



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional

Transmedia en educación: análisis de una experiencia en La Rioja y perspectivas para emprender
Bárbara Mariel Dibene
Actas de Periodismo y Comunicación, Vol. 4, N.º 2, diciembre 2018
ISSN 2469-0910 | <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas>
FPyCS | Universidad Nacional de La Plata
La Plata | Buenos Aires | Argentina

Transmedia en educación: análisis de una experiencia en La Rioja y perspectivas para emprender

Bárbara Mariel Dibene

barbara_dibene@hotmail.com

--

Facultad de Periodismo y Comunicación Social
Universidad Nacional de La Plata
Argentina

Introducción

A principios de 2016, el Ministerio de Educación de la provincia de La Rioja lanzó el programa transmedia "Cuento con Voz" (en adelante CCV), cuya premisa fue utilizar herramientas digitales gratuitas y accesibles para que los estudiantes de los últimos años del secundario pudieran narrar sus vivencias en la escuela, en el barrio y a nivel personal de forma creativa. En primera instancia, se conformó un equipo interdisciplinario con presencia de fotógrafos y editores de video, artistas plásticos, docentes, músicos y comunicadores sociales; se creó una historia ficcional transversal, para luego generar producciones en distintos formatos; se desarrollaron talleres radiales, audiovisuales y de teatro; y se montó una radio escolar que funcionó con decenas de programas íntegramente producidos por los estudiantes, entre otras iniciativas.

Cuestiones de tiempo, políticas y de la propia dinámica escolar hicieron que la idea original tuviera que ir adaptándose y dejando atrás la ambición de una experiencia transmedia completa. Esta investigación sistematizó la práctica para determinar el impacto de cada una de las propuestas y decisiones del equipo, considerar si la narrativa fue respetada y cuál fue su impacto en las decisiones pedagógicas y, fundamentalmente, conocer cómo los jóvenes receptionaron el proyecto. En ese sentido, talleristas, docentes y los mismos estudiantes expresaron a lo largo de entrevistas semi-estructuradas y una encuesta online cómo la participación amplió

o reforzó sus competencias comunicacionales, dándose cuenta de sus carencias y potencialidades en ciertas áreas. El resultado fue un panorama de los aciertos y errores de CCV a modo de fotografía en movimiento y una serie de recomendaciones para proyectos similares a partir de la reflexión cruzada entre la praxis y la teoría específica.

Cabe señalar además, que en el marco de un contexto en el que la idea de que las tecnologías son suficientes en sí mismas para cambiar los procesos de aprendizaje ha sido refutada y en el que los estudios, investigaciones y congresos académicos dan cuenta de que gran parte de los docentes están comprendiendo esto y las adoptan como herramientas o facilitadoras de propuestas didácticas innovadoras¹, CCV se posiciona como un referente a tener en cuenta por su planteo de repensar el lugar de las herramientas digitales en el aula y fuera de ella, su rol y vínculo con los docentes, y su aporte a la expresión de los jóvenes. Como experiencia provincial pública permite observar además cómo el Estado puede habilitar muchas posibilidades y la importancia de que luego las apoye y sostenga en el tiempo para que las iniciativas de estas características crezcan y sirvan como incentivo para que otras germinen.

El mundo en que vivimos

Durante el siglo XX la sociedad experimentó una incontable cantidad y variedad de cambios que se asentaron en los últimos años, no sólo a nivel productivo y geopolítico sino respecto a los imparable desarrollos tecnológicos, los consumos culturales y la forma en que se constituyen las relaciones. El académico Manuel Castells (2008) los observó y analizó en distintos textos teóricos, determinando que lo más significativo fue la crisis del capitalismo, con consecuencias como la flexibilidad laboral y el nacimiento del trabajador genérico, aquel reemplazable por máquinas o por cualquier otra persona; y la explosión de movimientos sociales y culturales en defensa del medio ambiente, los derechos humanos y la mujer, que generaron nuevas discusiones y actores protagónicos en la escena social. Pero el mayor impacto fue, sin dudas, consecuencia de la revolución de la tecnología de la información. De pronto, todo se trató de inmediatez y fluidez, y se constituyó la Sociedad Red, con una nueva economía –informativa- y una nueva cultura –la virtualidad- que tuvo efectos ineludibles en todos los ámbitos de la sociedad. En las escuelas, por ejemplo, se observaron las consecuencias de este escenario a partir de los cambios en la percepción del tiempo y del espacio, modificando las concepciones de lo cercano y lejano, y surgiendo la necesidad de lo inmediato; la caída de los grandes discursos de la modernidad, que generó que la palabra del

docente deje de ser "sagrada" y pueda ser cuestionada; la crisis de la lógica escritural y los nuevos modos de escritura, con la cultura audiovisual expandiéndose y captando la atención de todos, y la posibilidad de expresión y circulación de sentidos con lenguajes combinados; y los antagonismos generacionales, expresados en la dificultad de los adultos de comprender los cambios y guiar a sus hijos para estar preparados.

