



Universidad Nacional Abierta y a Distancia

UNAD

Escuela ciencias de la educación

Trabajo de grado:

**Estado del arte sobre la utilización de transmedia para el desarrollo de recursos
educativos**

Presentado por:

Leonardo Villamizar Villamizar

Curso N°: 207018_18

Presentado a:

Mangely Londoño Gutiérrez

Asesora

Bogotá, Noviembre de 2013

Resumen analítico del trabajo de investigación (RAE)

El siguiente documento es un estado del arte sobre la utilización de transmedia para el desarrollo de recursos educativos. Esta revisión documental se inscribe en la línea de investigación de Pedagogías Mediadas de la UNAD y corresponde al producto final del curso Trabajo de Grado de la especialización en Educación, Cultura y Política de la Escuela de Ciencias de la Educación.

En la primera parte del trabajo se plantea el contexto actual en el cual se desarrollan las narrativas transmedia, enfocado en el uso de las TIC en la educación y en sus posibilidades para el desarrollo de nuevos modelos y herramientas pedagógicas. La justificación amplia el concepto de transmedia, el uso de estas narrativas en la publicidad y el cine, y el potencial que diversos autores han evidenciado para la educación, lo cual conduce al problema de investigación que surge justamente de la sub utilización o no aprovechamiento eficaz de las nuevas tecnologías y plataformas. Una vez planteados los objetivos de esta exploración documental, el marco teórico profundiza en los principales conceptos que dan luces sobre la naturaleza de la narrativas transmedia y su utilización para el desarrollo de recursos educativos. Posteriormente el desarrollo de la investigación plantea dos fases metodológicas, una heurística y otra hermenéutica; la primera relacionada con la búsqueda y clasificación de la información, la segunda con el análisis y las conclusiones que surgen a partir de los contrastes y la confrontación de la información recopilada.

Índice general:

1. Introducción	4
2. Justificación.....	5
3. Problema de investigación	7
4. Objetivos	8
5. Marco teórico	8
6. Aspectos metodológicos.....	16
7. Resultados	19
7.1 Fase Heurística	19
7.2 Fase Hermenéutica	21
8. Conclusiones	27
9. Referencias	29

Índice de tablas y figuras:

Fig. No.1 Mapa de los conceptos estructurantes de la propuesta de investigación.....	6
Fig. No.2 Mapa Conceptual marco teórico.....	10
Fig No. 3 Concepto de Transmedia.....	12
Fig.No.4 Infografía sobre narrativa transmedia para contenidos educativos.....	16
Fig. No. 5 Mapa conceptual del enfoque metodológico.....	18
Tabla No.1 Información general sobre el concepto de transmedia y su narrativa.....	19
Tabla No. 2. Información específica sobre la utilización de transmedia en el desarrollo de procesos o herramientas educativas.....	20
Tabla No. 3. Información sobre comunicación y educación con relación al uso de las TIC o nuevas tecnologías y plataformas.....	21

Estado del arte sobre la utilización de transmedia para el desarrollo de recursos educativos

1. Introducción

Actualmente las tecnologías de la información y comunicación (TIC) hacen parte de la cotidianidad de nuestra sociedad en el mundo globalizado. Con la aparición y desarrollo de internet se ofrece a la sociedad una plataforma para la convergencia cultural, social, política y económica, razón por la cual surge en la educación la necesidad de incorporar prácticas que articulen las TIC y las lógicas del entorno digital. Sin embargo frente a la versatilidad de las tecnologías, la multimedia y los medios tradicionales, falta todavía mucho por explorar a partir de estos recursos para mejorar las prácticas pedagógicas.

Los medios tradicionales se transforman con el desarrollo de internet, que posibilita muchos canales de transmisión que ya no solo están reservados para los expertos o grupos económicos poderosos, sino que la producción y transmisión de contenidos está al alcance de muchas personas, lo cual ha democratizado los medios. Lo **transmedia** se refiere a una forma narrativa resultante de la convergencia de estos medios, articula no solamente internet, también medios análogos a través de una narrativa integrada que genera un mensaje o tema común, que se enriquece con la particularidad narrativa de cada medio, lo cual es posible gracias al hipertexto y la multimedia.

Este proyecto de monografía plantea un estado del arte: exploración documental en español sobre propuestas para usar la narrativa transmedia desde el punto de vista educativo, basado en el interés por las nuevas competencias digitales y la posibilidad de profundizar en el uso de las TIC en la educación, ya no como una posibilidad

simplemente a distancia, sino como un proceso que rompe paradigmas y esquemas educativos. Se busca recopilar la información suficiente que permita indagar sobre las principales tendencias y conceptos sobre el uso de transmedia en el desarrollo de recursos y contenidos educativos, y si se han implementado algunas de estas tendencias.

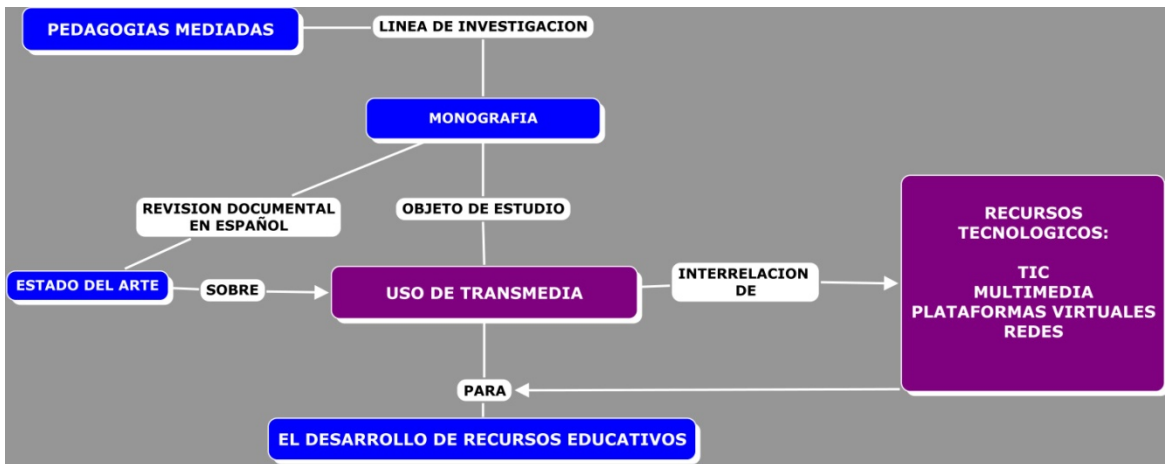


Figura No.1 Mapa de los conceptos estructurantes de la propuesta de investigación.

