



**Buenos Aires**  
Provincia



**DESFD**

Dirección de Educación  
Superior de Formación Docente

**Título: Las narrativas transmedia en el ámbito educativo**

**Aportes para pensar estrategias en la Educación Superior.**

**Producción realizada por el equipo de trabajo de la Dirección de  
Educación Superior - Pcia. de Buenos Aires**

**Año 2019**

## Introducción

En el presente documento nos ocupamos de un concepto que se instala con fuerza dadas las características de nuestro tiempo: las **narrativas transmedia**. Se trata de un término amplio, abierto y en expansión, y es por eso que aquí se lo analiza desde múltiples perspectivas, especialmente la educativa.

Son muchas las experiencias que optan por estrategias transmedia, aprovechándose de las múltiples posibilidades mediáticas que lo hacen posible. Por fuera de las grandes industrias del entretenimiento, para el ámbito de la enseñanza también se volvieron una alternativa, puesto que revisten un enorme potencial a la hora de interpelar a las comunidades educativas. No obstante creemos que, en el contexto de la educación superior, aún no se han instalado como parte de una práctica cotidiana que vincule saberes pedagógicos, cognitivos y comunicacionales.

Al respecto, y mucho más allá de definiciones que podamos aportar, creemos que las narrativas proponen un modo de hacer y son, para el ámbito de la formación de formadores, una oportunidad que favorece los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es por ello que proponemos la lectura de este documento como una invitación a pensar prácticas que asuman el desafío de lo transmedia en la educación superior, situándolas definitivamente en las características hipermediatizadas de nuestro tiempo.

## Hacia la definición de un concepto

En la primera década del siglo XXI el concepto transmedia fue creciendo y ganando espacios para ser hoy un término obligado en el mapa comunicacional. Se trata de un concepto que Henry Jenkins publicó en la revista *Technology Review* en el año 2003<sup>1</sup> y refiere a la producción y difusión de contenidos a través de diversas plataformas, habilitando la participación activa de los usuarios.

Lo transmedia sugiere la mezcla, lo híbrido, el desdibujamiento de las fronteras entre las partes de un todo que conforman un universo. No se trata de la segmentación de

---

<sup>1</sup> Scolari, Carlos (2013) *Narrativas transmedia*. Cuando todos los medios cuentan. Editorial Deusto. Barcelona.

un relato que se difunde por vías distintas, sino de la producción complementaria de narrativas que explotan la naturaleza propia de cada uno de los lenguajes para hacer crecer una historia, potenciando sus posibilidades e impacto. En la narrativa transmedia *todos los medios cuentan*, y lo hacen de manera interdependiente. En ese sentido, Jenkins entiende que es esencial que *“exista una intertextualidad radical –o sea, que las diferentes partes estén conectadas entre sí de algún modo-, lo cual tiene que ver con el concepto de multimodalidad y el hecho de ser diseñado para una cultura en red”*<sup>2</sup>.

Si bien el concepto surge a principios de este siglo, pueden detectarse experiencias de estas características décadas atrás, teniendo en cuenta que la industria cultural del entretenimiento ha explorado y explotado las posibilidades mediáticas de la mano de la convergencia. Pero, en el contexto de surgimiento de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (tic), las narrativas transmedia se definen en la interacción, en la posibilidad de que los propios usuarios generen contenidos dándole continuidad a las historias en un crecimiento infinito. Ese es, quizás, su rasgo más destacable, siempre que proponen el protagonismo de las que antes eran tratadas como audiencias pasivas<sup>3</sup>.

Al respecto, y para continuar perfilando las características de nuestro tiempo, es preciso definir las nuevas lógicas de consumo que rompen con la recepción tradicional de estas audiencias. Si antes los medios consolidaban un mensaje unívoco para un público masivo, de uno a muchos, hoy internet habilita la producción en todas las esferas de la comunicación, en una dinámica de muchos a muchos. Ya tempranamente, Alvin Toffler (1980) acuñaba el término **prosumidor** para dar cuenta de esta circunstancia, en un juego de palabras que amalgama las nociones de productor y consumidor, convergencia que cobra fuerza de la mano de las multiplataformas en las que todos somos capaces de generar contenidos propios y darles difusión.

