

Uso de la Narrativa Transmedia en entornos académicos virtuales o bimodales

Use of the Transmedia Narrative in virtual or bimodal academic environments

Iván Nefthali Rios Hernández¹

Rios H, Iván N

miradas N°14 – 2016. ISSN: 0122 994X Págs 113 - 121

Recepción: Junio 18 de 2016

Aprobación: Octubre 03 de 2016

Publicación: Diciembre 20 de 2016

Resumen:

A través de esta ponencia se pretende dar una mirada reflexiva al proceso de educación virtual y el rumbo hacia donde nos dirige en esta época. Además, se pretende reflexionar sobre la Narrativa Transmedia y la importancia que tiene el lenguaje en el desarrollo de historias transmediales. Se presenta una guía experimental de carácter constructivista que pretende apoyar al docente en el desarrollo de una historia de Narrativa Transmedia con propósitos académicos. Finalmente, se sugiere la necesidad de desarrollar investigaciones empíricas que permitan validar la guía experimental sugerida y nos provean mayor información sobre la efectividad de la Narrativa Transmedia en la formación óptima del estudiante y en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras Clave: Educación virtual, Narrativa Transmedia, Guía Experimental, Construcción de Estructura Narrativa

Abstract

The aim of this lecture is to try to give a reflective look at the virtual education process, and where it is leading us in this age. Furthermore, the aim includes a reflection on transmedia storytelling and the importance that language has in the development of transmedia stories. A constructivist-type experimental guide is presented aiming to support professors when developing a story for academic transmedia storytelling. Finally, this lecture suggests the need to conduct empirical which allow the validation of the suggested experimental guide and which will provide us more information regarding the effectiveness of transmedia Storytelling in students optimal training and in their teaching learning process.

Key Words: Virtual education, transmedia storytelling, experimental guide, narrative

¹ Docente-Investigador, Facultad de Comunicación, Universidad de Medellín

structure construction

Introducción

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula de clases ha traído consigo un sinnúmero de debates e interrogantes que pretenden explicar la efectividad de estas herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las instituciones de educación superior son las que mayor atención han prestado a esta tendencia, logrando desarrollar diversos ofrecimientos académicos que promueven el uso adecuado de las TIC en el entorno educativo. Esta integración ha estado acompañada del uso de metodologías de aprendizaje innovadoras, pero sin obviar el principio fundamental de la enseñanza que promueve el desarrollo académico óptimo del alumno, su autonomía, pensamiento crítico, actitudes de colaboración y autoevaluación.

Uno de los aspectos importantes a considerar en análisis relacionados al uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es la disponibilidad actual de herramientas de comunicación innovadoras que permiten la integración adecuada del alumno en diversas actividades de aprendizaje para su óptimo aprovechamiento académico y el desarrollo adecuado de comunidades académicas virtuales.

La disponibilidad de nuevas herramientas de comunicación disponibles para los procesos de enseñanza-aprendizaje, representa un desafío para las instituciones de educación superior que ofrecen programas académicos híbridos o completamente en línea, ya que el éxito de la integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje podría estar sujeto no solo por la efectividad de las estrategias didácticas que rijan el proceso educativo y la técnicas de evaluación utilizadas por el docente, sino también por la manera en que

un alumno pueda visualizar que ese proceso cumple con una necesidad de aprendizaje. Esa necesidad de aprendizaje podría estar sujeta a las estrategias innovadoras utilizadas por el docente en un curso debido a su posible influencia en la activación de una conducta continua de participación en el alumno y en el desarrollo de acciones concretas que ayuden en su proceso de enseñanza.

Los retos que demanda el proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos académicos virtuales o bimodales sugieren la necesidad de análisis continuos que permitan el intercambio de ideas para el desarrollo de nuevos enfoques metodológicos y atemperados a los cambios frecuentes que muestran las nuevas tecnologías de la comunicación.

Según, Salinas (2004) muchos de los conceptos asociados con el aprendizaje en la clase tradicional, pero ausentes cuando se utilizan sistemas convencionales de educación a distancia, pueden reacomodarse en la utilización de redes para la enseñanza, dando lugar a una nueva configuración formativa que puede superar las deficiencias de los sistemas convencionales, ya sean presenciales o virtuales.

Lo expuesto por Salinas refuerza la necesidad del uso de metodologías de enseñanza innovadoras que propicien la motivación en el alumnado, su integración adecuada y activación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, sugiere el estudio de metodologías utilizadas en el aula tradicional y su posible aplicación en entornos virtuales de aprendizaje como elementos de motivación para el desarrollo adecuado de las competencias específicas y transversales del alumno.

