

Título de la ponencia

Emergencia de Subjetividades de estudiantes de secundaria en la Implementación de una Narrativa Transmedia¹

Nombre (s) Autor (es)

David Ricardo Martínez Durán²

Resumen:

Esta ponencia propone la implementación de Narrativas Transmedia Pedagógicas (NTP) como una estrategia didáctica emergente para la enseñanza de contenidos del área de Tecnología e Informática, desde las sistematizaciones adelantadas con el proyecto Semillero de Medios RadioAnduinos se ha podido evidenciar nuevos conocimientos que pueden aportar estos ejercicios propios de la cultura digital, muchas veces desde la educación informal con el alfabetismo Transmedia. Al final se hace una conclusión a manera de recomendación para tener más en cuenta esta emergencia de aprendizaje digital.

Abstract

This paper proposes an implementation of Pedagogical Transmedia Storytelling (PTS), like as emergency strategy didactic for teaching of contents in Technology and Technology Information area, on based of advance systematizations with de project “Semillero de Medios RadioAnduinos” have been evident new knowledges that can be contributed into these exercises belonging to the digital culture, a lot of times from informal education with the literacy transmedia. In conclusion, as a recommendation for going keep and considerate this emergency of digital learning.

¹ La presente ponencia, expone los avances y reflexiones realizadas a la fecha en el proyecto de investigación para tesis doctoral del Énfasis Lenguaje y Educación, Línea Comunicación y Educación en la Cultura, cuyo asesor es el Doctor Juan Carlos Amador Báquiro, adelantada en el marco del Doctorado Interinstitucional en Educación de la Universidad Francisco José de Caldas.

² Docente Tecnología e Informática – Secretaria de Educación Distrital de Bogotá, Magister en Comunicación – Educación – Universidad Francisco José de Caldas, Especialista en Animación – Universidad Nacional de Colombia, Licenciado en Diseño Tecnológico – Universidad Pedagógica Nacional, Estudiante de Doctorado Interinstitucional en Educación – Universidad Distrital Francisco José de Caldas en convenio con la Universidad Pedagógica Nacional y la Universidad del Valle.

Palabras clave

Narrativas Transmedia, Cultura Digital, Estrategias Didácticas, Tecnología e Informática, Subjetividades.

Desarrollo de la ponencia:

El Semillero de Medios RadioAnduinos, es un proyecto escolar que desarrolla actividades relacionadas con la comunicación y educación a través de varios medios digitales y apuesta por consolidar un ejercicio de Narrativas Transmedia en el Colegio Instituto Técnico Internacional IED, institución del sector público, ubicado al centro occidente de la ciudad de Bogotá en la Localidad 9 de Fontibón. El proyecto actualmente adelanta sus acciones con estudiantes de secundaria en sus grados 6° a 10° en el rango de edad entre los 11 y 17 años, con la orientación de docentes de diferentes áreas y también con la participación de la comunidad escolar del colegio conformada por padres, madres y cuidadores, egresados y egresadas, sector productivo vecino, administrativos y directivas.

El nombre “*Anduinos*” es una palabra resultado de la sumatoria entre la placa DIY³ *Arduino*, que hace parte de los contenidos que se establecen en la planeación institucional del colegio las estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias en Tecnología e Informática “Construcción–Fabricación” (MEN, 2022, p. 73) y de la palabra *Andes*, puesto que en el año 2019 la narrativa original creada por Lina Vanegas⁴ para participar en el campamento STEM Novacamp, tiene por personajes a “*Eduardo el armadillo y Cándora*”, dos animales presentes en nuestros territorios y que reivindican la cultura de nuestros territorios de Abya Yala⁵.

³ Abreviación en inglés “Do It Yourself”, en español “Hazlo tú mismo” utilizado para motivar a las personas a realizar diseños y elementos tecnológicos con conocimientos propios, materiales de fácil obtención y procesos sencillos; promoviendo la autonomía e independencia.

⁴ Estudiante egresada perteneciente al SMRA, creadora original de la narrativa, disponible en: <https://citianduinos.wixsite.com/radioanduinos/narrativa-transmedia>

⁵ Palabra indígena que traduce “tierra en plena madurez” para rebautizar a los territorios que se conocen como el continente americano.

A la fecha cumple más de 4 años de actividades relacionadas con contenidos del área de Tecnología e Informática transversales con las demás áreas del conocimiento, producciones académicas e investigativas y la sumatoria de iniciativas que convocan a la comunidad educativa a participar activamente en el trámite que se les da a las informaciones que emergen en el marco de los contenidos digitales que circulan por la red. Es así como con el proyecto se espera promover hábitos que relacionan las pedagogías críticas en la enseñanza de contenidos, la diversidad, el buen vivir y la configuración de nuevas dinámicas de empoderamiento y apropiación del colegio, el barrio, la localidad y el distrito.