El prosumidor se convierte en una posibilidad propia de la llamada **sociedad del conocimiento** de la cual formamos parte, una sociedad en la que *“las condiciones del procesamiento de la información y la construcción del conocimiento han sido sustancialmente alterados por transformaciones y procesos de cambio centrados en los diversos usos de las tecnologías de la información y la comunicación”*<sup>4</sup>. Como nunca

---

<sup>2</sup> Ídem cita 1. Página 34.

<sup>3</sup> Nos referimos aquí a la imposibilidad de las audiencias de medios tradicionales de interactuar con aquello que consumen, haciendo oír su voz. De ninguna manera consideramos que haya pasividad en la recepción, ya que ese proceso es siempre propio, subjetivo y resignificante.

<sup>4</sup> Colección educ.ar, s.f.

antes, tenemos acceso a saberes que solían estar restringidos a ámbitos cerrados, asociados a un poder centralizado. Hoy internet -la nueva imprenta- da lugar a un tráfico incontrolable de información en el que todos somos piezas activas. Los diversos dispositivos y redes sociales promueven la posibilidad de registrar, grabar, editar, subir, intervenir, modificar e interactuar sobre/con contenidos propios y ajenos.

Es precisamente en este contexto en el que cobra verdadera dimensión la narrativa transmedia en la que la producción complementaria multiplataforma y multiformato se nutre también por los contenidos generados por los usuarios.

## Algunas experiencias, entre la ficción y la realidad

Las narrativas transmedia gestadas de la mano de las industrias del entretenimiento han tenido un extenso desarrollo en el plano de la ficción. De acuerdo a Carlos Scolari hay ejemplos ineludibles al respecto como Star Trek, Star Wars, The Matrix, Piratas del Caribe, Harry Potter, Lost y The Walking Dead. *“Todas estas obras tienen algo en común: en ellas el relato se expande de un medio a otro y los fans participan activamente en esa expansión. Como se puede observar, un mundo transmedia puede nacer a partir de un libro (Harry Potter), de un largometraje (Star Wars o The Matrix), de una serie televisiva (Star Trek o Lost), de un cómic (The Walking Dead) o de una atracción en un parque de diversiones (Piratas del Caribe). Cualquier texto puede potencialmente convertirse en una narrativa transmedia”<sup>5</sup>.*

Todas estas producciones fueron configurándose y creciendo a través de múltiples plataformas, ampliando el espectro, sumando en muchos casos a una película el desarrollo de cómics, libros, videojuegos y la participación activa de los prosumidores.

Pero no todo es ficción en el universo de las narrativas transmedia. Podemos mencionar experiencias vinculadas a discursos de no ficción y al género documental que tiene, en su origen, un rasgo claramente didáctico. Es el caso de **Malvinas30**<sup>6</sup>, cuyo responsable es Álvaro Liuzzi, un documental transmedia que repasa los hechos sucedidos en la guerra de Malvinas, en tiempo real pero treinta años después. Cuenta con

---

<sup>5</sup> Scolari, Carlos (2014) Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. Anuario AC/E de cultura digital.

<sup>6</sup> Puede verse una síntesis en [www.inter-doc.org/malvinas-30-un-documental-transmedia-interactivo](http://www.inter-doc.org/malvinas-30-un-documental-transmedia-interactivo)

un portal web, galerías de fotos, infografías y mapas interactivos, videos y noticias emitidas durante el conflicto bélico y la incorporación de redes sociales a través del usuario @SoldadoM30 que cuenta sus vivencias en primera persona a través del twitter. Del mismo modo se genera una cuenta de Facebook para ampliar el campo narrativo y, sobre todo, la comunicación con los usuarios. El proyecto logró una gran producción colectiva donde se interactuaba a través de interrogantes, preguntas que usuarios le hacían al soldado imaginario, información adicional que subían a las plataformas, y hasta la participación de ex combatientes.

