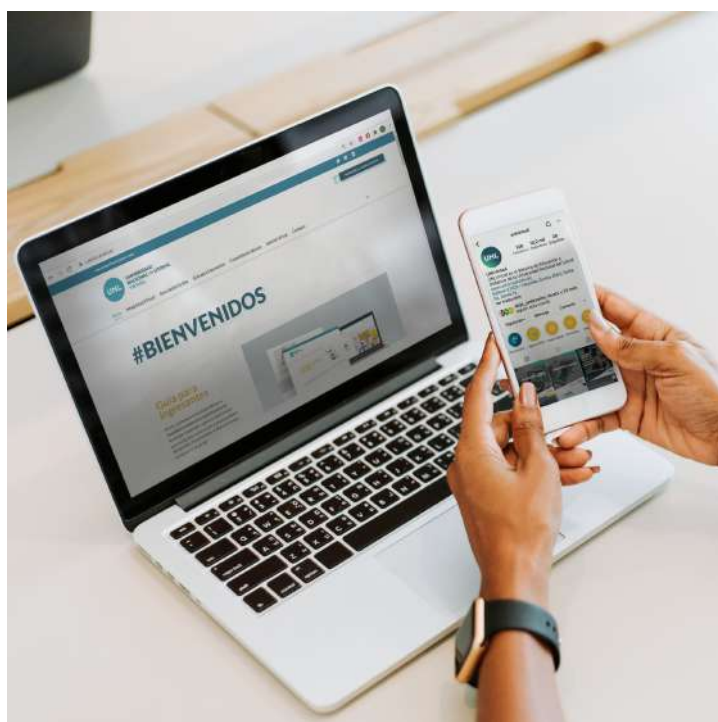


Imagen 39 . Portal y redes UNLvirtual

Las estrategias de difusión para lograr la implementación del curso se realizará por medio del Centro de Educación y Tecnologías (CEDyT) y de la manos de sus redes y medios ya contruidos para la comunicación con la comunidad Docente UNL. Estos medios son el

portal UNLVIRTUAL ([www.unlvirtual.edu.ar](http://www.unlvirtual.edu.ar)) y las redes sociales del centro donde trabaja las comunicaciones y tiene presencia en relación a capacitaciones docentes sobre educación y tecnologías. Es por esto que se decide realizar la campaña de difusión del curso desde las redes institucionales para convocar a los docentes de ambas modalidades de la UNL. Esto se sustenta desde los siguientes números: Instagram 10,2 mil seguidores, Facebook presenta 28.110 seguidores y 27.500 me gusta, Twitter tiene 4500 seguidores y YouTube más de 10.700 suscriptores. Los mismos permiten difundir la propuesta en la comunidad y @UNL y las unidades académicas de la institución para lograr mayor alcance.

A continuación se presentan flyer de difusión del curso en las redes institucionales.



**Imagen 40 .** Campaña en redes virtuales

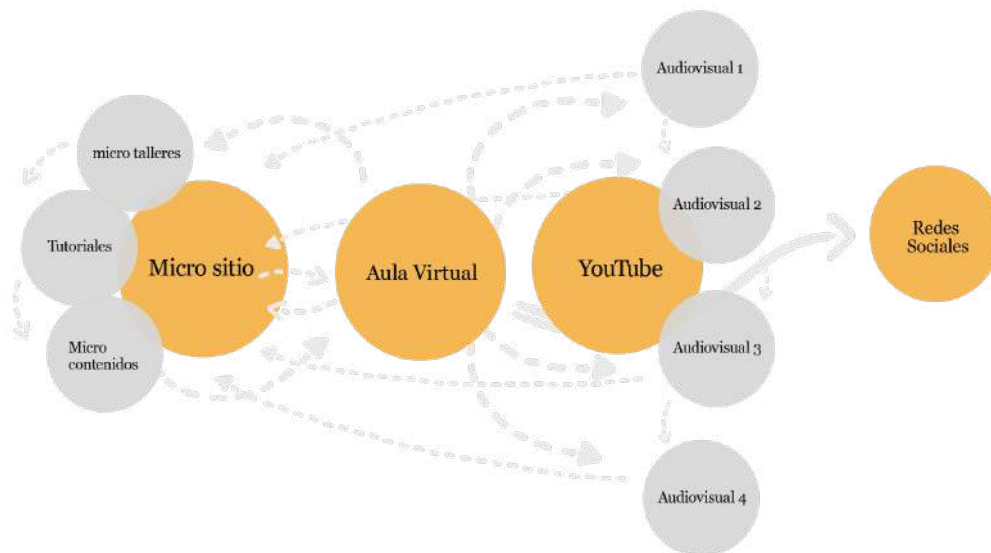
### **4.3.3 Estrategia transmedia**

La estrategia narrativa transmedia en educación se compone de lenguajes, medios y narraciones que surgen de los emergentes analizados en los 4 casos de estudio. Expandiendo las narraciones a partir de sistemas de significación y medios (Scolari, 2013) explorando y potenciando la narración cada en medio con su propio lenguaje.

La estrategia del proyecto propone la relación entre el micrositio, de acceso libre y donde

se encuentran las entradas a los audiovisuales alojados en el canal de YouTube y los recursos tecnopedagógicos en distintos formatos (infografías interactivas, videos y pdf). Estos recursos forman parte de nuevas narrativas didácticas dentro del curso que se propone en la plataforma moodle y donde se proponen recorridos diversos para la creación de mundos narrativos y relatos didácticos. Abriendo nuevos recorridos por los medios y mediaciones que generan nuevos recursos e intercambios entre los participantes/docentes que generan otros recorridos en esta construcción de narrativas educativas transmediales y que se pueden volver a usar en sus propias aulas (virtuales o presenciales) para sus propios recorridos con estudiantes.

A continuación se comparte un esquema que visualiza la estructura inicial transmedia que se propone, entendiendo que esta va ser modificada y transformada por los docentes que realicen los recorridos pedagógicos propuestos en el aula virtual.



**Imagen 41 .** Estructura transmedia

## 4.4 El Diseño y la estructura del prototipo transmedia

### 4.4.1 Recorriendo las decisiones de diseño

Las decisiones de diseño retoman algunas de las líneas institucionales de trabajo destinada a formación docente del Centro de Educación y Tecnologías y se estructura a partir de distintos elementos de diseño: colores, tipografía y recursos visuales. Las líneas de trabajo

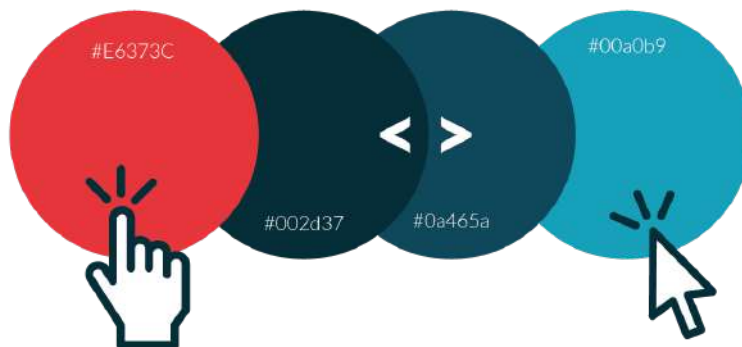
se estructuran a partir del diseño del microsítio y el aula virtual, los recursos audiovisuales y piezas de difusión y comunicación del curso.

A continuación, se propone el diseño del microsítio a partir de un tema de wordpress, ajustado a nuestras necesidades de comunicación y por lo tanto customizado para que responda al diseño que propone a continuación en el desarrollo del proyecto. La elección también corresponde a que sea responsive o adaptable ya que se debe proponer como ya se dijo diseños para diversos dispositivos y pantallas.

Para eso, primero se seleccionan los elementos que constituyen la identidad del proyecto y se van a poner en juego en las distintas:

#### **- Gama cromática y recursos visuales**

La paleta de colores seleccionada responde a los siguientes colores, de azules a verdes para trabajar las bases del proyecto. Donde va de una azul muy oscuro casi neutro y recorre varios momentos hasta llegar a un verde vibrante. Además se suma a la propuesta el color rojo para utilizarlo como acento en los momentos que el diseño lo requiera.



**Imagen 42 . Paleta cromática**

Los recursos visuales que se proponen responden a signos pictogramáticos como la mano o la flecha para marcar recorridos o enfatizar acciones. Las misceláneas y tramas o texturas son elementos que acompañan el diseño desde acentos, destacados o jerarquías de lecturas tanto en el sitio o en el aula virtual como en las comunicaciones en redes sociales.



**Imagen 43 .** Sistema de pictogramas

Las tramas que elegimos para el repertorio de lenguajes corresponde a comunicar o dar cuenta de ambientes o de la mediación ya sea por medios analogicos como la escritura o a tramas tecnologías dando cuenta de la mediación digital.



**Imagen 44 .** Tramas

### **- Tipografía**

La tipografía elegida es la llamada **Lato** (san serif), diseñada por Lukasz Dziedzic (2010) El diseñador, propuso un tipo de letra que pareciera muy transparente cuando se utiliza en el cuerpo del texto, pero que mostraría algunos rasgos originales cuando se utiliza en tamaños más grandes. Por lo que se observan proporciones clásicas (particularmente visibles dentro de las mayúsculas) armonía y elegancia en las formas de las letras. Además de ser una fuente de libre uso presenta una familia con muchas variables lo que hace que sea una muy buena opción para proyectos y en este caso se ajusta a los objetivos del diseño.

# LATO FONT

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Hairline *Hairline italic*

Thin *Thin italic*

Light *Light italic*

Regular *Regular italic*

Medium *Medium italic*

Semibold *Semibold italic*

**Bold *Bold italic***

**Heavy *Heavy italic***

**Black *Black italic***

Imagen 45 . Familia tipográfica Lato

## - Fotografía

Se decidió utilizar las fotografías y relatos audiovisuales en blanco y negro para destacar a las mismas dentro de los medio de los cuales van a ser parte.



Imagen 46 . Fotografía en blanco y negro

Luego de presentar los elementos que son parte del sistema de identidad del proyecto nos va a ayudar a construir desde las variables y las constantes de los elementos que forman parte de este sistema, enfatizando los momentos y las narrativas en las distintas plataformas y ambientes. Es por esto que primero vamos a recorrer el micrositio.