2. Justificación

La pedagogía se halla en el cruce de modelos del pasado y del presente. La escuela es una institución que está constituida históricamente y los elementos culturales y tradicionales de los modelos pedagógicos no se revelan solamente en relación con el pasado, están siempre presentes bajo la forma de fundamentos, de referencias, que la práctica ha adaptado, en parte a las exigencias psicosociales de cada momento: la pedagogía es evolución (Gómez Mendoza 2002). Actualmente el desarrollo de internet posibilita muchos canales de transmisión, la proliferación y popularización de artefactos y aplicaciones virtuales, especialmente entre los jóvenes, más allá del mero consumo, estimulan también la creatividad, la libre expresión y la comunicación a través de diversos medios reconfigurando los esquemas tradicionales. Aplicaciones

como los blogs, las wikis y las redes sociales ofrecen estructuras hipermedia que permiten la transmisión de los contenidos, estas herramientas son aprovechadas por la educación virtual actual permitiendo a los estudiantes interactuar, socializar y retroalimentar conocimientos.

La narrativa **transmedia** está siendo muy utilizada en la publicidad o el marketing de productos como por ejemplo los audiovisuales, integrando diferentes medios como la televisión, la radio, los medios impresos, eventos, publicidad exterior y por supuesto internet, todo esto articulado a través de un mensaje, un concepto o una marca. Lo anterior en el contexto de la cibercultura, con las TIC y los artefactos digitales, permite una alta transmisión de los mensajes. Lo **transmedia** aplicado al contexto educativo permite proponer el desarrollo de los temas a través de estos diversos medios interconectados, manteniendo una relación coherente en el marco de un objeto de conocimiento como un todo, en donde las aplicaciones son secundarias y lo más importante es el relato que se construye.

El objetivo de esta revisión documental, delimitada al idioma español, entonces es construir un estado del arte, que permita reconocer cuales son las principales tendencias conceptuales utilizadas para la utilización de transmedia en el desarrollo de recursos educativos, y cuáles los principales referentes, si en efecto han sido aplicadas, o que permitan una aplicación posterior para aprovechar el concepto de la narrativa transmedia y las TIC en el diseño de modelos y recursos educativos. El estado del arte es un tipo de investigación documental de carácter interpretativo, es realizar una investigación documental, la cual debe ser el principio fundamental de cualquier investigación por más innovadora que esta sea, se refiere a una búsqueda inicial de información, que permite identificar en qué estado se encuentra el tema que se está investigando, cuáles son los avances que se han logrado acerca y cómo se interpretan esos avances a la luz del tema que se está explorando (Quiñones 2011).

3. Problema de investigación

En el contexto educativo, y en especial en la educación a distancia, todavía falta mucho para el aprovechamiento de los recursos tecnológicos disponibles y de estas posibilidades de articulación. Los campus virtuales ofrecen la posibilidad de articular multimedia pero la interactividad se reduce a los foros o chats, y otros medios como los audiovisuales por ejemplo quedan marginados o son referentes informativos que no permiten la interacción. Abordar la acción **transmedia** en el entorno educativo, desde una perspectiva diferente a la de la publicidad y el entretenimiento, abre un gran horizonte de innovación en la exploración de la producción de contenidos, también en el desarrollo de competencias que permitan recuperar los nexos entre tecnologías, formatos y narrativas: competencias lógico-simbólicas (Barbero, 2008) para entender la complejidad y las posibilidades de interactividad y potencialidades sociales a través de las tecnologías, como nuevos modos de relación, de comunicación y de construcción de conocimiento.

Los jóvenes de ahora forman parte de una generación **transmedia** que ha substituido el bolígrafo por la cámara de vídeo y que imita creaciones ya existentes para contar su propia historia, lo cual implica también capacidad autodidacta (Fernández 2010). Esta forma de aprender y de expresarse plantea un reto a la educación formal, que a través de estas herramientas puede integrar la necesidad de los estudiantes de ser al mismo tiempo receptores y productores de contenidos. Pero en las aulas la narración lineal del libro y el papel siguen teniendo un prestigio difícil de destronar y resulta complicado imaginar, por ejemplo, una clase de idiomas donde se analicen las narrativas del vídeo, no solo se trata de usar las tecnologías sino de cambiar las metodologías pedagógicas hacia un papel más proactivo de los estudiantes.

4. Objetivos

Objetivo general:

Reconocer las principales tendencias conceptuales utilizadas para el uso de transmedia en el desarrollo de recursos educativos a partir de una revisión documental de información en español.

Objetivos específicos:

1. Indagar sobre las principales tendencias y conceptos sobre el uso de transmedia en el desarrollo de recursos y contenidos educativos a través de un proceso de revisión documental.
2. Identificar propuestas y experiencias sobre el uso de transmedia en el desarrollo de recursos y contenidos educativos.
3. Relacionar los avances en el uso de transmedia en el desarrollo de recursos y contenidos educativos, con relación a las principales tendencias y referentes conceptuales identificadas.

5. Marco teórico

Con el auge de las nuevas tecnologías surge la necesidad de promover en las dinámicas educativas la incorporación de prácticas que articulen las TIC y las lógicas del entorno digital. Gracias a la masificación de la tecnología, las personas tienen a su disposición una variedad de artefactos para la producción de contenidos y su interconexión, internet ofrece a la sociedad una plataforma para la convergencia cultural, social, política y económica, en un momento histórico que algunos autores han denominado la “transmodernidad” (Arrieta 2012), caracterizada por una forma de pensar desde una perspectiva de la transformación, por la globalización que

interconecta la cultura, los conflictos, los medios de comunicación, y por el desarrollo tecnológico que posibilita otra manera de ser y de estar: lo virtual.