Por fuera de los relatos históricos, también hay documentales transmedia que se ocupan de las más crudas problemáticas actuales. El equipo DocuMedia, perteneciente a la Universidad Nacional de Rosario y dirigido por Fernando Irigaray creó **Mujeres en venta** (2015)<sup>7</sup>, un documental que propone un recorrido a través de infinidad de recursos para abordar la trata de personas con fines de explotación sexual en Argentina. El proyecto cuenta con micros de TV sobre víctimas, redes, prostíbulos y proxenetas; cómics que representan historias reales, movisodios de tres minutos sobre casos concretos - como por ejemplo, el juicio por Marita Verón- y aspectos vinculados a la trata –el debate entre posturas abolicionistas y reglamentaristas-; un documental emitido por el canal local, el libro *¿Qué pasa después? Aportes y desafíos para la construcción de derechos de víctimas de trata y explotación sexual*, y mapas colaborativos en permanente actualización en los que los usuarios pueden subir su propia información sobre mujeres desaparecidas, rescatadas y sitios de explotación.

## La narrativa transmedia para enseñar y aprender

Hace mucho tiempo que la educación en medios es una propuesta concreta, una vía de exploración prevista en las asignaturas de los diseños curriculares para los profesorado de educación inicial y primaria. Atrás quedaron las posturas que demonizaban a los medios y pretendían mantener a la escuela como un recinto indemne a su influencia. Hoy no podría pensarse una institución replegada sobre sí misma y autoproclamándose la única portadora del saber legítimo, habida cuenta de que todos los espacios que transitamos poseen un potencial formativo que va modelando nuestras

---

<sup>7</sup> [www.documedia.com.ar/mujeres/universotransmedia.html](http://www.documedia.com.ar/mujeres/universotransmedia.html)

subjetividades. La incorporación de medios, tecnologías y consumos culturales en la educación es una necesidad y al mismo tiempo un desafío.

Es precisamente, en el marco de ese desafío, que podemos incluir las narrativas transmedia como propuesta pedagógica para la educación superior, explotando sus lógicas de producción, su construcción interactiva y su enorme potencial, teniendo en cuenta las ventajas de su utilización dado que *“su carácter inmersivo y el uso de múltiples soportes puede atraer a un alumnado familiarizado con entornos digitales y multimedia, y por tanto, servir como un factor motivacional. En general, las narrativas transmedia permiten generar entornos de aprendizaje cercanos a la vida diaria de los alumnos, utilizando una gran diversidad de medios y provocando la interacción de múltiples usuarios”*<sup>8</sup>.

Más allá de los beneficios mencionados, claro está que esta incorporación no puede hacerse desde un punto de vista meramente instrumental que asocie la suma de medios y tecnologías a la mejora educativa, *“ni las narrativas transmedia ni las tecnologías de la información y la comunicación (tic) garantizan en sí mismas la construcción del conocimiento ni procesos de reflexión, problematización, producción activa por parte del estudiante y la comunidad que se busca interpelar”*<sup>9</sup>. Serán fundamentales, entonces, la orientación y guía del docente, las consignas que se pongan en juego, el conocimiento profundo de los contextos y realidades de los alumnos y de sus competencias transmedia, para plantear proyectos vinculados a los contenidos curriculares, que puedan valerse de todas estas herramientas en el marco de un trabajo colaborativo.

Con el objeto de visualizar mejor de qué se tratan las narrativas transmedia en las aulas, relevamos una serie de experiencias que trabajan desde la transversalidad que los medios y las tecnologías de la información y la comunicación pueden aportar entre asignaturas diversas, recuperando en todo momento la producción propia de los alumnos y destacando la figura del docente como una guía.

Una de las formas en las que se proponen las narrativas transmedia como estrategia es a partir de la posibilidad de trasladar al contexto actual situaciones y

---

<sup>8</sup> Villegas, Isa (2013) Los usos educativos de las narrativas transmedia. Gabinete de Comunicación y Educación. Universidad Autónoma de Barcelona.