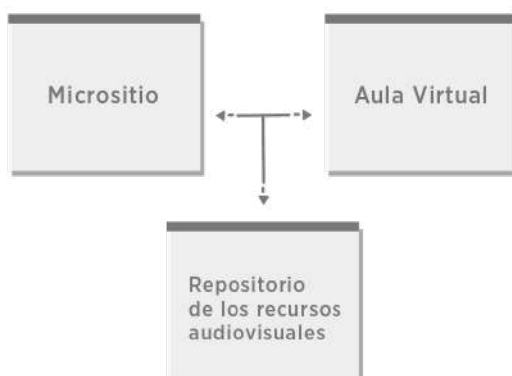
#### 4.4.2 El diseño de información como estructurante del proyecto

A continuación se presenta el diseño de información que refleja y profundiza en la estructura que vamos a trabajar en el prototipo del proyecto. Las estructuras de información e interacción (Royo, 2004) están ligadas a la recuperación de la información, a la búsqueda, orientación y navegación por lo que es de suma importancia reconocer que estamos frente a estructuras hipertextuales. El proyecto tiene dos grandes recursos digitales como inicio de esta estructura hipertextual y es donde se estructura el proyecto y se vinculan entre sí.



**Imagen 47 .** Primera estructura del proyecto

Se suma al micrositio y al aula virtual, el repositorio en línea y red social (canal de YouTube) donde se alojan las producciones audiovisuales que dan inicio a estos ejes temáticos. Esta decisión responde al emergente del uso de recursos audiovisuales en la mayoría de los casos analizados en la parte 3: análisis de casos. Quedando la estructura como se visualiza en el siguiente esquema.



**Imagen 48 .** Segunda estructura del proyecto

Ahora bien, cada uno de estos tres recursos, tienen estructura interna propia ya que cada uno cumple una función distinta y por lo tanto presentan estructura de la información acorde

a la misma. Proponemos primero el recorrido por la estructura del Micrositio, luego el aula virtual y finalmente el repositorio.

### **Aula virtual**

El aula virtual, responde a la misma estructura lineal (Royo, 2004) ya que genera una lectura secuencial que se pensó en la estrategia didáctica a partir de los 4 ejes conceptuales. A estos se le suma la presentación del curso (presentación interactiva), un espacio de intercambio de producciones realizadas en los distintos itinerarios de los participantes y un espacio de intercambio y consultas Por lo que a continuación se observa el siguiente esquema con las categorías (Presentación/Narrativas/Conectivismo/culturas híbridas/Diseño de experiencias/Co-diseño/ Producciones/intercambio o consultas)



**Imagen 49 . Estructura Aula Virtual**

### **Micrositio**

El micrositio muestra una estructura lineal (Royo, 2004) ya que genera una lectura secuencial, pensada para el acceso de los recursos audiovisuales, tutoriales en pdf y presentaciones interactivas de manera simple (Maeda, 2006) y equilibrada para lograr que los docentes/usuarios puedan entender la relación entre los micro relatos y micro estructuras de cada parte del relato estructurante que se refleja en el sitio. Por lo que a continuación se observa el siguiente esquema con las categorías (Inicio o home/ Acceso a los recursos audiovisuales /Otros recursos (tutoriales y micro contenidos) y siempre están presentes en todas las pantallas el acceso a redes sociales.



**Imagen 50 .** Estructura micrositio

## **Repositorio**

En este caso, el repositorio es una plataforma que contiene y visualiza los audiovisuales producidos para el proyecto y responde a la convergencia de medios y producciones en este caso para un proyecto transmedia educativo como también la convergencia de lenguajes, géneros a partir de la tecnologías digitales. La estructura responde a lo mismo que ya describimos sumando una presentación audiovisual del proyecto, además de las cuatro producciones ya nombradas.

### **4.4.3 Acercándonos a los guiones y maquetas**

A continuación se presentan las maquetas, los guiones y el desarrollo del proyecto en distintos medios y con diferentes lenguajes propios para cada plataforma respondiendo a las estrategias de comunicación y educación.

#### **4.4.3.1 Aula virtual: el ambiente de encuentro**

El aula virtual, como plataforma de la conectividad pedagógica, representa el espacio de recentración de la experiencia docente en escenarios transmediales, embebiendo prácticas educativas del afuera y el adentro en el marco del proyecto institucional (Ambrosino, 2019 pag cap 5.2). En la combinación de plataformas disponibles se tomaron decisiones a partir de las posibilidades de plantillas CSS contenidas en el ambiente UNLVirtual.

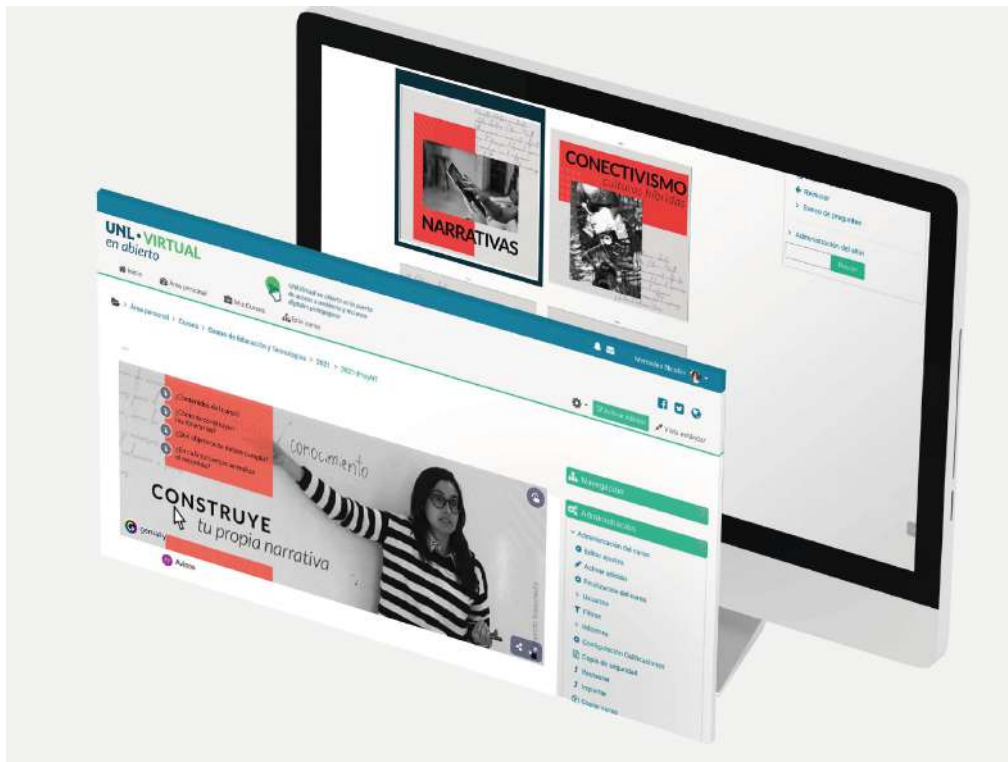


Imagen 51 . Aula virtual

El aula se diseñó y desarrolló en la plataforma moodle y se seleccionó el tema parrilla, en el ambiente virtual UNL Virtual en abierto. Presenta en su estructura una *introducción interactiva* que se desarrolló el contenido de la estructura a partir de los cuatro ejes, los itinerarios, objetivos y tiempos del cursado del mismo. A continuación se presenta la maqueta del aula virtual como el ambiente que presenta las seis cajas de desarrollo de contenidos, microactividades y momentos de interacción entre los participantes.

La presentación interactiva del curso, diseñada en genially, que es una herramienta en línea que nos permitió crear una presentación a partir de contenidos visuales e interactivos. En la misma se presenta la información vinculada a los contenidos del curso, los recorridos que se deben realizar, objetivos y tiempos del mismo. A continuación se desarrolla el guión del contenido.

**- Guión de la presentación interactiva**

¿Contenidos del curso?

El curso estructura sus contenidos a partir de 4 ejes:  
Narrativas/Conectivismo/culturas híbridas/Diseño de experiencias/Co-diseño.

¿Cómo se construyen los itinerarios?  
Los itinerarios los construye cada estudiante eligiendo dos de los cuatro ejes y realizando las microactividades y generando los recorridos y las relaciones para sus nuevas producciones.

¿Qué objetivos se deben cumplir?  
- Fomentar la comunidad de prácticas y el accionar colaborativo.  
- Aprender haciendo y co-diseñando nuevas e innovadoras experiencias transmediales para educación superior.

¿En cuanto tiempo se realiza el recorrido?  
El curso se diseñó en cuatro momentos o 4 semanas, se presentan los temas y comienzan las actividades para dar inicio a los itinerarios y actividades centradas en la construcción de narrativas con diversos lenguajes.

...

### Zoom al recurso

<https://view.genial.ly/61731b3eb66e1e0d42c8c08c/interactive-image-curso-nt>

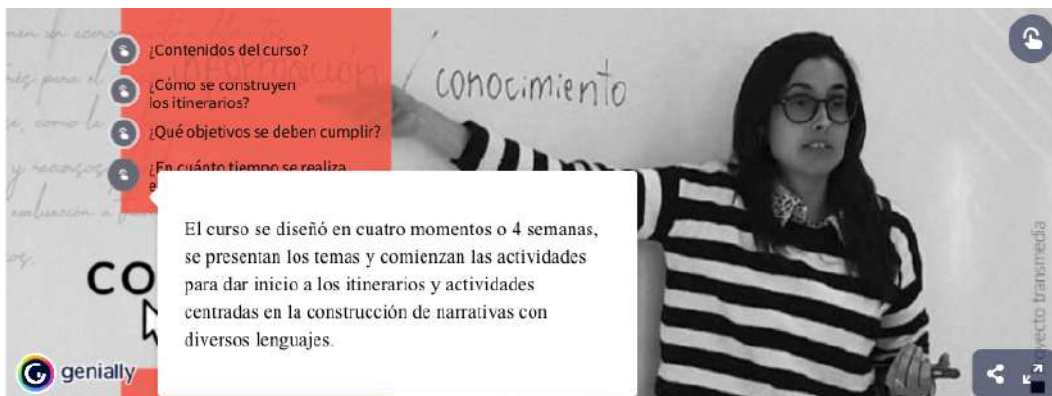


Imagen 52 . Presentación interactiva

Como ya se describió la estructura del aula es a partir del tema parrilla que permite trabajar la visualización y el diseño a partir de entradas utilizando la imagen como la entrada

a cada tema. Para esto se propone el diseño de la página de inicio del curso visualizando los ejes temáticos en cada caja y sumamos a esta plataforma una para el intercambio de cuestiones generales y otra para compartir producciones. A continuación se visualiza la imagen que presenta la estructura general del curso.

...