En esta línea, la escuela pasó a encontrarse totalmente atravesada por las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS) y como institución social aún hoy se ve en la tarea de decidir cómo incorporarlas y trabajarlas. La perspectiva de Jorge Huergo (2007), quien ha hecho destacados aportes para avanzar en la comprensión del hecho educativo, comprende la necesidad de asumir el desafío de llevar al aula estas herramientas de manera productiva, formativa y crítica, comprendiendo su naturaleza. En vistas de acercarnos a una definición, cabe mencionar la concepción de Julio César Sal Paz (2010), que entiende a las TICS como «avances tecnológicos en los campos de las telecomunicaciones, de la electrónica y de las ciencias de la computación» que permiten la digitalización y la transmisión de información. El autor enumera como sus características principales la deslocalización, que implica la no determinación de los límites espaciales; la interactividad, que promueve un sujeto activo en la toma de decisiones; la instantaneidad, en relación a la transmisión de información a modo de "autopista"; la inmaterialidad, con la revolucionaria posibilidad de convertir elementos físicos en digitales (como un disco a canciones independientes subidas a una plataforma de alojamiento y reproducción); y la interconexión, una computadora por sí misma tiene menos posibilidades que conectada con otras, en red. Ante esto, es importante preguntarse ¿cómo los estudiantes se apropian del proceso de digitalización? ¿Existen los llamados nativos digitales concebidos como expertos? ¿Cuál es el rol de los adultos en esta transformación y cómo pueden ayudar a los más jóvenes?

Es necesario, en este punto, tener en cuenta que aunque nacieron en tiempos de redes sociales, computadoras en cada hogar y celulares multifunción de fácil adquisición, la asimilación de los usos no es natural ni se da siempre en los jóvenes, ya que existe la fuerte influencia de la brecha digital, es decir, una desigualdad de acceso en sus dimensiones tecnológicas, de conocimiento, de información, económica e incluso de participación. Para este análisis es enriquecedor tener en cuenta la noción de competencias comunicacionales, definidas como una serie de habilidades y conocimientos que permiten a una persona interpretar y usar apropiadamente determinadas variedades lingüísticas en determinadas situaciones de comunicación. Para su adquisición se requiere de una

alfabetización distinta: múltiple, digital y electrónica, que enseñe a aprender sin frustración, con foco en la necesidad de la persistencia y la adaptabilidad. Por supuesto, no hay que caer en una visión instrumental, ese uso técnico debe estar acompañado de una formación de la conciencia crítica y destrezas creativas para poder aprovechar las herramientas que estén a la mano. La falta parcial o total de ellas incide directamente en cómo una persona se apropia de "lo digital" y cómo puede hacer mano de sus posibilidades para expresarse o llevar adelante distintas tareas, a veces tan elementales como gestionar un trámite o realizar una correcta búsqueda valiéndose de Internet. Y hoy día, la brecha digital impacta incluso en cómo ejercemos la ciudadanía, ya que nos puede obstaculizar el acceso a la información y, por lo tanto, incidir en nuestra toma de decisiones.

Transmedia: alcances de la narrativa

El experto en transmedia Henry Jenkins (2006) la define como una narrativa que se caracteriza por la expansión, la inmersión, la construcción de mundos y la subjetividad. En pocas palabras, en una iniciativa transmedia hay un relato "madre" -claro, emotivo, complejo- que se expande en distintas modalidades y conserva las características principales que se otorgaron inicialmente a sus espacios y personajes. Es decir, cada nuevo canal aporta más a la historia y orienta el resto de las producciones, pero sigue manteniéndose la unidad y la coherencia general. Según como este proceso se lleve adelante, podemos identificar distintos grados de transmedia: una transposición se da, por ejemplo, cuando hay una adaptación de un cómic a una película; es decir, hay una expansión que implica que el usuario debe buscar información aparte para completar la historia. También puede ser plena, cuando el relato se cuenta en varios medios, con diferentes lenguajes y lógicas de apropiación.