<sup>9</sup> Alonso, Exequiel; Murgia, Viviana Alejandra (2018) Enseñar y aprender con narrativa transmedia. Análisis de una experiencia en una escuela secundaria de Argentina. En Comunicación y sociedad N° 33. Departamento de estudios de la comunicación social. Universidad de Guadalajara. Página 218.

personalidades propias de otros momentos de la historia de la humanidad. Es el caso de **Si los próceres usaran Facebook**<sup>10</sup>, una experiencia llevada a cabo por alumnos del Colegio Confluencia de Neuquén con motivo del 25 de mayo. Posteriormente, otra experiencia similar llevó a esos mismos próceres al Whatsapp<sup>11</sup> en la escuela secundaria San Agustín, de Santa Fe, sobre la base de la propuesta anterior.

Con estas características, un proyecto que se gesta desde una idea genuinamente transmedia es **Si Sócrates viviera. Narrativa transmedia y filosofía**<sup>12</sup> *“en el cual se desarrolló una experiencia de exploración y creación de producciones en distintos formatos y medios de comunicación para abordar contenidos curriculares de filosofía en el proceso de enseñanza y de aprendizaje”*<sup>13</sup>. En esta oportunidad, y de la mano de las áreas de Prácticas del Lenguaje, Filosofía e Informática, alumnos de la Escuela de Enseñanza Secundaria N° 10 José Manuel Estrada (Olavarría, Buenos Aires) trasladaron a Sócrates y todo su universo al contexto actual: gestionaron su perfil en redes sociales como Facebook e Instagram, produjeron un video contando las ideas del filósofo, una entrevista radial desde la cual el propio Sócrates le hacía llegar sus preguntas a los ciudadanos y hasta escribieron una canción con sus postulados para subir a redes sociales. En todos los casos se tuvo en cuenta el contenido que se quería desarrollar, las consignas de producción, las herramientas técnicas necesarias para desarrollarlas y las propuestas de interpelación para motivar la participación de los públicos.

Más allá de esta experiencia concreta, gestada al interior de una escuela en particular y por iniciativa de su equipo docente, nos encontramos, por ejemplo, con propuestas como **CopaTic. La escuela juega el mundial**<sup>14</sup>, un proyecto de narrativa transmedia lúdico dirigido por Tomás Bergero y desarrollado por la Dirección de Innovación y Tecnología Educativa de la provincia de Buenos Aires, destinado a alumnos de más de setenta escuelas secundarias. Se trata de un juego que, montado sobre el Mundial de Fútbol de Rusia 2018, buscó vincular los contenidos del Diseño Curricular con las competencias y capacidades digitales de los alumnos, promoviendo el desarrollo de

---

<sup>10</sup> Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=svNdBIGM9GQ>. En este caso no hay una verdadera expansión más allá de la red social Facebook pero sí es evidente el traslado de una narrativa de 1810 a la actualidad, con el lenguaje y las herramientas propias de estos tiempos.

<sup>11</sup> Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=XFbwMnmDq0>

<sup>12</sup> Puede verse una síntesis de este trabajo en la presentación Prezi disponible en <https://prezi.com/nb3ray2xsrap/proyecto-transmedia-socrates/>

<sup>13</sup> Ídem cita 11. Página 204

<sup>14</sup> Puede verse en <https://copatic.abc.gob.ar/app>

producciones colectivas. CopaTic se basa es una serie de desafíos que promueven la producción de contenidos digitales en múltiples lenguajes y que, para su resolución, requiere de una estrategia colaborativa. Además de los desafíos cuenta con un tablero de juego que hace las veces de mapa interactivo para subir las producciones por institución y con una serie de guías e instructivos para un uso provechoso de aplicaciones y plataformas digitales.

## Las narrativas transmedia en la Educación Superior

Por todo lo expuesto hasta el momento es posible suponer que prácticas de este tipo son viables en cualquier nivel de la enseñanza, más allá de que los ejemplos citados en este documento sean parte de experiencias llevadas a cabo en la educación secundaria. Ahora bien: si tenemos en cuenta que el desarrollo de este tipo de propuestas implica poner en diálogo la perspectiva pedagógica para abordar un contenido, una serie de saberes y su forma de comunicarlos, buscando potenciar la interpelación de la comunidad educativa, entonces, ¿por qué no pensar las narrativas transmedia en la formación docente? ¿Por qué no instalarlas como modos de hacer, como alternativas posibles y concretas en los profesorados?