### Zoom al aula virtual

<https://aulavirtual4.unl.edu.ar/course/view.php?id=239>

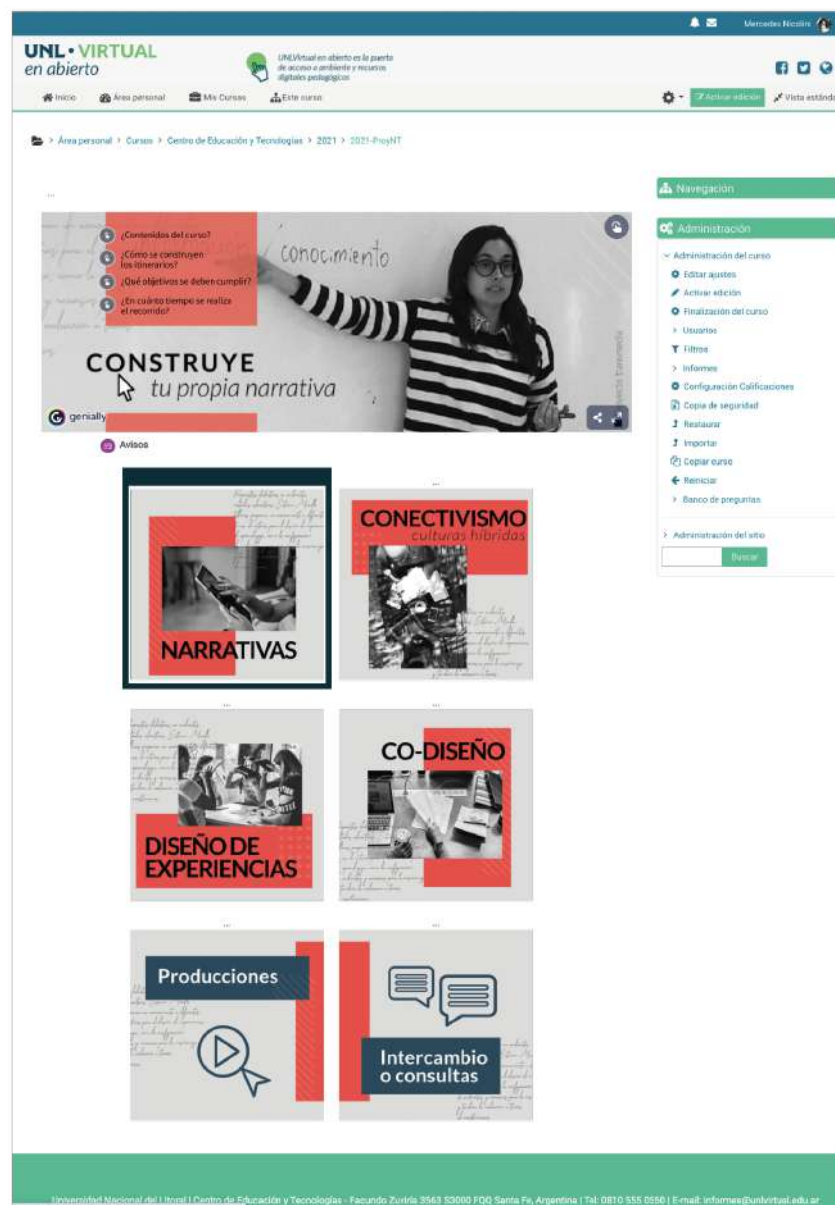


Imagen 53 . Aula virtual

## Nos acercamos al Diseño pedagógico

Continuando con el diseño pedagógico del aula, se muestra el desarrollo de un eje temático y su estructura para proponer diferentes recorridos a partir del visionado del recurso audiovisual, para luego proponer distintas actividades que describimos a modo de un guión didáctico a continuación como ejemplo de la estructura general de la propuesta del curso.

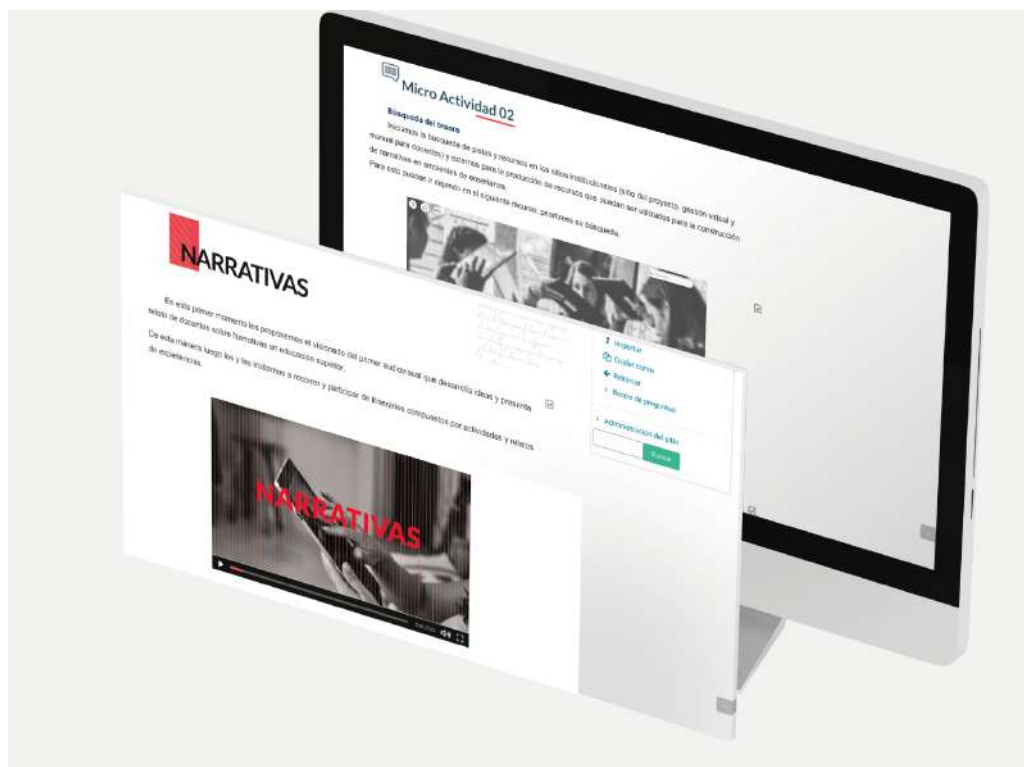


Imagen 54 . Aula virtual: eje temático narrativas

Se muestra a continuación el desarrollo de lo descrito en el guión del primer eje temático del aula virtual, donde se visualizan los diferentes tipos de narrativas (audiovisual, textual e imagen fija) que estructuran la narrativa docente y a la vez presentan el trabajo en diferentes medios y plataformas para la construcción de nuevos recorridos y narrativas a la hora de pensar en nuevos diseños de experiencias en educación superior. Estas decisiones responden a los emergentes que resultaron del análisis de los casos, donde se embeben y proponen actividades en recursos externos como parte de la ecología de la red y ser parte de un sistema de plataformas.

A continuación se desarrolla el guión del contenido del eje temático narrativo.

<i>Eje temático: Narrativa</i>	<i>Recursos</i>
<p>En este primer momento les proponemos el visionado del primer audiovisual que desarrolla ideas y presenta relato de docentes sobre Narrativas en educación superior. De esta manera luego los y las invitamos a recorrer y participar de itinerarios compuestos por actividades y relatos de experiencias.</p> <p>A continuación les proponemos tres micro actividades para realizar.</p>	<p>Audiovisual (embebido en la caja del módulo)</p>
<p><b>Micro Actividad 1, intercambio de experiencias.</b></p> <p>Les proponemos compartir imágenes, audios, videos o un relato escrito de alguna experiencia de narrativas trabajadas en sus propias asignaturas. Las mismas pueden ser introducción a algún contenido, desarrollo de un tema puntual, inclusión de una recurso audiovisual de la red entre otros ejemplos.</p> <p>Luego de compartir su experiencia los invitamos a elegir una propuesta y proponer incluir una nueva narrativa a partir de algún lenguaje que no se utiliza en la misma. Para esto dejamos comentarios en la propuesta seleccionada en el mismo tablero.</p>	<p>Recurso embebido en el aula para realizar la actividad Tablero de Padlet</p>
<p><b>Micro Actividad 2, Búsqueda del tesoro</b></p> <p>Iniciamos la búsqueda de pistas y recursos en los sitios institucionales (sitio del proyecto, gestión virtual y manual para docentes) y externos para la producción de recursos que puedan ser utilizados para la construcción de narrativas en ambientes de</p>	

<p>enseñanza. Para esto pueden ir dejando en el siguiente recurso: pearltrees su búsqueda.</p>	<p>Recurso embebido en el aula para realizar la actividad. <a href="https://www.pearltrees.com/">https://www.pearltrees.com/</a></p>
<p><b>Micro Actividad 3, ¡A diseñar!</b> Llegamos al momento de producir y diseñar la narrativa para una actividad en el contexto disciplinar en el que nos encontramos, digamos pensar una estrategia distinta para incorporar en el aula y sumar un nuevo recursos de los que encontramos en la actividad anterior a modo de búsqueda del tesoro.</p>	<p>Foro de debate sencillo, para que el grupo pueda ver todas las propuestas.</p>

Se suma al guión la visualización del prototipo plasmado en el aula virtual donde se observan la narrativa estructurante y los recursos embebidos como parte de la estrategia que estructura el curso.