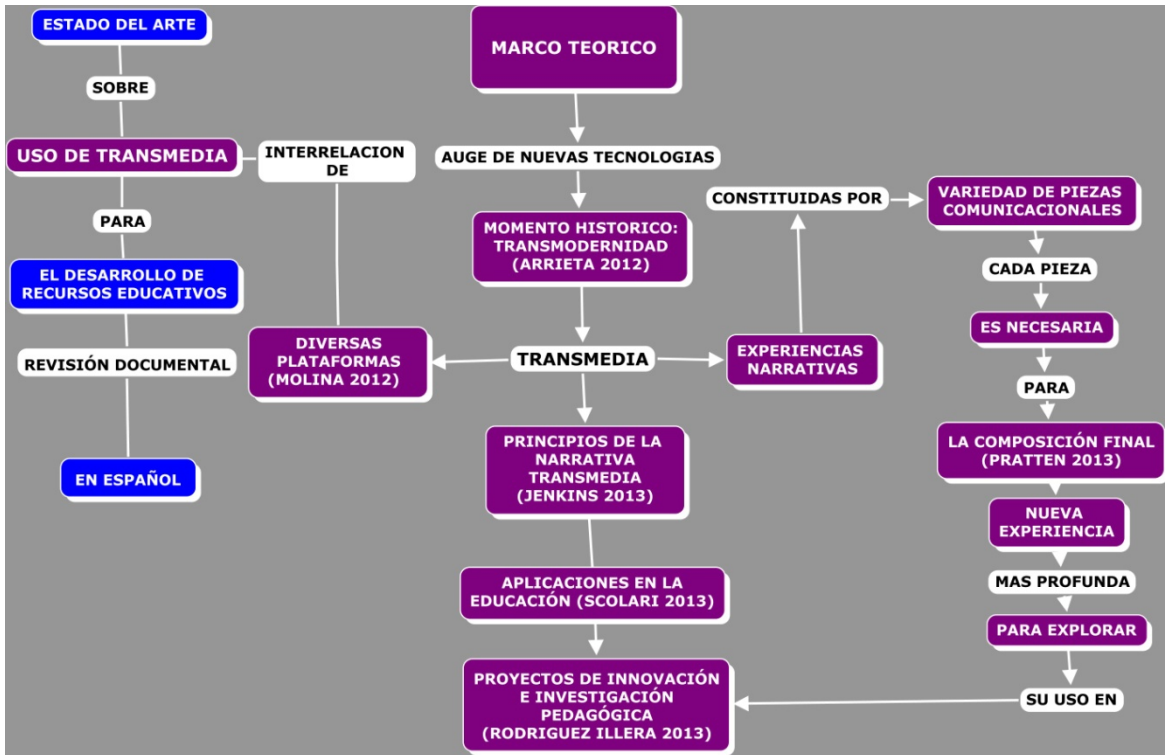


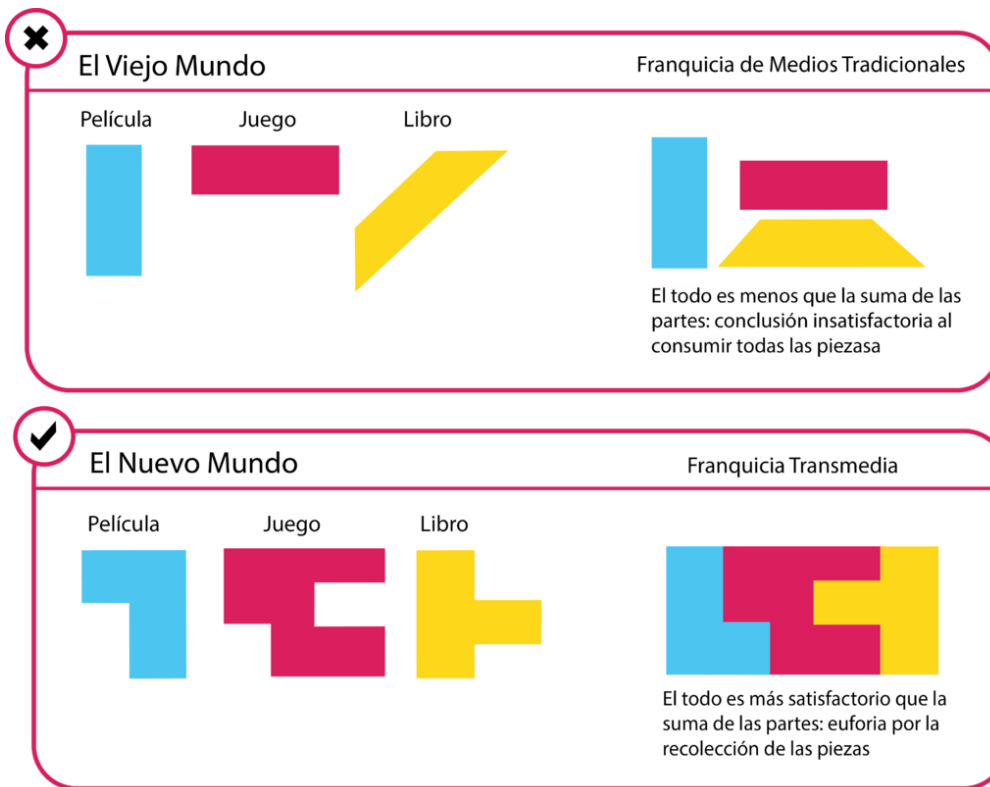
Fig. No.2 Mapa Conceptual marco teórico.

Las personas se expresan y comunican a través de artefactos y aplicaciones que estimulan la creatividad, reconfigurando los esquemas de comunicación tradicional, la relación del receptor pasivo con la información se transforma, los individuos ya no sólo consumen la información de las grandes cadenas de televisión y radio, pues se abren múltiples canales a través de los que se socializan y comunican otras perspectivas. Hoy producir y transmitir radio o televisión, no sólo se reserva a un grupo de expertos financiados por algún gran monopolio, está al alcance de muchas personas la producción y transmisión de contenidos, lo cual ha posibilitado la democratización de los medios.

El término Transmedia fue acuñado por Marsha Kinder (citado por Sarabia Acevedo, 2012) en 1993 en su publicación “Playing whit power in movies”, pero es Jenkins (citado por Colombia Digital, 2013, p.15) quién expande y define de manera amplia el concepto de transmedia:

Es el arte de crear mundos. Para experimentar plenamente cualquier mundo de ficción, los consumidores deben asumir el papel de cazadores y recolectores, persiguiendo fragmentos de la historia a través de los canales mediáticos, intercambiando impresiones con los demás mediante grupos de discusión virtual, y colaborando para garantizar que todo aquel que invierta tiempo y esfuerzo logre una experiencia de entretenimiento más rica. Algunos argüirían que los hermanos Wachowski, que escribieron y dirigieron las tres películas de Matrix, han llevado la narración transmediática más allá de lo que la mayor parte de los espectadores estaba preparada para ir. (Jenkins 2008).

El término transmedia trata de poner nombre a todas las experiencias narrativas que se despliegan a través de varios medios o plataformas, de modo que en cada uno se cuenta una parte de un gran mundo narrativo y donde el espectador participa de manera significativa (Molano 2012). La narrativa transmedia es un sistema que interconecta diversas piezas comunicacionales (análogas y digitales) que generan un imaginario global. Cada pieza es diferente de la otra, tanto en su contenido como en la naturaleza del medio en el que se expresa. La narrativa transmedia está constituida por variedad de piezas comunicacionales que se complementan, cada pieza es necesaria para completar la composición final, pueden presentarse en medios diversos, pero conservan un punto común que las interconecta y que las integra para construir el mensaje global. En lo transmedia el mensaje se enriquece con la peculiaridad narrativa de cada medio. Los medios articulados en la narración tienen la finalidad de ampliarla, incorporando y profundizando diferentes líneas narrativas y diferentes formas de contar.




 Autoría: Robert Pratten @robpratten
 Traducción: Belén Santa-Olalla @belen_santa

Fig No. 3 Concepto de Transmedia (Pratten 2013).

La narrativa transmedia está siendo usada e implementada desde la publicidad y productos audiovisuales a través de conjuntos articulados de promoción que integran diferentes medios como televisión, radio, impresos, eventos, publicidad exterior o virtual, todos éstos articulados participan en la creación global del mensaje, ya sea éste un mensaje publicitario o una historia.. Lo nuevo aquí es la idea de que los narradores pueden crear nuevas experiencias más profundas para sus audiencias, algo que interesa especialmente a la industria cinematográfica.