En sus inicios, tal cómo se relata en la primera sistematización de la experiencia (Martínez, D., en Rátiva, M., et al, 2022, p.61) fue un semillero de tecnología que tuvo su tránsito a la comunicación digital por las prácticas de radio digital transmitida en vivo con “RadioAnduinos” durante los tiempos de confinamiento de la pandemia del COVID-19 en los años 2020 y 2021; durante estos dos años se hace unos ejercicios iniciales de expansión de la narrativa original con algunas animaciones, autómatas y modelos 3D. Con el retorno gradual y progresivo a la educación presencial en el colegio para el año 2022 hubo un tránsito de los medios sonoros a contenidos digitales relacionados con video, animación y fotografía, y para el año 2023 se establece como un semillero con la invitación a docentes colegas de otras áreas y más estudiantes de otros grados, garantizando más generaciones y con quienes se logra expandir la experiencia; retomando los orígenes del proyecto a la transmisión en vivo y en directo de eventos y realizando producciones digitales que se suman a la narrativa base mencionada antes.

En nuestros contextos educativos, aparece recientemente la idea de Narrativas Transmedia, en realidad no más de una década, así mismo se convierte en una preocupación y centro de interés de profesionales de la educación, investigadores e investigadoras y de instituciones educativas,

motivado por los encuentros que tiene esta con las estrategias didácticas en las diferentes áreas del conocimiento en las mallas curriculares de primaria y secundaria de los colegios y para la enseñanza de sus diferentes, variados y diversos contenidos. No obstante, la noción de Narrativa Transmedia, inicialmente como "Narrativa Transmediática" aparece mencionada e incorporada en los estudios de comunicación en los primeros años de este milenio, cuando Henry Jenkins hace una explicación de las diferentes manifestaciones de la convergencia cultural y, para el caso de la película Matrix dirigida por los hermanos (ahora hermanas) Wachowsky lograron a nivel de consumo y apropiación por parte de sus seguidores:

[...] Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada media hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los cómics; su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones. [...] (Jenkins, 2006, p.101)

Es muy común escuchar la palabra Transmedia en diferentes contextos, por ejemplo: En las categorías de los premios en la industria audiovisual que se organizan para las compañías y colectivos de producción se presenta como una gran novedad, por ello se da a entender al usuario que las producciones digitales que involucran dispositivos tecnológicos avanzados tales como la realidad aumentada o la inteligencia artificial se consideran hacen parte de la palabra Transmedia; en el contexto educativo suele suceder la misma situación, entonces un centro educativo o una universidad se hace prestigiosa por mencionar en sus currículos educativos la palabra Transmedia por señalar que se tiene una buena dotación de medios y dispositivos tecnológicos para la producción de contenidos. Y así, es posible encontrar diferentes situaciones

en que se está haciendo un uso no correcto de esta palabra, tal vez se acerca a la última mencionada en la sección anterior, Crossmedia. Resulta entonces, conveniente entonces acudir a la desambiguación del término, de acuerdo con (Álzate, et al., 2023, p. 20) en el que se hace distinción entre los términos multimedia, cross-media y Transmedia; el primero al uso de múltiples recursos y lenguajes digitales en diversos textos; el segundo se vale de los múltiples recursos y lenguajes digitales para contar la misma historia; y con el tercero se puede determinar que la gran diferencia que hace la Narrativa Transmedia con respecto a la anterior y es justamente la expansión de sistemas de significación de las y los usuarios cuando tienen la capacidad no sólo de aportar, sino de modificar, recuperar, imaginar y en general “ficcionalizar” desde un relato original.

Para el caso de esta ponencia el interés se centrará en las posibilidades que las Narrativas Transmedia aportan a la enseñanza de los contenidos en el área de Tecnología e Informática porque es en la que se desarrolla las prácticas profesionales y educativas como docente en ejercicio, además se considera como la posibilidad de establecer una estrategia didáctica crítica que permita la producción de nuevas subjetividades en estudiantes a través de sus aportes a la narrativa base con sus contenidos digitales.

De acuerdo con el interés mencionado antes, la Narrativa Transmedia en nuestros territorios y aplicada para contextos escolares, Scolari (2013) desarrolla esta idea cómo: “...una práctica de producción de sentido e interpretativa basada en historias que se expresan a través de la combinación de lenguajes, medios y plataformas” p. 16. Siguiendo a Scolari, el autor considera que todas las personas estamos en capacidad permanente de ficcionalizar, somos “*homofabulators*” porque contamos historias y que mejor pretexto que las que circulan en las redes de información, por eso nos hacemos partícipes de un canon, considerado como la historia

original hacía el fandom término utilizado para observar la capacidad que tienen los usuarios producto de la interacción entre usuarios de una Narrativa Transmedia encontramos el transito de consumidores a prosumidores en lo que Scolari y Establés (2017) denominaron “*Del Canon al Fandom*”, y en este caso los fanáticos de producir contenidos adicionales y de propia autoría y autonomía ajustada a los gustos y apropiaciones culturales que se enmarcan en el caso del proyecto Semillero de Medios RadioAnduinos, en la frase “comunicación afectiva desde los gustos Geek”.