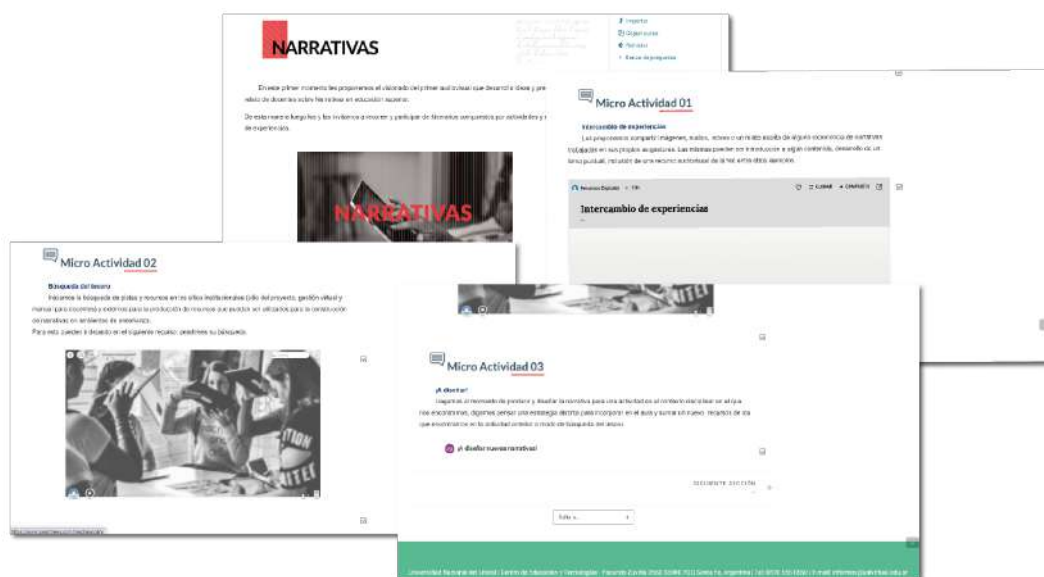


Imagen 55 . Aula virtual: desarrollo del eje narrativas

#### 4.4.3.2 Micrositio: pistas para la profundización y expansión en redes

El micrositio, es la plataforma que presenta y recentra las producciones audiovisuales, los recursos educativos, los tutoriales, los micro contenidos y las redes sociales, representa una interfaz cultural de acceso abierto y público para lograr el vínculo y la continuidad narrativa del proyecto transmedia educativo.

El diseño del micrositio se propone a partir de una interfaz de navegación horizontal, dividida en tres partes. Cada parte presenta elementos constantes como el acceso a redes, la barra de navegación en el margen derecho, la leyenda Experiencia Transmedia y Educación Superior. La identidad del mismo responde a las decisiones ya descritas con anterioridad, y se observa en la siguiente imagen de presentación del sitio de la experiencia.

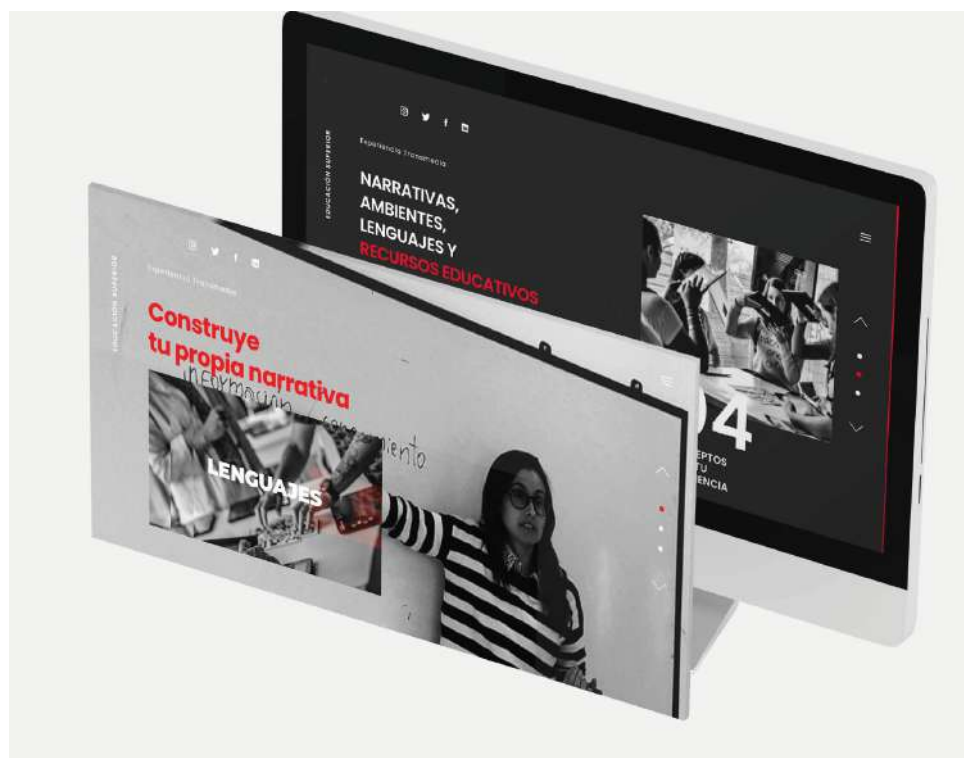


Imagen 56 . Micrositio del proyecto

La primera pantalla presenta el proyecto a partir de un reel audiovisual con palabras claves e imágenes y se visualiza una imagen fija de una docentes frente a un pizarrón para mostrar la convivencia de los diferentes medios y lenguajes en la educación. De esta manera conviven

en esta imagen las diversas tecnologías para la educación el pizarrón y el lenguaje escrito y las nuevas tecnologías a partir de un dispositivo digital y el lenguaje audiovisual.



**Imagen 57** . Primera pantalla del micrositio del proyecto.

La segunda pantalla, presenta los elementos constantes ya descritos con anterioridad pero muestra la variable cromática en el fondo a un color oscuro. Se visualiza el acceso a los cuatro audiovisuales, acompañados de palabras claves (Narrativas, ambientes, lenguajes y recursos educativos) que describen y sintetizan el proyecto y una imagen en escala de grises que también da cuenta del uso de dispositivos en relación a estrategias didácticas con tecnologías. Así mismo la manera de abordar los audiovisuales es a partir de 4 conceptos para tu experiencia educativa.



**Imagen 58** . Segunda pantalla del micrositio del proyecto.

El tercer momento en la navegación del micrositio nos propone hipervínculos considerados como la extensión a partir de botones que se vinculan con otro tipo de información visual y sonora, micro contenidos interactivos e información textual. (Landow, 2009). Sumando a las constantes que se describieron con anterioridad como redes sociales.

La expansión en redes sociales, presentes en el micrositio, expande relatos a otras plataformas como Facebook por ser la red que se destaca por el uso de docentes, Twitter por que presenta síntesis de lo que va pasando, Instagram porque permite infovisualizar los recorridos de los docentes en los itinerarios.



**Imagen 59** . Tercera pantalla del micrositio del proyecto.

Finalmente se puede decir que este micrositio forma parte del ecosistema de medios (Scolari, 2018) ya que su diseño surge a partir de las relaciones con otros medios y con el intercambio entre ellos. Como afirma Scolari (2018) el contenido de una interfaz es siempre otra interfaz.

...

**Zoom al micrositio**

<https://mdi.com.ar/demo/>

### 4.4.3.3 Recursos Audiovisuales que conectan


Los recursos audiovisuales, se trabajan como narrativas y centran sus relatos en ejes temáticos (narrativas, conectivismo/culturas híbridas-diseño de experiencias y co-diseño) para dar inicio a los itinerarios de aprendizajes (De Benito, 2012) a partir de las historias que forman relatos (Lupton, 2019), reconociendo al recurso audiovisual como emergente en los casos analizados y que a su vez es uno de los más resignificados en sus a partir de la Cultura Digital (Dussel, 2016) y de la mano de la Cultura de la Conectividad (Van Dijck, 2016).

Los relatos responden a formatos breves (Scolari, 2020) y con voces de diversos docentes para desarrollar el inicio de temáticas. Se propone el diseño de estos relatos audiovisuales porque responden al emergente que se encontró en los casos analizados y en el estado del arte como el lenguaje más utilizado en todos los proyectos transmedia.

A continuación se presenta el story board del primer video, utilizado como reel de difusión y presentación del proyecto que se encuentra en el micrositio.

#### Reel

El siguiente audiovisual se estructura a partir de palabras claves, desde donde se articulan los recursos visuales (tramas, planos) y las imágenes en blanco y negro que se relacionan directamente con experiencias transmedias en educación. A continuación se propone el recorrido por el story board.

<p>Inicia el audiovisual con un primer plano de una mano utilizando una tablet.</p> <p>Ingresa de derecha a izquierda una trama de líneas verticales y la palabra Narrativas.</p>	
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------

Se realizan transiciones con planos de colores rojos y azules para realizar el salto a la próxima imagen y concepto.

Ingresa la palabra conectivismo y se mueve y juega en el campo con la imagen del grupos de estudiantes con tablets

Se realizan transiciones con planos de colores rojos y azules para realizar el salto y movimiento de la imagen como transiciones entre imágenes y palabras.

Se incorpora la palabra Lenguajes, que se agrande, y cambia de color por detrás.

Comienza a acelerar el ritmo de los elementos que entran en el cuadro.

Aparece una mujer trabajando en un escritorio con 2 conceptos sobre la imagen: Medios, experiencias y diseño que juegan en la pantalla y desaparecen.

Se realiza el juego de planos de colores sobre la imagen y se hace el paso a la próxima imagen y palabra.

Se incorpora la palabra transmedia y planos que juegan en el campo visual.

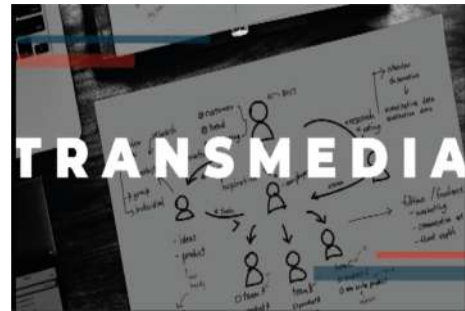


Se transforma en la siguiente pantalla con otra imagen en tonos rojos donde aparece Proyecto transmedia.

En cada transición hay movimientos de plano, tramas de líneas, la fotografía juega con tonos y la tipografía entra, sale se agrande y desaparece.

En la última parte, se propone invitar a recorrer el proyecto y se juega con la palabra que se sale del campo visual.

Se funde con otra imagen y se incorpora la última leyenda a esta nueva experiencia.



...

**Zoom al recurso audiovisual**

<https://mdi.com.ar/demo/>

Los recursos audiovisuales que se proponen para presentar los ejes temáticos retoman los lineamientos visuales del video de presentación, solo que se trabaja la imagen de docentes

hablando y el ritmo que se propone es más pausado. De esta manera cada uno de estos recursos propone un recorrido por conceptos desde la voz del docente y acompañado de palabras claves que refuerzan conceptos.

Retomando el concepto de prototipo y en relación a la dimensión de proyecto que se propone, dejamos en evidencia que en este trabajo presentamos guiones y maquetas que muestran o imitan el contenido para entender la relación de los medios en este proyecto transmedia que explora las posibilidades formativas de narrativas transmedias en la enseñanza superior.

## 5. Reflexiones finales

En el presente trabajo se investigó y analizó sobre las nuevas narrativas en los ambientes y recursos virtuales en educación superior en el contexto de la Universidad Nacional del Litoral (UNL) en la modalidad a distancia. Sumergidos en el contexto de lo que Barrico (2018) denominó revolución tecnológica y dictada por el advenimiento de la Cultura Digital (Dussel, 2016) y la Cultura de la Conectividad (Van Dijck, 2016).