No debemos obviar que intentar motivar a estudiantes inmersos en e-learning conlleva la consideración ponderada de

diversos recursos didácticos e iniciativas que promuevan de forma continua la participación activa de los estudiantes para su óptima adaptación y éxito educativo.

A través de esta ponencia se pretende dar una mirada reflexiva al proceso de educación virtual y el rumbo hacia donde nos dirige en esta época. Además, se pretende reflexionar sobre la importancia que tiene el lenguaje en el desarrollo de historias transmediales. Se presenta una guía experimental de carácter constructivista que pretende apoyar al docente en el desarrollo de una historia de Narrativa Transmedia con propósitos académicos. Finalmente, se sugiere la necesidad de desarrollar investigaciones empíricas que nos provean mayor información sobre la efectividad de la Narrativa Transmedia en la formación óptima del estudiante y en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Educación virtual

Desde la perspectiva de nuestro análisis es importante dar una mirada teórica y reflexiva sobre la inmersión de las tecnologías de la comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje y el rumbo hacia dónde nos dirigen.

La educación virtual (e-learning) es considerada una ruta de aprendizaje a través del cual los alumnos y profesores interactúan basados en el modelo cooperativo que promueve la intervención de ambos actores durante el proceso. Según lo exponen Area y Adell (2009) “el concepto de e-learning es una modalidad de enseñanza-aprendizaje que consiste en el diseño, puesta en práctica y evaluación de un curso o plan formativo desarrollado a través de redes de ordenadores y puede definirse como una educación o formación ofrecida a individuos que están geográficamente dispersos o separados o que interactúan en tiempos diferidos del docente empleando los recursos

informáticos y de telecomunicaciones” (p.2).

Esta es una de varias de las interpretaciones que se le ha otorgado al término anglosajón e-learning. Sin embargo, la mayoría de las definiciones dadas al término otorgan características descriptivas similares entre las que se destacan el uso de técnicas específicas de aprendizaje con la utilización de recursos y medios de comunicación (Rey, 2012).

Collis (1996) propone que el e-learning es la conexión entre personas y recursos a través de las tecnologías de la comunicación con un propósito de aprendizaje. La definición propuesta por Collis, enmarca de manera yuxtapuesta los fundamentos del e-learning utilizando como marcos de referencia principales la inmersión de las TIC y participación de unos actores específicos, entiéndase el alumnado y los docentes, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Hernández (citado por Baelo, 2009), hace una traducción literal de lo que se concibe como *e-learning* y lo define como: “proceso que engloba aquellas aplicaciones y servicios que, tomando como base las TIC, se orientan a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje” (p.87-88).

Dentro de los análisis de e-learning se encuentran los relacionados al uso de los diversos puntos de conexión que pueden utilizarse en el proceso de enseñanza. El inicio del e-learning estuvo dominado por Internet, sin embargo, a través de los años son cada vez más los diversos recursos electrónicos utilizados para el proceso de enseñanza-aprendizaje en entornos educativos no tradicionales, entre los que se encuentran teleconferencias, televisión interactiva, CD-ROM y audios.

En años recientes y dado al desarrollo de las redes sociales se puede apreciar como este nuevo recurso de interacción provee

alternativas adicionales al docente para fortalecer sus estrategias de enseñanza-aprendizaje en el e-learning. Entre las redes sociales que han logrado captar la atención de los investigadores y estudios sobre el e-learning se encuentran: Facebook, Twitter, Blogs, YouTube y Skype, entre otras. Cada vez más se observa la integración de las redes sociales no solo en el e-learning, sino también en la enseñanza tradicional, ofreciendo así una herramienta adicional de apoyo al estudiante en su proceso educativo.

Actualmente, los análisis sobre e-learning se han ampliado y tratan de comprender la posible influencia que ha tenido la evolución de la tecnología en el desarrollo de la educación a distancia haciendo énfasis en la aparición del Ciberespacio y las diversas plataformas de comunicación interactivas que continúan ascenso. La transformación provista por la Web al desarrollo del e-learning ha propiciado una mayor liberalización del uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto debido a que ya no solo el docente es el encargado de dirigir los contenidos de los cursos a distancia. En esta época y gracias a la Web, los estudiantes han tomado un rol semi-periférico importante y más activo en su propia educación, ya que tienen la posibilidad de desarrollar contenidos digitales que propicien su construcción del conocimiento de manera participativa y creativa.