Es conveniente que el nivel de transmedia sea algo previamente pensado, y no que surja "sobre la marcha". En esta línea, a la hora de pensar un proyecto así debemos tener en cuenta ciertos criterios de planificación. Estos pueden ser estratégicos, cuando se plantea una expansión de antemano; o más bien tácticos, cuando la expansión es progresiva en función de la aceptación del relato y las dinámicas propuestas. Por eso, a veces hay confusión y es importante aclarar que transmedia no es lo mismo que multimedia. Esta última modalidad implica que una historia se narre en distintos medios por yuxtaposición, cuando los elementos se presentan de forma separada, o sino, por integración, cuando están combinados y presentan una estructura. Asimismo, hay que diferenciar la crossmedia, que se trata de una historia relatada en distintos soportes que sólo tiene sentido si se consume en su

totalidad. Para ejemplificar, pueden mencionarse como narrativas transmedia de ficción Harry Potter y El Señor de los Anillos, con origen literario; Indiana Jones, nacida de la cinematografía; Los Simpson, desde los dibujos animados; y Lost, que nace como una serie y tiene, además de sus correspondientes temporadas transmitidas por televisión, *spin off* con personajes secundarios, eventos y cápsulas con contenido que completaba los "huecos" de la historia. Como narrativa transmedia periodística es destacable Proyecto Quipu², de Perú, que nació como una investigación sobre las consecuencias de la esterilización obligada que la población sufrió entre 1995 y 2001. La iniciativa contó con una línea telefónica para hacer la denuncia, y esos audios se volcaron a una web y dieron origen a un documental y diversas acciones políticas. Por otro lado, Volver a Casa³, de Chile, tuvo origen en talleres de cine en cárceles y dio paso a una experiencia VR con los internos, a la realización de un documental sobre la experiencia y la planificación de una campaña para exigir al Gobierno chileno que haya comunicación en cárceles para que quienes viven allí puedan comunicarse con sus familias. Es decir, las estrategias son diversas. Documentales, cápsulas con material extra, mashup, eventos en vivo, cuentas en redes sociales, libros, cómics, muestras fotográficas, campañas y merchandising son algunas de las alternativas que una historia poderosa puede ser posible de ofrecer.

Por otro lado, es importante entender que las audiencias de este tipo de experiencias son centrales, ya que además de su consumo deben aportar la producción de contenido original, basándose en los insumos que aporta la historia presentada. El objetivo más importante de la transmedia es, entonces, incentivar la participación, no sólo a nivel digital sino a nivel territorial para generar mayor impacto, visibilidad y compromiso. Y debemos comprender que las competencias comunicacionales requeridas para transitar plenamente este tipo de propuestas son más exigentes: se necesita de la capacidad del juego, la simulación, la representación, la apropiación, la multitarea, la inteligencia colectiva, el juicio, el trabajo en red y la negociación, entre otras.

Con este breve panorama de lo que significa la transmedia y sus implicancias, es interesante pensar en cómo juega en el aula y las posibilidades que ofrece de abordar cuestiones relacionadas a lo creativo, el trabajo en distintos lenguajes, la producción en equipo, y conceptos como la presunta neutralidad de la red, los derechos de propiedad de los contenidos, la posibilidad de creación que ofrece Internet, pero también reflexionar sobre los nuevos modos de exclusión que genera y cómo podemos aportar a que esa situación mejore.

Las partes del universo de cuento con voz

CCV estuvo atravesado por la historia ficticia de Joaco, Nacho y Charito, tres estudiantes secundarios riojanos que se reunieron para recolectar producciones locales sobre la provincia para llenar una "cápsula del tiempo" en el contexto del año del Bicentenario. Su misión era que dentro de cien años, cuando ese dispositivo fuera abierto, los jóvenes del 2116 supieran cuáles eran las costumbres, habilidades, intereses y visión artística de los chicos de su edad en el pasado. En cuanto a la audiencia se definió que se centrara en estudiantes de los últimos tres años del secundario. Los objetivos que estableció el equipo, en tanto, fueron pensar a los jóvenes riojanos como "prosumidores" de contenido, promover el trabajo colaborativo y colectivo, generar nuevas estrategias para acercarse a los medios y lenguajes comunicacionales, y proponer nuevas formas de expresión en pos de incentivarlos a ser sujetos de transformación.