El objetivo general de la tesis fue el de reconocer en la selección de producciones digitales dentro de programas curriculares o cursos de ingresos en la modalidad a distancia de la UNL, los distintos medios, lenguajes y narrativas entendiendo que la educación superior se encuentra caracterizada por la inclusión de múltiples pantallas y dispositivos, que dotan a los contextos educativos de alta complejidad tecnológica (Maggio, 2014).

Esta realidad nos permitió reconocer y analizar las narrativas transmediales en los ambientes y recursos digitales a partir de las dimensiones teóricas: sociedad y comunicación, educación y tecnologías, diseño, lenguajes y medios. Entendiendo que las propuestas y estrategias desarrolladas por los equipos docentes se construyen desde narrativas que articulan con diferentes lenguajes y diversos medios como estrategias transmediales como lugares de interacción (Scolari, 2018).

Los objetivos particulares nos orientaron a analizar los códigos y lenguajes de las producciones educativas de la propuesta de la UNL en la modalidad a distancia y su diseño tecno-pedagógico por ser reconocidas en el contexto de aulas virtuales institucionales, diseñadas en la plataforma educativa (moodle). Se se utilizan y embeben en las aulas virtuales recursos digitales de la red, como pizarras digitales o mapas de geolocalización y los correspondiente lenguajes: imágenes, textos (editor HTML y plantilla css), videos y sonido (audios embebido en plataforma) que fueron de insumo de las nuevas categorías que se desarrollaron para el diseño del posterior prototipo.

De esta manera, se puede comprender a los ambientes virtuales de enseñanza como un lugar de interacción, como una red que conforman un ecosistema, como un lugar de diseño y co-diseño entre docentes y estudiantes. Y finalmente como un lugar para la innovación pedagógica que se ve reflejada en las voces de los docentes entrevistados. Esto es posible

gracias a las nuevas mediaciones digitales en educación superior a partir de la *galaxia semántica* (Scolari, 2013) de los recursos y lenguajes que son utilizadas en las narrativas docentes (relatos estructurantes y microrrelatos) se construyen en el contexto de nuevas mediaciones.

En relación a lo antes expuesto, podemos decir que el recorrido realizado en este trabajo nos pone frente al último objetivo particular, diseño de un prototipo para docentes, que explora las posibilidades formativas de narrativas transmedias en la enseñanza superior. Este proyecto, se presenta a partir de la metodología de Pensamiento de Diseño o Design Thinking que busca resolver problemas desde la experiencia de usuario. De esta manera llegamos luego de las etapas de observación e investigación, conceptualización y toma decisiones al prototipo final denominado “construye tu propia narrativa”.

El proyecto tiene como objetivo la formación docente a partir de un proyecto transmedial como el lugar de las experiencias puente (Lion, 2020) y de las posibles articulaciones en la construcción de narrativas para las estrategias de diseño pedagógico en ambientes virtuales de enseñanza.

Se desarrollaron las maquetas del proyecto entendiendo que el mismo está conformado por un aula virtual, un micrositio y un repositorio en línea que contiene los recursos audiovisuales. La propuesta reconoce los conceptos de formatos breves (Scolari, 2020), de microguiones, microestructuras y microcontenidos (Igarza, citado por Scolari en p.16, 2020) por lo que se proponen distintas estrategias (formativa, comunicacional y transmedia) en el diseño de cada una de las plataformas y recursos diseñados para el proyecto final.

Este proyecto buscó a partir del diseño como práctica social (Manzini, 2016) repensar el presente en la educación superior, para lograr transformar desde la experiencia centrada en el usuario prácticas y lograr hacer emocionalmente convocantes e intelectualmente desafiantes (Pinto, 2019) para los estudiantes de hoy y del futuro.

De esta manera, nos interesa destacar que este proyecto se encuentra en una etapa inicial de diseño y la implementación nos pone frente múltiples interrogantes a futuro ya que entendemos y reconocemos a las Narrativas Transmedia y al Diseño de experiencias deberían

ocupar un lugar central en la producción de propuesta educativas, diseño de ambientes y recursos digitales para la enseñanza.

Finalmente, podemos decir que en la actualidad, la educación superior a distancia se encuentra llena de retos y de interrogantes, se plantean tensiones entre la permanencia y la innovación y la necesidad de nuevas estrategias pedagógicas innovadoras frente a los relatos clásicos. Es por esto que nuestro trabajo propone nuevos medios y dispositivos en dicotomía con los existentes y el diseño de recursos con múltiples lenguajes. Esta decisión propone y pone a la comunidad docente a pensar y repensar la posición de las narrativas transmedia en la educación, en ambientes y en recursos digitales para la enseñanza. Por lo que requiere y pide atención a todos los miembros de la comunidad (Nicolini, 2020) en busca de nuevos conocimientos y nuevas maneras de apropiación de los mismos.

## 6. Referencias Bibliográficas

- Albarello, F. (2019). *Lectura Transmedia. Leer, escribir, conversar en el ecosistema de pantallas*. Ampersand. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Alberdi, M. C., Balbazoni, M., & Vanina, L. (Eds.). (2020). *EDUCOM : mixturas de comunicación, educación y TIC* (1a ed.). UNR Editora.  
[https://www.academia.edu/49037213/Libro\\_Educom](https://www.academia.edu/49037213/Libro_Educom)
- Ambrosino, M. A., Bellini, S., Nicolini, M., & Puggi, M. F. (2018). Recursos digitales interactivos para la creación de estrategias transmediales en la educación superior. In *ATICA2018: Aplicación de Tecnologías de la Información y Comunicaciones Avanzadas y Accesibilidad* (pp. 242-249). Universidad de Alcalá.
- Ambrosino, M. A., Aranciaga, I., & Meyer, R. (2018). Educación a distancia: una investigación prospectiva de contextos institucionales emergentes en Argentina. En J. Salinas, Investigación, Innovación y Tecnologías, la tríada para transformar los procesos formativos. Islas Baleares, España: Universidad de Islas Baleares.
- Ambrosino, M. A. (2019). Narrativas digitales transmedia en educación superior: prácticas docentes en UNLVirtual (Tesis de maestría). Maestría en Tecnología Educativa. Universidad de Buenos Aires, Argentina.
- Ambrosino, M. A., Nicolini, M., & Puggi, M. F. (2019). Educación virtual y gestión académica: reconfiguraciones institucionales en escenarios transmediales. En E. Carriego, & S. Castellón, Hacia la construcción colaborativa del conocimiento. Bernal, Buenos Aires, Argentina: UVQ.
- Ambrosino, M. A. (2014). El proceso de virtualización en Programas Académicos de la Universidad Nacional del Litoral: posibilidades para la Docencia Virtual. *Revista Itinerarios Educativos*(7), 130-150.

- Andreoli, S., & Florio, M. P. (2021). Continuidades y rupturas en el diseño de dispositivos de formación. In *Actas de V Jornadas de Educación a Distancia y Universidad: 24, 25, 26 y 27 de noviembre* (1ra ed., pp. 57-60). Flacso Argentina.  
<https://www.flacso.org.ar/wp-content/uploads/2021/05/Actas-de-V-Jornadas-de-Educacion-a-Distancia-y-Universidad-2020.pdf>
- Barberá, E., & Rochera, M. J. (2008). *Los entornos virtuales de aprendizaje basados en el diseño de materiales autosuficientes y el aprendizaje auto-dirigido*. Morata. España.
- Barbero, J. M. (1987). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. (1ra. edición ed.). Gustavo Gili, S.A.
- Baricco, A. (2018). *The Game*. Anagrama. Barcelona.
- Castells, M. (1997). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol I La sociedad red*. Alianza Editorial S. A. Madrid, España.
- Cobo Romaní, C., & Moravec, J. W. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. (1 ra ed.). Edicions de la Universitat de Barcelona.  
[www.aprendizajeinvisible.com](http://www.aprendizajeinvisible.com)
- Crow, D. (2008). *No te creas una palabra* (1ra ed.). Promopress.
- Fernández, J. L. (2016). Plataformas mediáticas y niveles de análisis. In *Mediaciones De La Comunicación.*, 11(11), 71-96. <https://doi.org/10.18861/ic.2016.11.11.2618>
- Frascara, J. (2000). *Diseño Gráfico y Comunicación* (7ma ed.). Ediciones Infinito.
- García Canclini, N. (1997, Junio). Culturas híbridas y estrategias comunicacionales. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, Vol. III*(Núm. 5), pp. 109-128.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31600507>
- García Canclini, N. (2019). *Ciudadanos reemplazados por algoritmos* (Primera ed.). Universidad de Guadalajara. CALAS. [www.calas.lat](http://www.calas.lat)

Hassan Montero, Yusef; Martín Fernández, Francisco J. (2005). *La Experiencia del Usuario*.

En: No Solo Usabilidad, nº 4, 2005. <nosolousabilidad.com>. ISSN 1886-8592

Igarza, R (2012) *Burbujas de ocio*. La Crujía.

Jeff Bezemer, & Kress, G. (2008). *Writing in multimodal texts a social semiotic account of designs for learning*. *Written Communication*. Written Communication.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. (1 ra ed.). Paidós. Barcelona.

Julier, G. (2010). *La Cultura del Diseño* (en Español ed.). Gustavo Gili.

Landow, G. P. (2009). *Hipertexto 3.0 La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización* (Español ed.). Paidós.

Lévy, P. (1995). *¿Qué es lo virtual?* Paidós. Buenos Aires.

Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. (Español ed.). Organización Panamericana de la Salud.

Lévy, P. (2018). Cómo utilizo la web social en mis clases de la universidad. RED. Revista de Educación a Distancia, 57. Consultado el (dd/mm/aaaa) en [http://www.um.es/ead/red/57/Lévy\\_es.pdf](http://www.um.es/ead/red/57/Lévy_es.pdf)

Lion, C. (2020). Los desafíos de aprender en un mundo algorítmico. In *Aprendizaje y tecnologías. Habilidades del presente, proyecciones de futuro*. (1ra ed., pp. 17-34). Noveduc libros.

Lion, C., & Perosi, V. (2019). Didácticas lúdicas: aproximaciones, desafíos y posibilidades para la integración de videojuegos serios en el nivel superior. *Revista De Enseñanza De La Física*, 31(2), 47-55.