Una de las herramientas modernas de comunicación que permite la participación activa del estudiante en su proceso de enseñanza-aprendizaje es el uso de la Narrativa Transmedia. Es materia de análisis entender cómo el empoderamiento de los estudiantes en su proceso de enseñanza-aprendizaje puede ayudar a su óptima formación académica con el uso de la Narrativa-Transmedia, herramienta que facilita el desarrollo de contenidos mediáticos, por parte de los estudiantes, a

través de múltiples canales y plataformas tales como: páginas web, televisión, *comics* y video juegos, entre otras.

La integración de la Narrativa Transmedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje demuestra la transformación acelerada del e-learning en los últimos años y demanda de análisis continuos que propicien el entendimiento sobre cómo las innovaciones tecnológicas inciden en la reestructuración de cursos a distancia o bimodales en la actualidad. Uno de los que ha expresado su parecer al respecto es Stephen Downes (citado por García & Seoane, 2015) quien expone en un reciente artículo que “hay un conjunto de tecnologías que han caracterizado el desarrollo del e-learning con el paso de los años que han dado forma al e-learning que existe hoy en día y que pueden ayudar a entender la dirección que tomará en un futuro. En primer lugar habla de una generación cero que representa la idea de publicar contenido en línea, incluyendo cualquier elemento multimedia y con una idea muy clara de aprendizaje programado basado en las secuencias de contenidos y actividades determinadas por las elecciones del estudiante y los resultados de ciertas interacciones” (p. 123-124).

Narrativa Transmedia

Habiendo hecho una reflexión breve sobre algunos elementos de la educación virtual y su transformación en los últimos años

es meritorio que hablemos un poco sobre varias consideraciones relacionadas a la inmersión de la Narrativa Transmedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para Cassany, Fretes, Knobel, Lankshear, Meneses, Morino, Reig, Roca, Sacristan, Santovena y Sigales (2013) dentro de los estudios relacionados al uso de las TIC en el entorno académico lo importante es conocer cómo se apropian de dichas tecnologías los profesores y alumnos, cómo las insertan en sus prácticas y qué provecho sacan de ellas. Además, de qué manera añaden valor a las prácticas anteriormente existentes.

Expertos en educación concuerdan en la necesidad de despertar la capacidad crítica de los estudiantes con la ayuda de las modernas tecnologías para que tengan la oportunidad de desmenuzar la información que está accesible en Internet, puedan diferenciarla y desarrollar un mensaje a base de información fidedigna que apoye en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los estudios relacionados a la inmersión de las TIC en el entorno académico han generado amplia discusión sobre las exigencias a considerar para atemperar el proceso de enseñanza-aprendizaje a una sociedad globalizada. Lo antes expuesto implica considerar el proceso educativo de los estudiantes desde una perspectiva de competitividad sustentado en el desarrollo de competencias básicas del alumnado y en la construcción conjunta de conocimiento.

La sociedad globalizada a la cual hago referencia en el párrafo anterior ha traído consigo la inmersión de la Narrativa Transmedia al aula de clases convirtiéndose en una nueva fuente de interacción social adicional entre los alumnos y el docente.

De acuerdo con Scolari (2013) la Narrativa Transmedia son una forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.). Permite que

los participantes definan de cierta manera el libreto y contexto de las situaciones que se presentan a través de las diferentes plataformas que se utilicen en la estrategia de posicionamiento y participación ciudadana.

Por su parte, Jenkins (2003) y a quien se le adjudica ser el creador del término Narrativa Transmedia, expuso en un artículo publicado en la Revista *Technology Review* que:

Hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales. Propone además que en el mundo de la convergencia mediática, se cuentan todas las historias importantes, se venden todas las marcas y se atrae a todos los consumidores a través de múltiples plataformas mediáticas. Destaca además que la convergencia representa un cambio cultural, toda vez que se anima a los consumidores a buscar nueva información y establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos. La convergencia no tiene lugar mediante aparatos mediáticos, por sofisticados que estos puedan llegar a ser. La convergencia se produce en el cerebro de los consumidores individuales y mediante sus interacciones sociales con otros” (p. 14).

En la estrategia de NT pueden ser utilizadas las redes sociales, páginas web, televisión, radio, comics, cine, video juegos y *billboards*, entre otros medios de comunicación. Desde la perspectiva de nuestro análisis es meritorio extrapolar el

término consumidor propuesto por Jenkins al del estudiante, ya que es éste último quien se encuentra a cargo de contar una historia sobre un tema en particular de interés para la clase, presentar una idea o planteamiento que apoye la discusión de dicho tópico, y trata de atraer y promover la participación activa de sus demás compañeros del curso para establecer las conexiones adecuadas entre los contenidos desarrollados en las diversas plataformas.