A partir de esas premisas el equipo creó un nombre para el proyecto, su identidad visual (marca, colores predominantes, diseño gráfico) y las principales redes sociales (página en Facebook, cuenta de Instagram, Twitter y Youtube) para convocar a la participación y mostrar las producciones que se iban generando. Entre las actividades más importantes desarrolladas se encuentra el lanzamiento del casting de actores para representar a Joaco, Nacho y Charito, que tuvo gran éxito aunque luego no se realizó la serie web planificada. Los seleccionados, sin embargo, se encargaron de realizar participaciones en eventos y videos efemérides y tutoriales; el lanzamiento de una radio escolar en la capital riojana que tuvo más de 40 jóvenes produciendo 15 programas durante todo el año; capacitaciones de lenguaje radiofónico y audiovisual; creación de murales; talleres de teatro; y el "Desafío Jóvenes del Siglo XXI", una competencia de contenidos ordenada por misiones que logró que estudiantes de toda la provincia envíen más de 50 producciones originales. Esta última actividad fue fundamental para aportar el componente lúdico de la experiencia transmedia, conocida como gamificación, donde debe haber un espacio de libertad más allá de las reglas y el camino propuesto.

En el desarrollo del proyecto comenzaron los problemas, fundamentalmente por cuestiones de tiempo, burocráticas -hay que tener que cuenta que como proyecto escolar provincial requería de pasos administrativos impostergables en el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de La Rioja- y de presupuesto. Por ejemplo, solo había una radio escolar operativa aunque al inicio de la planificación se informó que debían haber diez, muchas computadoras del programa nacional Conectar Igualdad estaban bloqueadas y a veces las escuelas no tenían conexión a Internet. El equipo,

por otro lado, reconoció que faltó una mayor coordinación con las distintas áreas educativas, personal para realizar distintas actividades y una web integradora donde tanto participantes como los ciudadanos en general pudieran ver los avances de CCV y comprender su magnitud e integración. Esta última se planificó pero nunca salió la partida de dinero que estaba destinada a su construcción, por lo que una infografía interactiva suplió su falta al menos en la etapa del Desafío. A nivel áulico, en tanto, las dificultades radicaban en que los docentes y estudiantes a veces desconocían las herramientas necesarias para cumplir con algunas de las actividades, pero paulatinamente las aprendieron y pudieron resolver las propuestas. El equipo también desarrolló una serie de videos tutoriales que se integraron a los talleres en escuelas para ayudar en la realización de las actividades. Cabe resaltar la situación en Aminga, una localidad ubicada a 100 kilómetros de la capital. Ante falta de radio propia y posibilidad de trasladarse al estudio de Radio Cuento con Voz, los estudiantes grabaron el programa, lo editaron en el programa de edición de audio de software libre Audacity y lo enviaron para que fuera emitido.

El aporte de la transmedia en educación

Núria Molas Castells es pedagoga, especialista en aprendizaje y enseñanza, y se doctoró en el área transmedia por la Universidad de Barcelona con el análisis de La Carta Ancestral, un proyecto transmedia que se aplicó a 161 estudiantes de dos escuelas secundarias de esa ciudad española. Consultada sobre las implicaciones de este tipo de narrativa en los jóvenes estudiantes, la profesional explicó que «lo más relevante de la implicación fue, sin duda, su complejidad y sus dimensiones. En primer lugar, una implicación cognitiva, poniendo en práctica sus conocimientos previos, sus competencias y habilidades. En segundo lugar, la implicación social, ya que por las características de la narrativa desde el primer momento entendieron que si trabajaban colaborativamente podían avanzar más fácilmente hacia el objetivo común. Y finalmente la implicación emocional, que se visualizó en una identificación clara con los protagonistas de la historia, que eran un chico y una chica de la misma edad» (N.M. Catells, comunicación vía correo electrónico, octubre 2017).

Al trazar un paralelismo con CCV, la implicación cognitiva que menciona la investigadora se ha observado durante el desarrollo de las diferentes actividades propuestas, ya que los estudiantes pudieron aplicar no sólo conocimiento tanto tecnológicos sino culturales (por ejemplo, mostrar en registro de video personajes destacados de su ciudad). De la encuesta, en tanto, se desprendió que los editores

de fotos y servicios de almacenamiento son las herramientas digitales más utilizadas, y un menor porcentaje hace mano regularmente de editores de video, texto y audio. También, que durante un día común los consultados, en orden de prioridad, utilizan su celular para chatear con amigos, chequear redes sociales y leer material para la escuela. Cabe destacar que la mayoría de los encuestados tiene su propio perfil para compartir contenido original, ya sea un blog, canal de Youtube o cuentas en redes sociales. En cuanto a la implicación social, las entrevistas permitieron reconocer cómo los estudiantes perciben y destacan que el trabajo en equipo y el conocerse entre ellos ha sido lo más valioso del proyecto, además de ganar confianza en cuanto a las propias habilidades. Finalmente, respecto a la implicación emocional, la falta de la serie web o un material similar no ayudó en la identificación que el equipo de CCV esperaba que el público objetivo tuviera con los tres adolescentes protagonistas. Sin embargo, resultó llamativo que esa ligazón se diera con la radio, un medio tradicional que culminó como la plataforma más exitosa.