<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/revistaEF/article/view/26942>

- Litwin, E. (1997). *Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior*. Paidós. Buenos Aires.
- Litwin, E. (2004). *Las tecnologías educativas en las buenas prácticas de los docentes: del talismán a la buena enseñanza*. UNL - FHUC.
- Litwin, E. (2005). *La tecnología educativa en el debate didáctico contemporáneo*. Amorrortu. Buenos Aires.
- Litwin, E. (2008). *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos*. Paidós, Buenos Aires.
- Lupton, E. (Ed.). (2014). *Tipografía en pantalla*. Gustavo Gilli.
- Lupton, E., & Thyng, B. (2019). *El diseño como Storytelling* (Español ed.). Gustavo Gilli.
- Maeda, J. (2006). *Las leyes de la simplicidad* (1ra. ed.). Gedisa.
- Maggio, M (2012) *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Argentina. Editorial Paidós.
- Maggio, M., Lion, C., & Perosi, M. V. (2014). "Las prácticas de la enseñanza recreadas en los escenarios de alta disposición tecnológica." *Polifonías Revista de Educación, Año III*(Nº 5), 101-127.  
<http://www.polifoniasrevista.unlu.edu.ar/sites/www.polifoniasrevista.unlu.edu.ar/files/site/5%20maggio.pdf>
- Maggio, M. (2016). *Las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas de la enseñanza Hacia una tecnología educativa re-concebida*. Tesis de Doctorado. Doctorado en Educación. Universidad de Buenos Aires.
- Maggio, M. (2018). *Reinventar la universidad*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós.
- Manovich, L. (2005). *El Lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. (1 ra. en Español ed.). Paidós Comunicación.

- Manovich, L. (2013). *El Software toma el mando. España*. UOC (Universitat Oberta de Catalunya).
- Molas Castells, N. (2018). *La Guerra de los Mundos. La Narrativa Transmedia en Educación* (1ra ed.). UOC.
- Nicolini, M. (2020). Nuevas narrativas en los recursos educativos virtuales. In *Educom: Mixturas de comunicación, educación y TIC* (pp. 30-37). UNR Editora.  
[https://www.academia.edu/49037213/Libro\\_Educom](https://www.academia.edu/49037213/Libro_Educom)
- Nicolini, M., & María Florencia, P. (2016). La configuración didáctica de la oralidad para la experiencia educativa hipermedia. In *Bimodalidad : articulación y convergencia en la educación superior* (pp. 293-306). Universidad Virtual de Quilmes,.
- Nicolini, M., & Puggi, M. F. (2017, octubre). Estudios universitarios y tecnologías: Una propuesta narrativa virtual para los ingresantes a la modalidad a distancia de la UNL. *IV Jornadas de TIC e Innovación en el Aula (La Plata, 2017)*, Dirección de Educación a Distancia, Innovación en el aula y TIC (EAD)(IV).  
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/65486>
- Pinto, Lila (2019). *Rediseñar la escuela para y con las habilidades del siglo XXI*. 1ra ed - Santillana. Ciudad Autónoma de Buenos Aires
- Piscitelli, A. (2005). *Internet, la imprenta del siglo XXI*. Gedisa Mexicana S.A.
- Press, M., & Cooper, R. (2009). *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Gustavo Gilli. Barcelona.
- Rodés, V., Podetti, M, Custodio, C., Fager, J, Alonzo, L., Pérez, A. (2013). El desafío del acceso a la Educación Superior: Ecosistema de Aprendizaje para la Educación Abierta. RedCLARA.

- Renó, L. (2012). Transmedia, conectivismo y educación: estudios de casos. In *Narrativas Transmedia. Entre Teorías y Prácticas*. (1 ra ed., pp. 199-212). Editorial Universidad del Rosario.
- Royo, J. (2004). *Diseño Digital* (1ra ed.). Paidós.
- Salinas, J., & De-Benito, B. (2020). Construcción de itinerarios personalizados de aprendizaje mediante métodos mixtos. *Comunicar*, XXVIII(65), 31-42.  
<https://doi.org/10.3916/C65-2020-03>
- Samara, T. (2008). *Los Elementos del Diseño. Manual de Estilo para Diseñadores Gráficos* (1ra ed.). Gustavo Gilli.
- Saussure, Ferdinand de. *Curso de lingüística general*. Traducción, prólogo y notas de Amado Alonso. Madrid: Alianza, 1998.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. (1 ra ed.). Deusto. Grupo Planeta.
- Scolari, C. A. (2018). *Las leyes de la Interfaz. Diseño, ecología, evolución, tecnología*. (1ra ed.). Gedisa.
- Scolari, C. A. (2020). *Cultura Snack*. (1ra ed.). La marca.
- Serres, M. (2013). *Pulgarcita*. (1ra ed.). Fondo de Cultura Económica.
- Serrano Ortega, M., & Blázquez Ceballos, P. (2015) *Design Thinking. Lidera el presente. Crea el futuro*. Colección Libro Profesionales de empresa. Editorial ESIC.
- Steane, J. (2016). *Fundamentos del Diseño Interactivo. Principios y procesos que todo diseñador debe conocer*. (Español ed.). Promopress.
- UNL (2018). Sistema UNLVirtual: Educación mediada por tecnologías en la UNL.  
Documento de caracterización del Sistema institucional de EaD. SIED-UNL.

Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad: Una historia crítica de las redes sociales.*

(1ra ed.). Siglo Veintiuno Editores.

Wenger, E. (1998). *Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad.* Paidós.

Barcelona.

Wihide, E. (2012). *Cómo diseñar una Tipo* (Gustavo Gilli ed.). Español.

## **7. Anexos**

### **Entrevista en el marco de la Tesis de la Maestría Comunicación Digital Interactiva**

#### **Entrevista a Docente 1 (DOC 1)**

Asignatura: Educación y Tecnologías

Carrera: Ciclo de Licenciatura en Gestión Educativa

Modalidad: Distancia

#### **¿Cuál es el aula virtual que usa para la enseñanza de la asignatura?**

-El aula virtual que se utiliza está en la plataforma Moodle de UNLVirtual, se accede desde el portal [www.unlvirtual.edu.ar](http://www.unlvirtual.edu.ar)

#### **¿Realiza actividades o usa otras plataformas que no sean institucionales?**

##### **¿Para qué las usa?**

-En la implementación de la asignatura se utilizan otros recursos y plataformas no institucionales, para la realización de actividades específicas, pero la propuesta de enseñanza se desarrolla en el ambiente virtual íntegramente y los recursos convergen allí. Otros recursos que hemos utilizado en la asignatura: Voicethread, para la construcción de muros colaborativos, YouTube, para el acceso a recursos disponibles en video, principalmente entrevistas, enlaces a sitios web (repositorios, como Issuu, blogs, etc.).

#### **¿Con qué sentido usa el aula virtual? ¿Qué hace en el aula?**

-El aula virtual o ambiente es el espacio donde se lleva a cabo la propuesta pedagógica, es el espacio de enseñanza y de aprendizaje, donde sucede el encuentro entre el /la docente y los/as estudiantes y estudiantes entre sí, y donde también, por qué no, se construye el sentido de comunidad. En los ambientes nos encontramos, interactuamos e intercambiamos para construir saberes.

#### **¿Se utilizan para el diseño del aula virtual diferentes lenguajes o narrativas? ¿Cuáles?**

-Para el diseño del aula virtual se utilizan diversos lenguajes, y además se propone la convergencia de plataformas y recursos que pueden ser externos al aula. Tratamos de construir un relato que articule texto, que recupere tanto las voces de las docentes como las

de los/as estudiantes, y en múltiples formatos: audio, video, imagen, presentaciones interactivas. Por otra parte, pensamos el diseño del aula en pestañas o secciones y articulado con un relato coherente, como una forma de enriquecer la propuesta pedagógica.

**¿De qué manera propone la interacción con los estudiantes? ¿Se reconocen recursos o actividades puntuales? ¿Cuáles?**

-La interacción con los estudiantes es parte del diseño del ambiente virtual. Los recursos y actividades que se utilizan, son los brindados por la plataforma Moodle: correo interno, foros y bloques de avisos, etiquetas, entre los recursos más frecuentes; y tareas, encuestas, foros de uso general como actividades mayormente utilizadas. Asimismo, se han implementado los espacios de encuentro sincrónico por videoconferencia para el espacio de consultas. En las actuales ediciones de la asignatura, los encuentros por videoconferencia han cobrado otra relevancia.

**¿Se Incorporan recursos o actividades externas al aula virtual? ¿Cuáles?**

-Algunos de los recursos mencionados anteriormente, como VoiceThread o Padlet (para la generación de muros y espacios de colaboración e intercambio), ya que se visualiza su potencial para que los estudiantes participen a través de múltiples formatos, como texto, audio y video, por ejemplo, y permiten la interacción. SoundCloud, para compartir audio podcasts de producción de los estudiantes. También utilizamos YouTube, incorporando videos embebidos en el aula (entrevistas a especialistas, por ejemplo).

-----

**Entrevista en el marco de la Tesis de la Maestría Comunicación Digital Interactiva**

**Entrevista a Docente 2 (DOC 2)**

Asignatura: Educación y Tecnologías

Carrera: Ciclo de Licenciatura en Gestión Educativa

Modalidad: a Distancia

**¿Cuál es el aula virtual que usa para la enseñanza de la asignatura?**

Usamos un aula virtual en la plataforma Moodle del campus virtual UNL, a través del cual se dicta la oferta académica a distancia de la Universidad.

### **¿Realiza actividades o usa otras plataformas que no sean institucionales?**

#### **¿Para qué las usa?**

En general, centralizamos toda la actividad a través del aula virtual, si bien algunas actividades sugieren la búsqueda y/o el uso de otras plataformas, portales web o aplicaciones en línea con el propósito de analizar su posible inserción en las prácticas docentes de los estudiantes, que son en su mayoría profesores en ejercicio en distintos niveles del sistema educativo.

En una de las actividades, por ejemplo, usamos Voicethread para generar otro tipo de narrativas además de las escritas. Allí solo permitimos responder a partir de audio o video.

También algunos de los recursos que utilizamos en tanto materiales de estudio también están alojados en la plataforma Youtube y embebidos en el aula virtual.

También implementamos alguna que otra instancia de videoconferencia usando la plataforma Zoom, con el objetivo de tener algunos intercambios en vivo con el grupo y de fortalecer un poco el sentido de pertenencia a una comunidad de aprendizaje. Queríamos llevar a la modalidad a distancia algo del diálogo sincrónico que tenemos en la presencial y que nos parece que enriquece los intercambios y los aprendizajes entre colegas.