Estudios recientes sobre la inmersión de la Narrativa Transmedia en el entorno educativo han traído consigo diversos análisis entre los que se destacan el uso lenguaje y su influencia en las interpretaciones del receptor. Desde la perspectiva de la Narrativa Transmedia en entornos académicos virtuales o bimodales es de vital importancia prestar atención a la manera en que se construyen los diversos mensajes que pretenden exponer la aparente realidad de un concepto o tema que es parte de la discusión de una clase. Esto ya que la realidad lingüística inmersa en la mente del emisor y expresada a través de diversas plataformas de comunicación no necesariamente sería la interpretada por el receptor, quien debe continuar con el desarrollo de la historia como parte de la dinámica de interacción y discusión de algún tópico propuesto por el docente.

Como se ha mencionado en párrafos anteriores la Narrativa Transmedia en entornos académicos busca provocar la participación activa de los estudiantes en el desarrollo de historias a través de diversas plataformas que ayuden al entendimiento de un tema o concepto. Es aquí donde el lenguaje juega un rol semi- periférico importante, ya que dependerá de la estructura utilizada en el mensaje inicial por parte del emisor para que los replicadores de la historia, entiéndase demás estudiantes, continúen con el desarrollo de la historia, pero bajo una línea de pensamiento estructurado que provea coherencia a la

discusión del tema. Y como lo propone Scolari en sus recientes publicaciones “en la Narrativa Transmedia se debe asegurar una visión única y sin fracturas del mundo narrativo” (p.247). Las palabras de Scolari implican claramente que a pesar de que son diversas las plataformas utilizadas y personas inmersas en la construcción de una historia de Narrativa Transmedia el fin primordial de la comunicación debe poder estar claramente definido.

He aquí uno de los retos principales que tenemos los docentes interesados en integrar la Narrativa Transmedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje: el desarrollo adecuado de una historia claramente definida desde sus inicios. Interesado en aportar a la comprensión y el uso efectivo de la Narrativa Transmedia en entornos universitarios virtuales o bimodales, propongo una guía experimental de carácter constructivista que debería servir como herramienta de apoyo para los estudiantes durante la configuración de la historia que estaría en sus manos desarrollar a través de diversas plataformas de comunicación multimedia. La teoría constructivista, promovida por teóricos del relieve de Piaget y Vygotski, entre otros, permite la construcción del conocimiento a través del desarrollo de actividades didácticas que sean ricas en argumentos. Dentro de sus postulados promueve facilitar herramientas al estudiante que le permitan construir sus propios procedimientos para el desarrollo de sus conocimientos posteriores.

Según lo propone Hernández (2008) esta era de la información e innovación tecnológica le ofrece al docente la oportunidad de reinventar el aula de clases con estrategias innovadoras y creativas que propicien la enseñanza óptima en el alumnado. Con la llegada de estas tecnologías (wikis, redes sociales, blogs...), los estudiantes no sólo tienen a su alcance el acceso a un mundo de información ilimitada de manera instantánea, sino que también se les ofrece

la posibilidad de controlar ellos mismos la dirección de su propio aprendizaje. Sin embargo, creo prudente incluir como parte de lo dicho por Hernández, la posibilidad de que el aprendizaje del estudiante de alguna manera se encuentre influenciado por el conocimiento previo que tenga el alumno sobre el tema bajo análisis.

Como parte de la guía propuesta se sugiere en primer lugar delinear los objetivos instruccionales de cada curso en cual se pretenda utilizar la Narrativa Transmedia como elemento adicional dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje. En segundo lugar, se considera importante definir y seleccionar algunas palabras clave o conceptos alineados con los objetivos instruccionales del curso y que permitan iniciar el desarrollo de una historia a través de diversas plataformas de comunicación. Luego, se propone el desarrollo de una estructura lingüística inicial que sirva de partida para la construcción de la historia que los estudiantes deberán desplegar a través de las diversas plataformas de interacción que hacen parte de la Narrativa Transmedia. Luego de haber provisto esa estructura lingüística inicial, el estudiante tendrá la posibilidad de desarrollar su historia acorde con lo planteado por la estrategia de *Users Journey*, la cual considera los pasos a seguir, aspectos técnicos y narrativos para el desarrollo de la Narrativa Transmedia.

Por último, se sugiere analizar la efectividad de la estrategia didáctica recomendada con un análisis que haga énfasis en la claridad del mensaje desarrollado por los estudiantes. Además, uso adecuado de los conceptos clave que utiliza el estudiante en el desarrollo de la historia. Finalmente, se recomienda una evaluación cruzada por pares (estudiantes) con énfasis en la comprensión del mensaje. Con esta propuesta evaluativa se protege el fin primordial de todo proceso de enseñanza-aprendizaje que es promover

el conocimiento y desarrollo óptimo del estudiante de manera individual y colectiva (Ver figura 1).