En el entorno educativo se han desarrollado proyectos de investigación e innovación de carácter exploratorio (Rodríguez Illera 2013), centrados en el estudio de los usos de los enfoques narrativos que construyen historias interactivas combinando varios

medios (realidad, medios digitales, videojuegos, películas, webs, etc.) en procesos de enseñanza y aprendizaje. Uno de los objetivos es la creación, desarrollo, implementación y análisis de contenidos transmedia de composición colectiva con finalidades educativas. Aplicaciones como los blogs y las wikis ofrecen a los estudiantes estructuras hipermedia que permiten la transmediación de los contenidos. Se busca así explorar los usos educativos de las prácticas transmedia en procesos de enseñanza/aprendizaje formal, para el desarrollo de competencias asociadas a la “multialfabetización” digital (alfabetización avanzada) y la participación en la sociedad de la información y el conocimiento.

Henri Jenkins (citado por Guillén García, 2013) identificó 7 características fundamentales de las narrativas transmedia, recogidas por teóricos y comunicadores principalmente de la televisión, el cine y la publicidad:

- 1) **Expansión vs. Profundidad:** Las narrativas transmedia se desarrollan y difunden a través de prácticas virales en las redes sociales, aumentando el potencial del relato, lo cual se relaciona con el concepto de expansión. La profundidad se refiere a la búsqueda de los posibles multiplicadores de este relato con sus propios aportes.
- 2) **Continuidad vs. Multiplicidad:** La continuidad es una característica fundamental y necesaria, la narración debe mantener el hilo conductor en todas las plataformas. Esta continuidad se complementa con la multiplicidad, la creación de experiencias narrativas que surgen ampliando el relato principal.
- 3) **Inmersión vs. Extrabilidad:** La narrativa transmedia debe facilitar la inmersión en el relato principal a través de todas las plataformas, de la misma manera nos debe permitir extraer nuevos relatos y llevarlos a la cotidianidad.

- 4) **Construcción de mundos:** A partir de una historia o un relato original, que tiene unas características particulares, la narrativa transmedia construye un mundo que se alimenta de estas y que forma parte del conocimiento de los usuarios.
- 5) **Serialidad:** Los relatos o piezas en la narrativa transmedia no necesariamente se organizan de manera lineal, se pueden multiplicar en otros relatos y plataformas, formando una trama que puede abarcar diferentes medios.
- 6) **Subjetividad:** Una de las características de las narrativas transmedia es la posibilidad de ampliar la historia y expandirla, incluso creando nuevos relatos o personajes, potenciando la historia original.
- 7) **Realización:** Quienes interactúan a través de las narrativas transmedia son al mismo tiempo receptores de la historia y emisores de nuevos relatos, pueden involucrarse creativamente. Las narrativas transmedia se caracterizan por ese rol activo para expandir la historia original que tienen los usuarios.

La transferencia de la acción transmedia, de los modelos de producción de contenidos y la articulación de medios al entorno educativo, abre un gran horizonte de innovación en la exploración de textos de argumentación, exposición o instrucción. Lo cual implica transmediar los objetos de conocimiento, tarea en la cual pueden participar tanto docentes como estudiantes, orientada por los primeros. Para lo anterior es necesario, según la autora, conformar comunidades de práctica que desarrollen procesos de aprendizaje de los transmedia a partir de objetos de estudio particulares, para orientar como los contenidos expresados a través de diferentes plataformas permiten la construcción del tema global.

Lo transmedia aplicado a los objetos de conocimiento ha de proponer el desarrollo de los temas a través de diversos medios interconectados, que se profundizan en el desarrollo de

subtemas que mantienen una relación coherente de la que emerge el objeto de conocimiento como un todo global. (Arrieta, 2012, p.10)

Con base en lo anterior, se plantea la necesidad de profundizar en los proyectos de implementación virtual y tecnológica del entorno educativo que de una u otra forma han o están experimentando con la transmediación de contenidos.

Una educación inspirada en las narrativas transmediáticas, a través de las TIC, implica también pasar de la pedagogía de la enunciación a las pedagogías de la participación (Scolari, 2010). La pedagogía de la enunciación individual es monomediática, centrada en el libro, y el docente es el enunciador y mediador mientras que el alumno es un consumidor pasivo de contenidos. El proceso es básicamente de transferencia del conocimiento. Por otra parte en un modelo de pedagogía participativa basado en la enunciación colectiva a través de transmedia, el docente es un dinamizador comunicacional, el relato se construye entre todos, el alumno es un creador de contenidos y la construcción de conocimientos es colectiva.

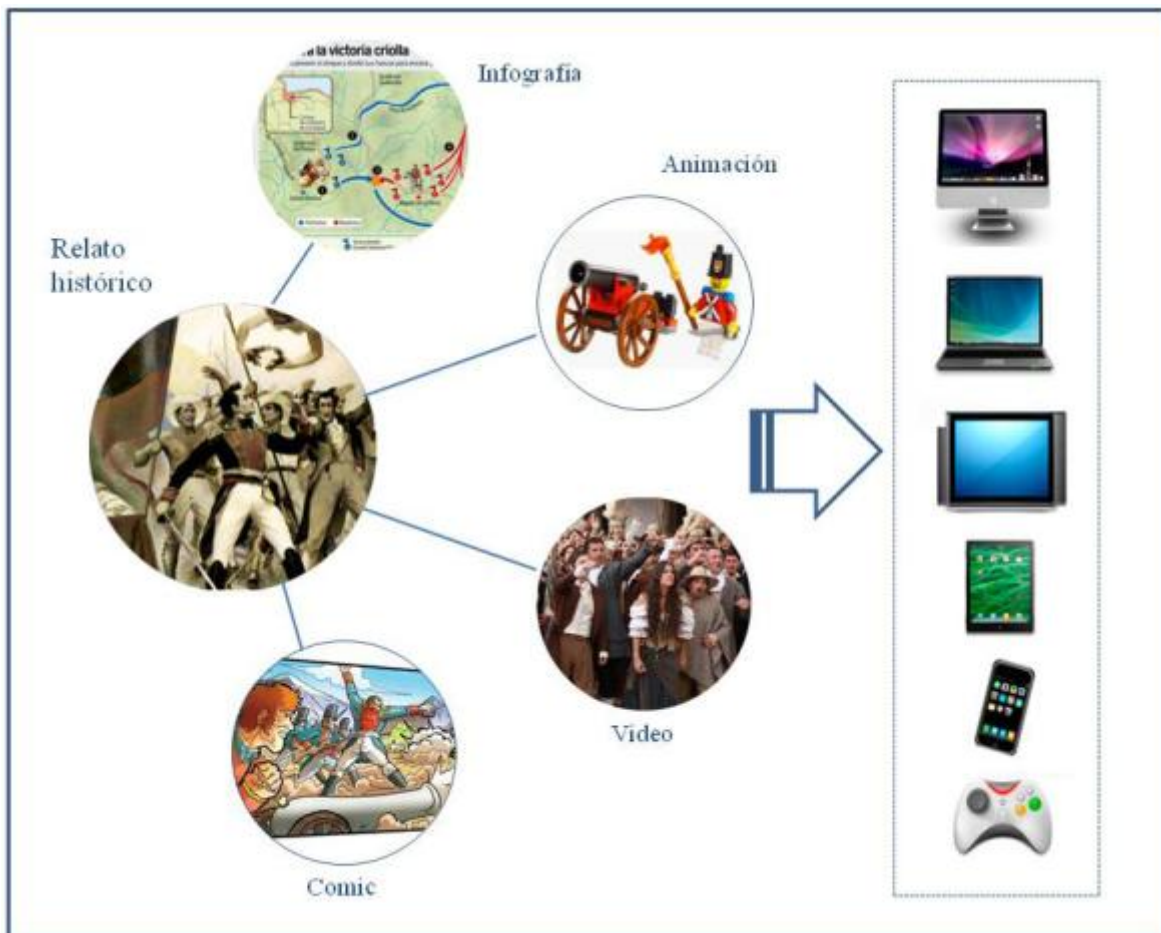


Fig.No.4 Infografía sobre narrativa transmedia para contenidos educativos.