Como sabemos, se aprende a hacer haciendo. De más está decir que, durante la formación inicial, la experimentación de estas propuestas puede nutrir posteriormente el diseño de las propias planificaciones, consolidando una estrategia escalonada: el alumno de la educación superior experimenta la producción de contenidos transmediales de carácter pedagógico para luego llevar la dinámica a su práctica áulica, ajustando la propuesta de acuerdo a sus objetivos, los núcleos temáticos a abordar y los contextos socioculturales en los que desarrolle su intervención.

Al pensar este tipo de prácticas en el nivel superior cabe preguntarse qué características debería tener una propuesta transmedia con fines educativos. Al respecto *“se podría imaginar un proceso de aprendizaje donde la narrativa -ya sea el viaje de Cristóbal Colón, la fotosíntesis o la fórmula de la superficie de la esfera- se trabaje en el aula a través de diferentes lenguajes y soportes mediáticos; por otra parte, un proceso de*



*aprendizaje transmedia debería darle relevancia a la producción de contenidos a cargo de los estudiantes*<sup>15</sup>.

Teniendo en cuenta esas premisas, podríamos pensar una estructura a partir de la cual diseñar un proyecto de narrativa transmedia pedagógica a partir de las siguientes etapas:

- Definición de los propósitos educativos. Como en cualquier planificación será fundamental establecer los horizontes del trabajo que se pretende desarrollar, a partir de los contenidos a abordar y el contexto socioeducativo donde se lo pone en juego.
- Definición y realización de los guiones transmedia con participación de alumnos y docentes de diversos espacios, enfocando la forma en que los contenidos van a desagregarse y expandirse. Esto implica establecer, a priori, el recorrido de dicha expansión, qué productos se quieren generar y cómo se adaptará a cada lenguaje y formato el universo desplegado. Aquí las posibilidades son múltiples, y se escogerán de acuerdo a los intereses y saberes de los alumnos y a las necesidades de la estrategia en sí, como por ejemplo: gestión de perfiles en redes sociales, edición de videos, productos sonoros, infografías, fotografías, memes, blogs, etcétera.
- Organización de equipos, distribución de roles y producción de los contenidos en manos de los alumnos a partir de sus propios saberes técnicos y prácticos, y con la orientación docente.
- Elaboración de propuestas de difusión contemplando el diseño de consignas concretas que promuevan la participación de la comunidad y utilizando para ello las dinámicas implícitas en los medios y tic utilizados. En este sentido, es importante pensar que los modelos de interacción propuestos son parte fundamental del diseño de la estrategia: la interacción también se planifica.

Independientemente de esta estructura, y para lograr una verdadera transversalidad, diseñar proyectos de este tipo requiere de un trabajo previo de

---

<sup>15</sup> Scolari, C; Lugo Rodriguez, N; Masanet, M. J (2019) Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. Revista Latina de Comunicación Social, 74. Página 119.

exploración, valorando las características de los grupos de alumnos, sus inquietudes e intereses, y la puesta en común de los contenidos y recortes que desarrollarán los distintos espacios curriculares para trabar acuerdos y encarar una propuesta integral que se sostenga a lo largo del tiempo. En este sentido, creemos que el marco de los talleres integradores con los que cuenta la formación docente inicial son espacios propicios para la planificación dado que promueven el intercambio, el diálogo permanente entre docentes, alumnos y espacios curriculares y genera encuentros periódicos a lo largo del ciclo lectivo. Negociar en este espacio la posibilidad de desarrollar una estrategia transmedia escuchando la voz de todos los actores, entiende la formación situada en un tiempo en el cual *“convergencia comunicativa y tecnológica dan cuenta de la aparición de nuevas retóricas en los ambientes de la educación superior, donde los lenguajes dialogan y se entranan entre sí en un contexto, potencial al menos, de alta interactividad y transmediación”*<sup>16</sup>.