### **¿Con qué sentido usa el aula virtual? ¿Qué hace en el aula?**

El aula virtual busca acompañar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. La materia ofrece la promoción directa a quienes cumplan con ciertos requisitos de entrega y aprobación de actividades, por lo cual trabajamos mucho el ida y vuelta de reflexiones y

Mantenemos un foro de consultas abierto a lo largo del cursado y los textos y las actividades siempre están acompañados de una narrativa que anticipa los ejes de interés y aquellos detalles a tener en cuenta, de modo de anticiparnos a las dudas que pudieran surgir.

Todos los intercambios del curso tienen lugar en el aula. Se prioriza el uso de los foros y se deja el correo interno de la plataforma solo para casos puntuales (prórrogas, situaciones especiales...). Entendemos que así promovemos prácticas de aprendizaje grupales y colaborativas.

Las actividades (algunas individuales y otras grupales) están pensadas para avanzar progresivamente en el desarrollo de una visión crítica sobre la inclusión de las tecnologías en educación, y también para desarrollar un diseño de proyecto que eventualmente pueda servir para implementar en la práctica de los docentes que cursan la materia. Por eso son muy importantes las devoluciones detalladas y personalizadas que hacemos a cada entrega.

**¿Se utilizan para el diseño del aula virtual diferentes lenguajes o narrativas? ¿Cuáles?**

Sí, salimos un poco de la exclusividad de las narrativas textuales trabajando con algunos videos y también con instancias de videoconferencia.

Remitimos continuamente a otras plataformas a través de los enlaces que llevan a los repositorios institucionales o de publicaciones que alojan la bibliografía. No obstante, proponemos una secuencia bastante lineal y progresiva de trabajo también en función de la cantidad de semanas que tenemos para abordar los temas del programa.

De todos modos, ponemos en el centro del cursado las actividades de los estudiantes, no las conceptualizaciones teóricas, a las cuales entendemos como lentes a través de las cuales mirar el conocimiento que se produce sobre la propia práctica docente. De manera que vamos y venimos entre teoría y práctica. Esa es la perspectiva que queremos compartir con quienes cursan y esperamos que se la lleven como metodología de trabajo para su oficio.

**¿De qué manera propone la interacción con los estudiantes? ¿Se reconocen recursos o actividades puntuales? ¿Cuáles?**

Proponemos el uso del foro, como decía antes, como espacio de encuentro y colaboración entre estudiantes. También proponemos el diálogo y el intercambio en las videoconferencias, que no son de corte expositivo.

Las actividades , si 1, 2 y 3 si bien son individuales, se desarrollan en un muro colaborativo en Voicethread y en foros de la misma plataforma Moodle, de manera tal que los colegas puedan leerse y comentar sus intervenciones, además de enriquecer su perspectiva con el aporte de los demás.

En posteriores ediciones de la materia, implementamos el trabajo en grupo para pensar al menos las actividades 4 y 5, cuando ya tienen que armar un proyecto de inclusión de tecnologías, porque sabemos que del intercambio de ideas surgen ideas más ricas y potentes.

### **¿Se Incorporan recursos o actividades externas al aula virtual? ¿Cuáles?**

Solo trabajamos con Zoom para realizar las videoconferencias, Youtube para recuperar algunos videos y Voicethread para dar forma a la primera actividad.

También, a la hora de publicar los textos de la bibliografía, si los mismos están disponibles en línea, establecemos un enlace a esos sitios. Por ejemplo, un texto de Litwin que está publicado en ISSUU y uno de Maggio del diario Los Andes.

---

### **Entrevista en el marco de la Tesis de la Maestría Comunicación Digital Interactiva**

#### **Entrevista a Docente 3 (DOC 3)**

Asignatura: Estudios Universitarios y Tecnologías

Carrera: Curso Introductorio a la Modalidad a Distancia de la UNL

Modalidad: a Distancia

### **¿Qué recursos digitales se incluyen en el aula virtual?**

En el marco del curso Estudios Universitarios y Tecnologías, se decidió trabajar la presentación de los/las ingresantes a través de un mapa interactivo en Google Maps, donde pudieran incluir una foto de la localidad desde la cual están cursando sus estudios en la modalidad a distancia.

### **¿Qué tipos de recursos, estilo o género utiliza? ¿Para qué los usa?**

En la modalidad a distancia no han instancias de encuentro como las de un aula en la facultad, donde durante las primeras semanas los cursantes se van conociendo, se acercan y se preguntan de dónde vienen y demás. Trabajar en la virtualidad algún tipo de actividades en este sentido, ayuda a construir comunidad de práctica, a generar un sentido de pertenencia no solo a la institución sino fundamentalmente a un grupo de personas que estudian y aprenden en torno a una disciplina en particular.

### **¿De qué manera propone la interacción con los estudiantes?**

El “mapeate” que propusimos en Google invita a conocer nuevos usos de una aplicación que los ingresantes seguro conocen, también invita a recorrer el mapa y a leerse entre compañeros, a verse, a buscarse según las distancias, a reconocerse como colegas en un mismo trayecto de formación.

**¿Se relaciona con otros recursos propios de la plataforma o con otros externos?**

**¿Cuáles?**

El “mapeate” surge con la idea de romper con el tradicional foro de presentación que solemos encontrar en las aulas virtuales. En el curso introductorio a la modalidad a distancia se trabaja la idea de identidad también en la virtualidad. Esto de usar GMaps también propone una materialización explícita de nuestra presencia en las redes y un vínculo entre la realidad y la virtualidad como escenarios hibridados.

-----

**Entrevista en el marco de la Tesis de la Maestría Comunicación Digital Interactiva**

**Entrevista a Docente 4 (DOC 4)**

Asignatura: Estudios Universitarios y Tecnologías

Carrera: Curso de ingreso a la modalidad a distancia, común a todas las carreras.

Modalidad: Distancia

**¿Qué recursos digitales se incluyen en el aula virtual?**

En el aula virtual se incluyen diversos recursos, algunos diseñados o producidos a través de las herramientas de Moodle (E-books, archivos, página, etc.), y otros externos a la plataforma, embebidos en etiquetas (videos de YouTube, por ejemplo), o a través de links o enlaces a otros sitios web.

**¿Qué tipos de recursos, estilo o género utiliza? ¿Para qué los usa?**

La estructura del curso presenta un estilo narrativo, está organizado en pestañas o secciones en los que se articulan los distintos planes de trabajo. En cada Plan de Trabajo se propone el visionado y recorrido por diversos recursos, que responden a distintos fines. Por ejemplo, en la sección inicial del curso se incluye un video de presentación de la directora del

centro y mensaje de bienvenida a los/as estudiantes, luego en los planes de trabajo se utiliza el recurso video para acceder a una entrevista a un especialista, como parte del contenido a abordar.

Otra estrategia implementada en la edición 2017 fue el “Mapeáte”, que tenía el lema “Estés donde estés, estás en la Universidad”. Consistió en una propuesta de actividad de geolocalización, con el fin de trazar el mapa de UNLVirtual. La estrategia se compuso por un video tutorial con los pasos a seguir para “mapearse”, utilizando Google Maps, por lo que los estudiantes solamente tenían que tener una cuenta de correo de GMail como requisito para participar (marcar su “pin” en el mapa). Particularmente considero que fue una experiencia enriquecedora, que contribuyó a construir la identidad de los alumnos en tanto estudiantes universitarios, en la modalidad a distancia, y a consolidar el sentido de comunidad virtual, más allá de la consigna tradicional de presentación en un foro, y trascendiendo las fronteras del aula virtual. Como dato complementario, comentamos que el mapa tiene más de 20 mil visitas, mientras que el video tutorial, alrededor de 2800 visualizaciones.

### **¿De qué manera propone la interacción con los estudiantes?**

La interacción con los estudiantes se propone de diversas formas, siempre a los fines de enriquecer y consolidar el vínculo pedagógico. Tenemos que tener en claro que no es lo mismo la interacción que la comunicación sincrónica. En este sentido, la interacción implica decisiones, sobre la información que circula en el aula, los avisos o agenda de la cursada, y los intercambios propiamente; además de decisiones del orden tecno-pedagógico. Siempre comentamos con las colegas que el aula virtual no alcanza a representar todo lo que sucede, ya que hay diálogos y relatos que necesariamente debemos incluir o reponer.

Algunas de las estrategias para la interacción con los estudiantes tienen que ver con las vías de contacto y comunicación. Por ejemplo, reservamos el uso de correo interno del aula para fines específicos, por ejemplo el contacto privado con un estudiante. Utilización de los Foros de Avisos para marcar la agenda del curso en relación con los tiempos; Foro de uso general para habilitar espacios de consultas referidas a la cursada o intercambios entre pares.

### **¿Se relaciona con otros recursos propios de la plataforma o con otros externos?**

#### **¿Cuáles?**

Respondido en las preguntas anteriores

-----

## **Entrevista en el marco de la Tesis de la Maestría Comunicación Digital Interactiva**

### **Entrevista a Docente 5 (DOC 5) y a la docente 6 (DOC 6)**

Asignatura: Metodología de la Investigación en Artes Visuales

Carrera: Licenciatura en Artes Visuales. Facultad de Arquitectura, Diseño y

Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral

Modalidad: distancia

### **¿Cuál es el aula virtual que usa para la enseñanza de la asignatura?**

El aula virtual utilizada pertenece al Campus Virtual 3.0 del Sistema de Educación a Distancia UNLVirtual, cuya plataforma es Moodle.

### **¿Realiza actividades o usa otras plataformas que no sean institucionales? ¿Para qué las usa?**

En relación con las plataformas no institucionales, las incorporamos al aula (embeber) en tanto materiales que nos permiten enriquecer o ampliar nuestra propuesta didáctica. En este sentido, nos valemos de audiovisuales de *Vimeo* o *Youtube*, enlaces a sitios webs externos, imágenes referidas a obras o artistas, redes sociales de artistas que citamos como referencia, etc. Además, en una de las actividades les proponemos a los alumnos generen sus propios mapas conceptuales y para ello, proponemos plataformas como *prezi*, *mindomo*, *goconqr*, cuyo resultado deben incluir los enlaces o embeberlos en la entrega del trabajo práctico.