Un hecho histórico por ejemplo, puede ser representado por los estudiantes a través de animaciones en video o fotografías, infografías, instalaciones 3D, dibujos o comics y una diversa gama de medios o plataformas disponibles, que permiten una realidad aumentada que fácilmente se puede difundir a través de las redes, blogs o páginas web. Actualmente la Corporación Colombia Digital viene promoviendo las herramientas transmedia en procesos de aprendizaje y movilización social en el país. Recientemente publicó “Multimedia y transmedia: educación y construcción social” (2013), con reflexiones y casos de referencia sobre cómo las herramientas multimedia y transmedia pueden impulsar procesos educativos. Esta publicación conformada por varios artículos, que abarcan un amplio panorama sobre las TIC, particularmente sobre

las herramientas multimedia y transmedia, es uno de los principales referentes en Colombia identificados, entre sus principales fuentes se encuentra Carlos Alberto Scolari (p.14), coincidiendo con él en el reconocimiento de una tendencia: el paulatino empoderamiento en la creación y gestión de contenidos por parte de los usuarios en cualquier parte del mundo, proceso conocido en parte como Web 2.0 caracterizado por la posibilidad hipertextual, interactiva y participativa de los usuarios, que ha traído consigo alternativas que han permitido en el terreno de las narraciones, la expansión, el incremento y la multiplicidad de relatos, particularmente en torno a franquicias, series, videojuegos y películas.

Las narrativas transmedia al estar vinculadas particularmente al mundo del entretenimiento, del cine y de los videojuegos, hacen parte desde esta perspectiva en la irrupción de tecnologías que en América Latina son consigna del capital en crisis necesitado con urgencia vital de expandir el consumo informático (Barbero, 1997), y a la paradoja entre modernización y posibilidades reales de apropiación social y cultural. Sin embargo es indudable que las TIC son una posibilidad real de construcción de conocimiento, de interacción y de desarrollo, y las referencias citadas con anterioridad confirman las posibilidades de las herramientas y narrativas transmedia para el desarrollo de contenidos educativos.

6. Aspectos metodológicos

Se planteó una investigación de carácter bibliográfico, a partir de una indagación crítica del estado del arte, que sistematizó tendencias o enfoques para abordar el problema de investigación: la utilización de transmedia para el desarrollo de recursos educativos. La propuesta se inscribe en la línea de investigación Pedagogías Mediadas de la Escuela Ciencias de la Educación de la UNAD.

El estado del arte, como primera etapa de un proceso de investigación más profundo, pretende construir un marco de lectura que ubique al lector en los principales autores que abordan el tema objeto de estudio, incluye la revisión bibliográfica y un análisis de los referentes conceptuales, se trata de un proceso de síntesis que se realizará analizando e interpretando a los autores de tal forma que los ejes conceptuales propuestos muestren una relación con el problema.

El enfoque de la investigación son las principales tendencias y conceptos del uso de transmedia en el desarrollo de procesos y recursos educativos, y se delimitó su aplicación a documentos en español. Principalmente se recurrió a internet, y a bibliotecas o centros de documentación con impresos pertinentes, aunque escasos. Posterior a la revisión documental se identificaron experiencias o propuestas sobre el uso de transmedia en entornos educativos.

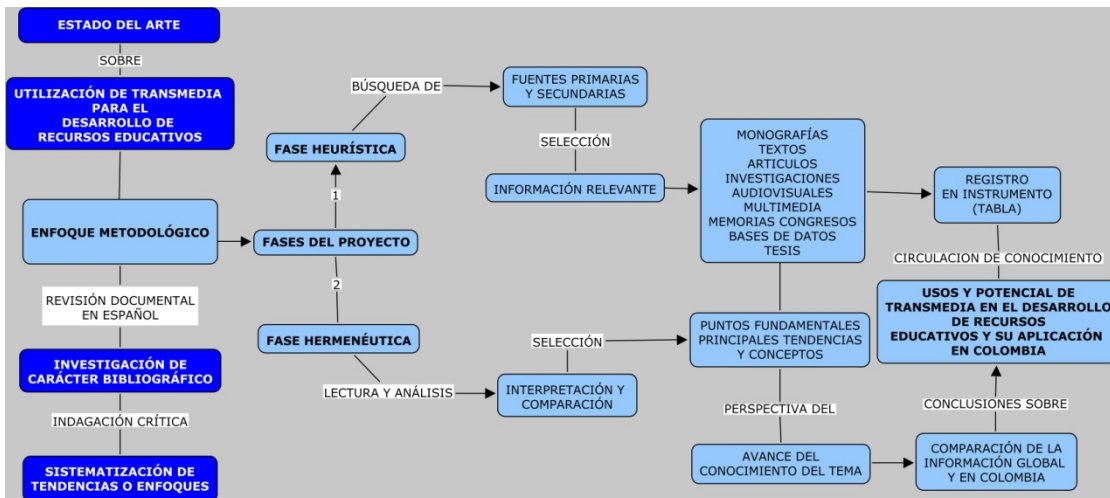


Figura No. 5 Mapa conceptual del enfoque metodológico

De esta manera las fases de este proyecto de estado del arte fueron las siguientes:

- a. **Fase Heurística:** búsqueda y recopilación de fuentes primarias y secundarias como monografías, textos, artículos, investigaciones aplicadas, audiovisuales, multimedia. También se buscaron fuentes en memorias de congresos, revistas especializadas, bases de datos virtuales y tesis de grado. Fue necesario seleccionar la información relevante de acuerdo al tema de investigación, y previamente a la lectura se elaboró un listado con los documentos seleccionados que fueron incorporados al Estado del Arte en una tabla con la siguiente información: año, lugar, autor y concepto clave.

- b. **Fase Hermenéutica:** lectura, análisis, interpretación y comparación de las fuentes. Selección de los puntos fundamentales, principales tendencias y conceptos. La lectura permitió un proceso de clarificación conceptual del tema de indagación a partir de una visión global y una perspectiva del avance del conocimiento del tema. Posterior a la lectura y descripción de las fuentes se realizó una aproximación a la fase hermenéutica o Estado de la cuestión (Flores Talavera 2011), a partir del análisis y comparación de la información disponible.