La invitación es a la experimentación, al ensayo, al trabajo colaborativo transmedial y, más que nunca, transversal, para expandir los conocimientos en lenguajes y soportes que contribuyan a la apropiación del saber. Por ello *“el hacer narrativo, entendido como una práctica de interpretación y producción de sentido transmediática, debería ocupar un lugar destacado en los procesos de configuración didáctica”*<sup>17</sup>.

## Conclusiones

De acuerdo a los materiales relevados para el presente documento, las conceptualizaciones y los ejemplos brindados, las narrativas transmedia aplicadas al ámbito educativo tienen a favor un sinfín de beneficios que potencian las prácticas docentes y los aprendizajes. A continuación, detallamos una síntesis de aquellos aspectos que consideramos, las vuelven un horizonte irrenunciable.

- Las narrativas transmedia propician un rol activo y protagónico por parte de los alumnos, utilizando la creatividad como motor de cualquier producción realizada, explorando sus propias inquietudes, gustos e intereses para expandir un universo. Pero

---

<sup>16</sup> Ambrosino, María Alejandra (2017) Docencia y narrativas transmedia en la educación superior. En Trayectorias Universitarias, Volumen 3. Número 4. Universidad Nacional de La Plata. Página 17.

<sup>17</sup> Ídem cita 18.

para que ello suceda, es fundamental el conocimiento profundo de los contenidos, por lo cual la estrategia redundará en procesos de apropiación y resignificación que nutren la formación.

- Parten indefectiblemente de los propios contextos en los que los alumnos se sienten familiarizados, haciendo de sus saberes prácticos una forma de producir conocimiento. Valorar estos saberes propios de la cotidianeidad y trasladarlos a lógicas de la formación formal motiva el abordaje de contenidos de manera más participativa.

- Contribuyen a una propuesta de formación situada, contextualizada, atenta a los nuevos modos de producción y circulación de sentidos y a las nuevas lógicas de conocimiento y apropiación.

- Son una forma concreta de pensar la educación en medios como eje transversal a cualquier área curricular, poniendo a los medios y a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación a disposición de saberes diversos en proyectos que permiten su articulación.

- Promueven desde el hacer la desnaturalización de discursos mediáticos que muchas veces se lleva a cabo a través de prácticas analíticas: en las propias producciones se debe optar por una historia, un encuadre, un recorte, un punto de vista, un estilo narrativo, una forma de contar asociada a objetivos previamente definidos, un posicionamiento ideológico que evidencia la toma de decisiones a la hora de producir cualquier discurso para ser difundido a través de medios masivos.

- Finalmente, podemos decir que favorecen el trabajo colaborativo, en equipo, delimitando roles que permiten explorar y explotar las habilidades/competencias comunicacionales y digitales de los alumnos.

## Bibliografía

- Alonso, Exequiel; Murgia, Viviana Alejandra (2018) Enseñar y aprender con narrativa transmedia. Análisis de una experiencia en una escuela secundaria de Argentina. En Comunicación y sociedad N° 33. Departamento de estudios de la comunicación social. Universidad de Guadalajara.
- Ambrosino, María Alejandra (2017) Docencia y narrativas transmedia en la educación superior. En Trayectorias Universitarias, Volumen 3. Número 4. Universidad Nacional de La Plata.
- Ossorio Vega, Miguel Ángel (2016) Aplicación de la narrativa transmedia en la enseñanza universitaria en España: Aprendizaje colaborativo, multiplataforma y multiformato. Universidad Complutense de Madrid, España.
- Publicar en Internet: CD 26 (Sin fecha) Colección educ.ar. *educ.ar*. Recuperado de <https://www.educ.ar/recursos/90103/coleccion-educar-en-linea>
- Scolari, Carlos (2013) Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Editorial Deusto. Barcelona.
- Scolari, C; Lugo Rodriguez, N; Masanet, M. J (2019) Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. Revista Latina de Comunicación Social, 74, pp. 116 a 132.
- Toffler, Alvin (1981) La tercera ola. Edivisión. México.
- Villegas, Isa (2013) Los usos educativos de las narrativas transmedia. Gabinete de Comunicación y Educación. Universidad Autónoma de Barcelona.