### **¿Con qué sentido usa el aula virtual? ¿Qué hace en el aula?**

Con un sentido pedagógico y a la vez comunicacional. Nos interesa concebir el aula como un espacio dialógico que contribuya al intercambio -aunque sea de manera asincrónica- y a una comprensión profunda de los contenidos que comprende la asignatura. En este sentido, nuestros propósitos se orientan a poner a disposición de los estudiantes un marco teórico amplio y diverso en relación con lo metodológico; poder brindar recursos y materiales para el abordaje y la comprensión reflexiva de los textos de la bibliografía; establecer, mediante actividades prácticas, las instancias referidas al posible diseño y plan de una investigación; y

otorgar herramientas para la búsqueda y depuración de las fuentes de investigación, y de los casos que, como objetos de análisis, deben construirse en dicho proceso.

**¿Se utilizan para el diseño del aula virtual diferentes lenguajes o narrativas? ¿Cuáles?**

Sí, tal vez por ser Licenciadas en Diseño de la Comunicación Visual es que siempre hemos reparado cuidadosamente en el diseño del aula. La imagen (fija o audiovisual) es una constante en nuestras propuestas que nos sirven para referenciar y aportar a la construcción de sentido. También nos interesa apelar a la narrativa como estrategia, fundamentalmente para darle la bienvenida a los estudiantes. En cada cohorte, solemos generar esta propuesta a partir de componer un texto visual que mixtura una obra artística, un texto literario, un audiovisual que es a la vez una instalación performática, etc.

**¿De qué manera propone la interacción con los estudiantes? ¿Se reconocen recursos o actividades puntuales? ¿Cuáles?**

La interacción con los estudiantes se hace a través de los espacios del aula para tales fines: el foro y el correo electrónico. En el caso del foro, lo utilizamos para diferentes cuestiones que van desde la presentación de cada uno de nosotros, consultas, debates en relación a un contenido específico, hasta cuestiones más operativas o administrativas. Y el correo nos sirve más que nada para generar alguna devolución o respuesta más personalizada con cada uno de los estudiantes.

**¿Se Incorporan recursos o actividades externas al aula virtual? ¿Cuáles?** Actividades externas hasta ahora no hemos incorporado. Sí recursos (sobre todo aquellos que permiten ser embebidos) que nos sirven para el tratamiento de un determinado contenido como para la generación de actividades dentro del aula. Ejemplo de ello: recursos audiovisuales (*Youtube, Vimeo*), textuales (bibliografía y apuntes de cátedra en pdf), visuales (imágenes de banco o de las redes sociales de artistas), infográficos (plataformas tipo *canvas, genially, prezi*, etc.).

-----  
**Entrevista en el marco de la Tesis de la Maestría Comunicación Digital Interactiva**

**Entrevista a Docente 7 (DOC 7)**

Asignatura: Videojuego y Sociedad

Carrera: Tecnicatura en Diseño y Programación de VideoJuegos

Modalidad: Distancia

**¿Cuál es el aula virtual que usa para la enseñanza de la asignatura?**

Docente de la asignatura VideoJuego y Sociedad que pertenece al plan de estudios de la carrera de diseño y programación de videojuegos. Se trata de una tecnicatura a distancia, una carrera de grado que se dicta a través del campus virtual de la Universidad Nacional del Litoral.

**¿Realiza actividades o usa otras plataformas que no sean institucionales?**

**¿Para qué las usa?**

Trabajo con distintas plataformas educativas y son todas de diferentes instituciones por ejemplo en una institución de nivel primario trabajo con la plataforma Neo, trabajo con varias versiones diferentes de moodle que trabajan con distintos complementos que pertenecen también a distintas instituciones, trabajo con classroom en nivel medio, trabajo con Edx para algunas instituciones nacionales. Así que sí, tengo la posibilidad de poder trabajar con diferentes plataformas educativas y después por supuesto hago uso de otras plataformas streaming ,de videos, de audios entre otras no.

En relación a para qué utilizó las plataformas, las utilizó tanto como docente y como estudiante. Y el resto de las plataformas las uso con fines profesionales, personales y recreativos entre otros.

**¿Con qué sentido usa el aula virtual? ¿Qué hace en el aula?**

En mi caso no es una opción, es una necesidad soy docente de una tecnicatura a distancia. Entonces necesariamente tengo que utilizar la plataforma como medio para llevar adelante mi proceso de enseñanza si, mi propuesta didáctica entonces la utilizó en ese sentido, la utilizó como medio para poder enseñar, dicho de una manera muy sencilla y concreta.

Qué hago en el aula?... y bueno eso, intento hacer un uso aplicado tanto al campo disciplinar como al perfil de nuestros estudiantes que son bastante particulares, la mayoría de ellos son gamers, vienen del mundo de los videojuegos. Tienen un tipo de consumo cultural en la mayoría de los casos bien diferenciados, son personas que pertenecen a diferentes franjas etarias con intereses muy variados, tenemos desde ingenieros que que decían profundizar sus conocimientos en el área de la programación a chicos recién graduados de la escuela secundaria.

Entonces, bueno intento hacer un uso de las herramientas, de los recursos, de las posibilidades que ofrece el aula como para poder propiciar de la mejor manera posible los aprendizajes en grupo tan variados no, tan heterogéneo.

Qué hago dentro del aula? bueno... disponibilizó material ya sea en formato texto, podcast, animaciones, videos incluso hasta películas.

Proponemos actividades que se realizan dentro del aula, como algunas actividades que se tienen que realizar afuera como entrevistas.

Evaluamos dentro del aula mediante la utilización de rúbricas, que si bien consideramos que es una herramienta muy potente, con muchas bondades didácticas todavía nos falta muchísimo por aprender para hacer un mejor uso de este instrumento que implementamos recientemente.

También generamos espacios de intercambio tanto entre el equipo docente y los estudiantes, como entre pares, los estudiantes. Estas son básicamente todas las actividades que desarrollamos como equipo de cátedra dentro del aula.

### **¿Se utilizan para el diseño del aula virtual diferentes lenguajes o narrativas? ¿Cuáles?**

En relación a la narrativa el aula de videojuegos y sociedad está 100% gamificada. Lo que hicimos fue recuperar algunas mecánicas, algunas lógicas propias de algunos videojuegos clásicos. También recuperamos algunos motivos temáticos, algunas acciones como metáforas operantes para poder hacer este pasaje que recupere las prácticas de juego de nuestros estudiantes y que contribuya de algún modo a la comprensión de la propuesta didáctica.

En este sentido no vamos a hablar de temas o de secciones dentro de la asignatura, sino de niveles. Hay una primera sección que se habilita al inicio del curso que se llama reglas del juego en donde informamos a nuestros estudiantes acerca de las posibilidades que tienen para diseñar sus estrategias de juego, en este caso son estrategias de cursado. Cómo pueden obtener monedas para acumular en su tesoro que esto les permite poder canjearlas para alcanzar la regularidad dentro del espacio de la asignatura. Ellos pueden canjear monedas, esto dicho de una manera muy general, no. Monedas con actividades extras por un trabajo desaprobado o por un trabajo que decidan no entregar. Si?

Obviamente, esto desde el equipo de cátedra requiere de un trabajo muy minucioso porque de alguna manera nosotros debemos garantizar que los estudiantes puedan alcanzar esos contenidos mínimos con éstas actividades extras. Así que bueno eso requiere de un trabajo muy, muy cuidadoso de parte de los docentes, de parte nuestra.

Otra de las secciones que interesante es Triunfos Épicas, estos son términos o expresiones muy conocidas por ello, sí, porque provienen justamente de la cultura gamers, ahí está el guiño a sus saberes previos que les permite poder resignificar dentro del aula a que nos estamos haciendo refiriendo. En Triunfos Épicas lo que hacemos es compartir trabajos prácticos o actividades desarrolladas por pares, que por distintas razones nosotros consideramos que merecen ser compartidas. Para poder transformarse en un insumo más de estudio, de consulta o de referencia. Estos trabajos luego de ser calificados y de ser conversado por el equipo de cátedra, se solicita a los estudiantes el permiso para poder compartirlos dentro de esta sección de manera anónima, entonces se comparten en ese espacio, y como decía se convierte en un insumo más para la consulta, para el desarrollo de las propuestas y de las actividades que nosotros planteamos dentro del paseo de la asignatura.

Una sección de cierre, en dónde se presenta las condiciones de elaboración para el trabajo final, que luego tiene una defensa oral y que también es bastante particular como está pensado, como está diseñado, se llama fin de juego y la última sección se llama postmortem que también es una expresión que se utiliza mucho. Los desarrolladores de videojuegos en esta instancia lo que hacen, dicho de una manera muy sencilla, es hablar de todo lo que salió mal, de todo lo que no funcionó en los proyectos y son terriblemente críticos y eso nos pareció una práctica muy interesante para recuperar en este caso los que somos críticos,

somos nosotros como docentes dentro del espacio de la materia, entonces les pedimos que ellos nos digan justamente que es lo que no funcionó, que es lo que estuvo mal y que lo hagan con esa misma lógica, con la que ellos trabajan cuando analizan cuando hace mirada de crítica sobre sus desarrollos, ese es el guiño que buscamos hacer ahí.

**¿De qué manera propone la interacción con los estudiantes? ¿Se reconocen recursos o actividades puntuales? ¿Cuáles?**

La interacción con Los estudiantes se proponen en diferentes espacios dentro del aula a través de webmail y mediante los foros y hay algunas instancias sincrónicas también, mediante chat pero más que nada en los encuentros sincrónicos lo hacemos mediante sistemas de videoconferencia normalmente lo hacemos a través de Zoom, en algunos casos con BBB y también en algunas oportunidades hemos hecho con Jitsi y también con discord. Discord fue la última incorporación que hicimos ahora, también en clave de poder trabajar en sintonía con los consumos culturales con las herramientas que se utilizan, con las lógicas y las modalidades de interacción que ellos manejan y discorde es un sistema de video chat, podríamos decir a grandes rasgos, que es muy utilizado por la comunidad gamers. Al igual que twitch, que todavía no lo hemos utilizado porque tiene un formato más televisivo nos parece, al menos a nosotros. Pero si Discord, comenzamos a utilizarlo este año (2021) de manera muy incipiente pero nuestra intención es poder explorarlo y explotarlo más en la próxima edición de la asignatura del año próximo.

**¿Se Incorporan recursos o actividades externas al aula virtual? ¿Cuáles?**

Si, ya respondí todos los recursos, sistemas de videoconferencias, sistema de video chat. Estamos pensando para el año próximo hacer un pequeño desarrollo de juego de rol para la participación de un foro que nos cuesta mucho trabajo poder generar ciertas miradas fuera de la norma. Así que bueno, estamos explorando la posibilidad de desarrollar una propuesta didáctica que los incomode los ponga fuera de la zona de confort. Ahí probablemente trabajemos con recursos externos al aula.