De esta manera se buscó que la realización de este Estado del Arte permitiera la circulación de conocimiento sobre los usos y el potencial de Transmedia para el desarrollo de procesos y recursos educativos, ofreciendo diferentes posibilidades de comprensión del tema, brindando más de una alternativa de estudio.

7. Resultados

7.1 Fase Heurística

La revisión documental tuvo en cuenta tres categorías:

- a. Información general sobre el concepto de transmedia y su narrativa
- b. Información específica sobre la utilización de transmedia en el desarrollo de procesos o herramientas educativas.
- c. Referencias sobre comunicación y educación con relación al uso de las TIC o nuevas tecnologías y plataformas.

Aunque se consultaron las bases de datos de bibliotecas y centros de documentación en Bogotá para identificar referentes impresos, sobre el tema específico de Transmedia solo se encontraron algunos que también están disponibles en la web, razón por la cual en la relación que se presenta a continuación predomina la información encontrada en la web a través de los buscadores más comunes (Google, Yahoo y Bing), también de otros especializados (CC Search) y finalmente en metabuscadores (Kartoo, Metacrawler, Ixquick). Solo se revisaron documentos en español o traducciones.

Con relación a la primera categoría se identificaron las siguientes referencias en español:

Año	Autor	Título	Concepto clave
2010	Tomé, Pepe	Transmedia no es multimedia	Concepto de Transmedia
2011	Celaya, Javier	Narrativa Transmedia	Narrativa transmedia
2012	Molano, Adriana	Transmedia, la nueva narración.	Narrativa transmedia
2012	Rivera, Diego	¿Qué es transmedia y storytelling?	Narrativa transmedia
2012	Sarabia Acevedo, Manuel Armando	Transmedia, ¿Multimedia disfrazada o concepto novedoso?	Concepto de Transmedia
2013	Guillén García, Jorge	Las 7 características de transmedia según Henry Jenkins	Concepto de Transmedia

2013	Pratten, Robert	Concepto de Transmedia	Concepto de Transmedia
2013	Scolari, Carlos Alberto	Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan	Narrativa transmedia y aplicaciones.
2013	Romero Sayas, Mayra	Transmedia: nuevos retos audiovisuales, nuevas formas de narrar	Narrativa transmedia y aplicaciones.

Tabla 01. Información general sobre el concepto de transmedia y su narrativa

Con relación a información específica sobre la utilización de transmedia en el desarrollo de procesos o herramientas educativas se identificaron las siguientes referencias:

Año	Autor	Título	Concepto clave
2010	Fernández, Laura	La generación transmedia y los espacios de educación del futuro	Generación transmedia.
2012	Arrieta L., Ana María	Transmedia: una propuesta para la producción de contenidos educativos	Introducción de transmedia en la educación.
2013	Corporación Colombia Digital	Multimedia y transmedia: educación y construcción social	Educación a partir de nuevas tecnologías.
2013	Rodríguez Illera, José Luis	Usos educativos de las narrativas transmedia	Investigación sobre narrativa transmedia y educación.
2013	Scolari, Carlos Alberto	Narrativas transmediáticas aplicadas a la educación	Narrativa transmedia y educación.
2013	Russac, Patricia & Lambert, Jody	¿Debe remplazar el alfabetismo transmedia las clases de lenguaje?	Introducción de transmedia en la educación.

Tabla 02. Información específica sobre la utilización de transmedia en el desarrollo de procesos o herramientas educativas

Finalmente las referencias sobre comunicación y educación con relación al uso de las TIC o nuevas tecnologías y plataformas, que han sido citadas en algunas de las referencias anteriores y pueden ser de importancia considerable para la profundización del problema de investigación son:

Año	Autor	Título	Concepto clave
1997	Barbero, Jesús Martín	De los medios a las mediaciones	Comunicación, cultura y hegemonía
2002	Gómez Mendoza, Miguel Ángel	El modelo tradicional de la pedagogía escolar	Retos de la pedagogía tradicional y el uso de las TIC
2004	Rodríguez, Rosa María	Transmodernidad	Transmodernidad
2008	Barbero, Jesús Martín	Jesús Martín Barbero habla de educación	Educación y las TIC
2009	Piscitelli, Alejandro	Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación.	Generación de nativos digitales y educación.

Tabla 03. Información sobre comunicación y educación con relación al uso de las TIC o nuevas tecnologías y plataformas

7.2 Fase Hermenéutica

En términos generales la revisión documental evidencia que si bien existe un interés creciente en el uso de transmedia y su narrativa para el desarrollo de procesos y herramientas educativas, el concepto está actualmente más relacionado con el campo del entretenimiento digital. Así lo confirma la publicación *Multimedia y Transmedia* (Colombia digital 2013), que señala que los estudios recientes en comunicación y medios parecen coincidir en la tendencia interactiva entre usuarios o “prosumidores” con relación a los contenidos que reciben. El concepto prosumidor está literal o implícitamente relacionado en todos los estudios y artículos encontrados sobre transmedia, y describe al usuario, que ya no es solamente un consumidor de contenidos, sino que también los produce gracias a las múltiples plataformas y la

interactividad, a través de una narrativa; este concepto es fundamental para vislumbrar las posibilidades en el uso de transmedia para la educación.

Es claro que Jenkins es quizás el referente más importante y referenciado en casi toda la documentación identificada y revisada. Su libro “Convergence Culture” (citado por Arrieta, 2012), define de una amplia pero clara manera el concepto de transmedia que retomamos otras publicaciones y que referenciamos en el marco teórico: el arte de crear mundos. El concepto de narrador transmedia va acompañado entonces de un marco cultural que denota la tendencia actual a compartir información, conectarse, trabajar en red y multiplicar las posibilidades expresivas y comunicativas. El mismo Jenkins en el libro citado, denomina a esto la cultura de la convergencia:

“bienvenidos a la cultura de la convergencia, donde chocan los viejos y los nuevos medios, donde los medios populares se entrecruzan con los corporativos, donde el poder del productor y el consumidor mediáticos interaccionan de maneras impredecibles” (Jenkins 2008).

Esta cultura de la convergencia también se relaciona con dos elementos interesantes que la hacen particular volviendo al concepto de los prosumidores: la inteligencia colectiva y la cultura de la colaboración. Grupos en ocasiones sin vínculos étnicos o sociales se involucran en tareas compartidas con el propósito de cumplir o llevar a cabo unos fines: construcción de nuevo contenido y/o fines de movilización y conciencia. Dentro de este último punto podemos mencionar el concepto de sociedad aumentada que maneja la psicóloga Dolors Reig (citada por Colombia Digital, 2012). Este marco cultural de convergencia, donde antiguos y viejos medios coexisten creando nuevos escenarios de consumo y producción, se convierte en el marco conceptual y teórico de los estudios, artículos y reseñas identificadas.

Otro referente fundamental es Scolari (2013), autor de la publicación *Narrativas Transmedia*, quién desarrolla el concepto de narración transmedia y el cómo se expanden los relatos a través de los diversos medios y plataformas. Esta publicación de acuerdo con varios autores el principal referente de Transmedia en español y desarrolla también las principales estrategias de expansión narrativa a partir del análisis de casos en la industria cinematográfica. El mismo Scolari plantea las posibilidades de transmedia en la educación, pero esto lo analizaremos más adelante.