Figura 1. Desarrollo de una estructura lingüística para la construcción de una historia de Narrativa Transmedia con propósitos académicos

Fuente: Autoría propia

Es importante mencionar que para comprobar la efectividad de esta propuesta se requiere el desarrollo de investigaciones entre académicos de diversos campos del saber que ayuden en su corroboración y validez científica. De esta manera se podría analizar si existe una posible relación entre los lineamientos esbozados en la estructura sugerida y el desarrollo académico de los estudiantes con el uso de la Narrativa Transmedia.

Conclusiones

Para finalizar es importante reiterar la manera en que los procesos de educación a distancia han atravesado una gran transformación. Las continuas innovaciones tecnológicas y herramientas de interacción social disponibles en la actualidad, demandan que los docentes y encargados del desarrollo de programas académicos a distancia o bimodales,

atemperen sus ofrecimientos y estrategias didácticas al contexto de esta era y a los retos que de ello emana. Esto sin obviar los diversos enfoques teóricos y perspectivas de aprendizaje disponibles para su consideración. Además, del análisis de las teorías de la conducta humana, las cuales tratan de explicar los elementos que influyen en las acciones y conductas de un alumnado.

Por otro lado, la llegada de las redes sociales al salón de clases tradicional y al e-learning, supone un reto adicional para los docentes, ya que sugiere la necesidad de integrar estrategias innovadoras que se encuentren alineadas a las características específicas de estas herramientas de interacción social y a sus diversos formatos. Uno de los nuevos retos para el e-learning es la llegada de la Narrativa Transmedia. Este nuevo formato de interacción social refuerza la necesidad del uso e implementación de estrategias de motivación creativas y atemperadas a las dinámicas comunicacionales que provee la Narrativa Transmedia, con la creación de contenidos mediáticos a través de múltiples canales y plataformas.

Se sugiere además, que para el uso efectivo de la Narrativa Transmedia en entornos virtuales o bimodales se considere el uso de la guía propuesta. Se considera que esta guía podría proveer al docente la oportunidad de asegurar una estrategia didáctica que vaya a tono con los objetivos instruccionales del curso y fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje para beneficio del alumnado.

Finalmente, se sugiere el desarrollo de investigaciones conjuntas que permitan validar científicamente la propuesta antes presentada y auscultar métodos de evaluación adicionales que refuercen la viabilidad y efectividad del uso de la Narrativa Transmedia en entornos académicos virtuales o bimodales.

Referencia Bibliográfica

Área, M. & Adell, J. (2009) E-Learning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos

(Coord): *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet*. Aljibe, Málaga, 391-424. Recuperado de <http://tecedu.webs.ull.es/textos/eLearning.pdf>

Baelo, R. (julio, 2009). El e-learning, una respuesta educativa a las demandas de las sociedades del

siglo XXI. *Revista de Medios y Educación*, (35), 87-96. Recuperado de <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n35/7.pdf>

Casanny, D, Fretes, G., Knobel, M., Lankshear, C., Meneses, J., Mominó, J, Reig, D., Roca. G.,

Sacristan, A., Santovena, S. & Sigales, C. (2013). *Sociedad del conocimiento, tecnología y educación*. Morata: Madrid.

Cebrián, M y Gallego, J. (2011). *Procesos educativos con TIC en la sociedad del conocimiento*. Pirámide. Madrid.

Collis, B. (1996). *Tele-learning in a digital world: The future of distance learning*. London:

International Thomson Computer Press.

García, F.& Seoane, A. (abril, 2015). *Una revisión actualizada del concepto de e-learning: Décimo*

Aniversario. *EKS*, 16(1), 119-144. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/2010/201038761008.pdf>

Hernández, S. (octubre, 2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías, aplicado en el

proceso de aprendizaje. *Universities, and Knowledge Society Journal*, 5(2), 26-35. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2799725>

Jenkins, H. (2003), Transmedia Story telling. Moving characters from books to films to video games

can make them stronger and more compelling, en *Technology Review*, Recuperado, 16 de enero de 2016 En <http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/>

Rey, A. (2012). E-Learning en ambientes virtuales 3D de múltiples usuarios. Colombia: UCEVA.

Salinas, J. (2004). Cambios metodológicos con las TIC. Estrategias didácticas y entornos virtuales de

enseñanza-aprendizaje. *Bordón*, 56(3-4), 469-481. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1291863>

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