El complemento adjetivo de pedagógico a las Narrativas Transmedia es propuesto por ejercicios de Alonso y Murgia (2018) (2020) y por Albarello y Mihal (2018), Nieto (2021), quienes elaboran la noción de Narrativa Transmedia Pedagógica (NTP) con estudiantes de secundaria y de universidad en áreas de ciencias sociales y filosofía, no obstante, se considera que puede aplicar para otras áreas del conocimiento promoviendo la participación, alfabetización, interacción y diversidad en sus ejercicios. Si bien, no genera los mismos impactos económicos, o millones de seguidores si genera una actitud prosumidora e innovadora en sus estudiantes y también integrantes de las comunidades educativas cercanas a los colegios, en las formas de aprender y representar sus narrativas, lo que a la postre puede promover actitudes no sólo prosumidoras sino favorecer la emergencia de diversidad, empoderamiento y apropiación con el buen vivir e incluso estrategias de reparación para contextos en dónde se han presentado violación a los derechos humanos.

Conclusiones:

En el proyecto de Semillero de Medios RadioAnduinos y su trayectoria se han incorporado progresivamente ejercicios de Narrativa, Periodismo y Documental Transmedia por medio de las producciones digitales que hacen las y los estudiantes que lo conforman, pero además de otros

integrantes de la comunidad como padres y madres de familia, otros docentes, emprendimientos y comercio cercanos al colegio, lo cual se puede considerar como la conformación de una comunidad de fans a la que se ha denominado en los últimos días como #fanduinos, que si bien no tiene el mismo impacto económico y recaudador de las grandes industrias de entretenimiento y culturales, si promueve a la consolidación del alfabetismo Transmedia para la educación.

El alfabetismo Transmedia es un elemento muy importante para promover un uso crítico y apropiado de los contextos digitales en que se desenvuelve la educación hoy por hoy y que de manera invisible se están estableciendo como una estrategia didáctica emergente que hay que considerar puesto que de acuerdo con (Scolari, C. et al. 2018) es un conjunto de habilidades que las y los estudiantes tienen para producir contenidos digitales, representando en ellos apropiaciones, empoderamientos y posiciones ético-políticas frente a las contingencias de sus propios contextos partiendo de ejercicios comunicativos que se presentan de manera informal pero que de todas maneras se consolidan como formas de conocimiento y aprendizaje. Más adelante, Albarello (2019) propone que el alfabetismo Transmedia es posible desde 3 aspectos en un nuevo marco del lenguaje, la lectura, la escritura y el lenguaje de producción para establecer contenidos que aporten como “*fandom*” escolares a los “*canon*” narrativos propuestos en los ejercicios escolares.

Referencias:

Albarello, F. (2019). *Lectura Transmedia, Leer, escribir, conversar en el ecosistema de pantallas*. Colección Comunicación y Lenguajes. Editorial Ampensard. Buenos Aires. Argentina.

Albarello, F. & Mihal. I. (2018). Del canon al fandom escolar: #Orson80 como narrativa transmedia escolar. *Comunicación y Sociedad*, pp. 223 – 247. Buenos Aires. Argentina.

Alonso, E. & Murgia, V.A. (2018). Enseñar y aprender con narrativa transmedia. Análisis de experiencia en una escuela secundaria de Argentina. *Comunicación y Sociedad*, pp. 203-222. Buenos Aires. Argentina.

Alonso, E. & Murgia, V. (2020). Narrativa Transmedia Pedagógica: etapas, contextos y dimensiones para inclusión en el aula. *Propuesta Educativa*, 29(53), pp. 99 a 112. Buenos Aires. Argentina.

Alzate, Y., Orozco, M. & Zorrilla, M. (2023). Innovaciones Transmedia en la Educación: miradas desde Colombia y México. Universidad Católica de Manizales. Manizales, Colombia.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. La Cultura de la convergencia en los medios de comunicación*. New York University. Editorial Paídos.

Rátiva, M., González, A., Castaño, A., Medina, B., Martínez, D., Nova, J., Márquez, M., Salinas, Y., Rodríguez, S., Gutiérrez, Y., González, Y. & Rubio, A. (2022). *Comunicación y polialfabetismo: aportes desde un saber pedagógico para la educación del siglo XXI*. Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico – IDEP. Bogotá. Colombia.

MEN, Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2022). *Orientaciones Curriculares para el Área de Tecnología e Informática en Educación Básica y Media*. Bogotá, Colombia.

Scolari, C. (2013). *NARRATIVAS TRANSMEDIA. Cuando todos los medios cuentan*. Editorial Deusto. Barcelona, España.

Scolari, C. & Establés M. (2017). El ministerio transmedia: expansiones narrativas y culturas participativas. *Palabra Clave* 20(4), 1008-1041. DOI: 10.5294/pacla.2017.20.4.7

Scolari, Carlos A., Winocur, Rosalía, Pereira, Sara, & Barreneche, Carlos. (2018). Alfabetismo transmedia. Una introducción. *Comunicación y sociedad*, (33), 7-13. Recuperado en 30 de septiembre de 2024, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2018000300007&lng=es&tlng=es.