Desde la incorporación del concepto Transmedia por parte de Jenkins (2003) muchos investigadores de diferentes áreas del saber y centros de estudio han incorporado a las narrativas transmedia dentro de su agenda de trabajo. Sin embargo la utilización del concepto en el campo educativo es más reciente y surge de la reflexión sobre la necesidad de promover en las dinámicas educativas la incorporación de prácticas que articulen las TIC y las nuevas tecnologías digitales. La narrativa Transmedia ha sido usada e implementada desde la publicidad y la industria del entretenimiento, pero solo en los últimos años se vienen desarrollando propuestas para su aplicación en el entorno educativo. La transformación del consumidor o receptor de información en prosumidor es promovida por la web 2.0 (Colombia Digital, 2012) como comunidad de aprendizaje y como plataforma para la comunicación e interconexión. Un prosumidor se hace en la medida en que experimenta y se lanza al universo digital y tecnológico para entenderlo y aprehenderlo, para hacer y publicar contenidos, lo cual exige de las personas actitudes autodidactas y experimentales, aspectos relacionados con la educación virtual y a distancia. Aplicaciones como los blogs y las wikis ofrecen a los prosumidores estructuras que permiten la transmediación de los contenidos (Arrieta, 2012). Todo lo anterior es el punto de partida de los estudios identificados sobre los usos educativos de las narrativas transmedia.

En este punto y antes de pasar al análisis sobre la información específica del uso de Transmedia en la educación, es importante valorar la controversia sobre si existe

realmente diferencia entre lo multimedia y lo transmedia. Saravia Acevedo (2012) en un interesante artículo confronta autores que refutan la novedad del concepto transmedia, equiparándolo con lo multimedia; sin embargo en el mismo artículo y retomando a otros autores, la discusión queda zanjada a favor del concepto de narrativa transmedia como una experiencia que va más allá de adaptar el mismo contenido a varios soportes, lo cual es multimedia y se viene haciendo desde los años 80; en el caso de la transmedia, cada soporte conlleva una parte diferente de una misma historia que se complementa con las demás para formar un mundo inmersivo (Tomé, citado por Saravia Acevedo, 2012)

Diseñar una narrativa transmedia que incluya actividades que puedan facilitar la alfabetización digital, explorar los beneficios pedagógicos del uso de la narrativa transmedia en un contexto de educación y describir los impactos del uso de la narrativa transmedia en la inmersión digital del alumnado y la implicación cognitiva, social y emocional son algunos de los objetivos de las publicaciones identificadas, dedicadas a estudios o investigaciones sobre el uso de transmedia en el campo educativo. Al respecto resulta muy ilustrativa la publicación “Transmedia: una propuesta para la producción de contenidos educativos” (Arrieta, 2012), que observa el uso de tecnologías digitales para la producción narrativa y de la cual se pueden extraer unas conclusiones, que sintetizan el estado actual del uso de transmedia en el desarrollo de recursos educativos, a partir de esta revisión documental enfocada en documentación disponible en español. De acuerdo a la autora la prácticas realizadas hasta el momento evidencian dificultades en la producción de contenidos a través de diferentes medios virtuales y plataformas, también en relacionar los contenidos y estructurar la narrativa; dificultades a las que se enfrenta también un estudiante de un curso virtual, sin que necesariamente se enfrente a contenidos o narrativas transmedia. Pero en resumidas cuentas la impronta de los recursos tradicionales es todavía muy fuerte en el campo educativo y se requiere un mayor esfuerzo en la asimilación de las nuevas tecnologías por parte de estudiantes adultos especialmente.

Sin embargo a pesar de las dificultades evidentes con relación al uso de tecnologías y asimilación de la narrativa transmedia, el mismo Scolari (2010) analiza y propone experiencias narrativas transmediáticas en contextos de enseñanza y aprendizaje, partiendo de la evolución de la lecto-escritura del libro impreso, como centralidad en los procesos de enseñanza/aprendizaje, a las interfaces digitales, planteando la cuestión de una educación inspirada en las narrativas transmediáticas y el auge de nuevas tecnologías y plataformas para compartir y producir contenidos. Scolari propone pasar de las pedagogías de la enunciación a las pedagogías de la participación, que permitan a los estudiantes no solo recibir información sino también producirla y compartirla, generando una construcción colectiva del conocimiento. Y es en este punto en el cual autores como Barbero J.M., Piscitelli A. o el mismo Scolari, que han profundizado en la importancia de la comunicación y las nuevas tecnologías para la educación en la actualidad. Barbero (1997) plantea como las nuevas tecnologías se convierten en dispositivos de dominación y alienación, pero también como pueden ser provechosas para la reivindicación cultural y los movimientos sociales, por su parte Piscitelli (2009) plantea a la generación de nativos digitales como una clase cognitiva nueva y la necesidad de mediadores tecnológicos intergeneracionales. Estas referencias evidencian que el concepto de transmedia hace parte de un campo mucho más amplio que el de la publicidad y la industria del entretenimiento, más allá de las referencias encontradas sobre el potencial de transmedia en el campo educativo, hay una reflexión más profunda que apenas queda evidente en esta monografía o estado del arte.

Los estudios e investigaciones concuerdan en que se debe tener en cuenta la tradición análoga que impera en las dinámicas de los entornos educativos, por esta razón se hace fundamental establecer dinámicas que conecten las prácticas análogas con las digitales evitando el triunfalismo tecnológico (Arrieta, 2012), que da a la tecnología el poder de la innovación entendida como la transformación de las prácticas en lugar de la apropiación de nuevas prácticas. Para las dinámicas educativas se abre un gran

horizonte de innovación en la exploración de la producción de textos argumentativos, expositivos e instruccionales. Las propuestas plantean la necesidad de trans-medar los objetos de conocimiento, labor que concierne tanto a docentes como a estudiantes, pero que debe estar orientada por los primeros. También se hace énfasis en la necesidad y obligación de las instituciones educativas, de pensar en profundidad los proyectos de implementación tecnológica y virtualización, con políticas institucionales claras con respecto a la formación docente en TIC, y en los valores que frente a la tecnología, esos procesos de formación van a transmitir.

Surge también el concepto de Alfabetismo Transmedia que se define como la habilidad para leer, escribir e interactuar, a través de un rango de plataformas, herramientas y medios. Estos comprenden signos y oralidad, escritura manual e impresa, televisión, radio, cine y más recientemente las redes sociales digitales. Russac y Lambert (2013) plantean una interesante controversia sobre la conveniencia o no de que el Alfabetismo Transmedia reemplace en los ambientes educativos las clases de lenguaje. Esta discusión resalta que es fundamental la formación crítica en los usuarios con respecto a las plataformas tecnológicas y las condiciones de uso de éstas, el licenciamiento de contenidos y las implicaciones de dicha práctica en los procesos educativos.

8. Conclusiones

- Los estudios identificados sobre los usos educativos de las narrativas transmedia son proyectos de investigación e innovación educativa de carácter exploratorio, centrados en el estudio de los usos de los enfoques narrativos que construyen historias interactivas combinando varios medios (realidad, medios digitales, videojuegos, películas, webs, etc.) en procesos de enseñanza y aprendizaje. El objetivo generalmente está relacionado con la creación, desarrollo, implementación y análisis de historias transmedia de composición colectiva con finalidades educativas.
- La estructuración transmedia de contenidos académicos, al parecer es un objetivo aún no logrado o que carece de la calidad requerida para ser considerados recursos de apoyo académico o didácticos, tampoco han sido pensados como elementos constitutivos de un todo conceptual, es decir no aparecen articulados ni interconectados dentro de un texto global, lo cual define lo transmedia.
- Las publicaciones y artículos identificados concuerdan en la importancia de abrir espacios para la reflexión en torno a la incorporación tecnológica en las dinámicas educativas, especialmente al interior de los equipos humanos encargados de implementar estrategias apoyadas en tecnología y en virtualización.
- Otro punto común en los estudios es plantear que en el entorno educativo, se requiere abordar la acción transmedia desde una perspectiva diferente a la de la publicidad y el entretenimiento. El camino a construir en dicha dinámica debe orientar a la transferencia a lo educativo, de los modelos de producción de contenidos y articulación de medios del hacer transmedia.

- Una primera etapa identificada para la utilización de narrativas transmedia en el desarrollo de recursos educativos plantea desarrollar acciones encaminadas a articular comunidades de práctica en torno a la transmediación de contenidos, para generar las lógicas necesarias para la construcción de los imaginarios globales, que se articulan con el transmedia.
- En la discusión sobre la implementación del alfabetismo transmedia en las aulas de clase se afirma que las TIC cambiaron el alfabetismo que hasta ahora conocemos. Las instituciones educativas deben determinar cuáles habilidades harán de los estudiantes personas más competitivas en el mundo de hoy, lo cual significa que debemos educar a nuestros estudiantes más allá del texto escrito usando múltiples alfabetismos. Sin embargo, los estudiantes primero deben tener un dominio de la habilidad de leer y escribir, de manera efectiva, coherente y clara, antes de poder interactuar de manera transmedial.

9. Referencias

Arrieta L., Ana María (2012). Transmedia: una propuesta para la producción de contenidos educativos. Revista KEPES año 9 No. 8 enero-diciembre 2012.

Recuperado de: <http://200.21.104.25/kepes/downloads/Revista8>

Barbero, Jesús Martín (1997). De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía. Barcelona. Editorial Gustavo Gili.

Barbero, Jesús Martín (2008). Jesús Martín Barbero habla de educación. Video.

Recuperado de: <http://internetaula.ning.com/video>

Celaya, Javier (2011). Narrativa Transmedia. Artículo web. Recuperado de:

<http://www.dosdoce.com/articulo/opinion/3713/narrativa-transmedia/>

Estado del arte (2003) Seminario Estudios de Usuarios. Escuela Interamericana de Bibliotecología. Universidad de Antioquia. Recuperado de:

<http://docencia.udea.edu.co/bibliotecologia/seminario>

Fernández, Laura (2010) La generación transmedia y los espacios de educación del futuro. Artículo web. Euskadi innova. Recuperado de:

<http://www.euskadinnov.net/generacion-transmedia>

Flores Talavera, Gabriela (2011) Estado del arte. Formando investigadores. Blog.

Recuperado de: <http://formandoinvestigadores-gft.blogspot.com/2011/01/estado-del-arte.html>

García Sandoval, Yenny & Gamboa, María Cristina (2012) Lineamientos para trabajo de grado. Escuela Ciencias de la Educación. Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD. Bogotá, Agosto de 2012.

Guillén García, Jorge (2013). Las 7 características de transmedia según Henry Jenkins. Social tv es. Recuperado de: <http://www.socialtves.com/las-7-caracteristicas-de-transmedia-por-henri-jenkins/>

Gómez Mendoza, Miguel Angel (2002). El modelo tradicional de la pedagogía escolar: Orígenes y precursores. Revista de ciencias humanas. No. 28 Universidad Tecnológica de Pereira. Recuperado de: <http://www.utp.edu.co/~chumanas/revistas/revistas/rev28/gomez.htm>

Molano, Adriana (2012) Transmedia, la nueva narración. Artículo web. Colombia digital. Recuperado de: <http://colombiadigital.net/experiencias>

Multimedia y transmedia: educación y construcción social (2013) Corporación Colombia digital. Recuperado de: <http://colombiadigital.net/component/k2/item/5670-multimedia-y-transmedia-educacion-y-construccion-social.html>

Piscitelli, Alejandro. (2009). Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación. Santillana. Buenos Aires.

Pratten, Robert (2013) Concepto de Transmedia. Traducción Belén Santa-Olalla. Imagen con licencia CC. Recuperado de: <http://wikimedia.org/wikipedia/Transmedia.png>

- Quiñones, Aida & Bayona, Jairo & García S., Yenny (2011). Seminario de investigación. Escuela Ciencias de la educación. Universidad abierta y a distancia, UNAD.
- Rivera, Diego (2012) ¿Qué es transmedia y storytelling?. Artículo web. Jornada de Comunicación Corporativa 2.0 de la Universidad Carlos III de Madrid. Recuperado de: <http://www.mediosociales.es/transmedia-y-storytelling/>
- Rodríguez, Illera José Luis (2013). Usos educativos de las narrativas transmedia. Artículo web. Universitat de Barcelona. Recuperado de: <http://oed.ub.edu/proyectos/transmedia.html>
- Rodriguez, Rosa María (2004) Transmodernidad. Editorial Antrophos. Barcelona.
- Romero, Sayas Mayra (2013). Transmedia: nuevos retos audiovisuales, nuevas formas de narrar. Artículo web. El Heraldo. Colombia. Recuperado de: <http://www.elheraldo.co/tecnologia/transmedia-nuevos-retos-audiovisuales-nuevas-formas-de-narrar-130886>
- Russac, Patricia & Lambert, Jody (2013) ¿Debe remplazar el alfabetismo transmedia las clases de lenguaje? Controversia virtual. Eduteka. Recuperado de: <http://www.eduteka.org/sinoclaseslenguaje.php>
- Sarabia, Acevedo Manuel Armando (2012) Transmedia, ¿Multimedia disfrazada o concepto novedoso? Artículo web. Recuperado de: <http://manuelsarabia.wordpress.com/2012/09/28/transmedia-multimedia-disfrazada-o-concepto-novedoso/>

Scolari, Carlos Alberto (2013). Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Grupo Planeta. Barcelona.

Scolari, Carlos Alberto (2013). Narrativas transmediáticas aplicadas a la educación. Universitat Pompeu Fabra. Recuperado de:
<http://www.slideshare.net/cscolari/03-transmedia-educativo>

Tomé, Pepe. (2010). Transmedia no es multimedia. Artículo electrónico. Recuperado de: <http://www.pepetome.com/2010/10/08/transmedia-no-es-multimedia/>