El coordinador de la radio fue Marcos Rodríguez, quien detectó que las inquietudes de los jóvenes estaban relacionadas a la parte técnica, como el uso de la consola, y a la producción periodística y artística, como la elección de temáticas tratar, la elección de un enfoque y la convocatoria de entrevistados (M. Rodríguez, conversación personal, octubre 2017). Asimismo, observó que a lo largo del año hubo cambios personales en los participantes, como «mayor responsabilidad, compromiso y compañerismo». Estas últimas son habilidades blandas que tanto estudiantes como docentes, talleristas y coordinadores reconocen que han sido trabajadas en el proceso de CCV. Más allá del hecho de manejar un cierto abanico de herramientas, destacan el encontrarle un sentido para transmitir un mensaje y la motivación que encontraron para hacerlo.

En esta línea, cabe decir que la transmedia irrumpe en el aula de una manera diferente, impulsando que los estudiantes se centren en las actividades propuestas más que en el espacio en el que se encuentran. La institución escolar muchas veces restringe las acciones y la conducta de los estudiantes por estar regida por sus pautas históricas, como el orden y el silencio. La inmersión, objetivo y característica de la narrativa, invita a los jóvenes a ser más creativos y actuar más libremente en base a las propuestas. Y a los docentes, por su parte, los empuja a convertirse en activos guías, ya que proyectos de este tipo requieren estar disponible para despejar dudas, estar enérgicos para aportar propuestas, y mantener un equilibrio entre la orientación y la libertad para que sean los chicos los protagonistas, quienes deben reconocer habilidades propias y ajenas, entender qué acciones o

pensamientos les presentan dificultad, y poder ingresar en un interjuego entre lo físico y lo virtual.

Como todo aquello que es disruptivo, una propuesta de transmedia en educación puede encontrarse con contextos menos propicios, más por prejuicios que por cuestiones materiales, ya que hoy día un celular y conexión a Internet pueden ser todos los recursos necesarios para innovar; con frustraciones de los estudiantes que hay que acompañar, aunque afortunadamente los jóvenes suelen no amilanarse ante el primer resultado fallido y tienen tendencia al aprendizaje autodidacta; y con la necesidad de contar con un lapso de tiempo prolongado para reconocer cómo la iniciativa es receptionada por los involucrados, cómo mejorarla si es necesario y comenzar a tener resultados.

Recomendaciones para proyectos futuros

La experiencia de CCV se prolongó durante todo 2016 y se convirtió en una apuesta de innovación en la provincia, que ha demostrado a lo largo de los años una fuerte iniciativa por incorporar la tecnología al aula, desde la entrega de laptops hasta de teléfonos inteligentes, como ocurrió en agosto de 2017. Pero esta fue una apuesta superadora, no solo se abocó a una cuestión técnica y de acceso material, sino que aportó al desarrollo de competencias comunicacionales, a la integración y al incentivo de estudiantes y docentes para la generación de contenido sobre la propia experiencia. También, sorpresivamente, permitió fortalecer el compañerismo y el conocimiento de los estudiantes sobre sus habilidades y aquellas áreas en las que necesitan ayuda, y la importancia de pedirla.

Esta investigación culminó con el desarrollo de recomendaciones para CCV, que a mediados de 2017 se convirtió en "Activados" por la fusión con otro programa dedicado a actividades solidarias con el fin de ganar un viaje para el curso:

- Refuerzo de la historia madre, teniendo en cuenta que debe ser sencilla y potente para atravesar todas las plataformas.
- Desarrollar una estrategia de difusión enfocada en los docentes, entendiendo que su comprensión del proyecto y colaboración para incentivar a los estudiantes es fundamental.
- Lanzar una web integral, donde las producciones sean visibilizadas correctamente y se otorgue un orden al proyecto.

- Implementar más acciones de encuentro físico entre los estudiantes, una demanda que se tomó nota que demandan los estudiantes.

Por otro lado, a nivel general para aplicar a otros proyectos se destaca la importancia de la planificación detallada de las acciones y su calendarización, la conformación de un equipo transdisciplinario y con experiencia en educación, tener presente la importancia de la guía a estudiantes y docentes durante el proyecto, no dejar de lado el factor lúdico de la propuesta y pensar en cómo las producciones serán socializadas.

Conclusiones

Uno de los objetivos de esta investigación fue caracterizar la transmedia y analizar si CCV había logrado llevar adelante el proyecto en base a sus premisas. Cabe recordar como aspectos relevantes de la narrativa lo imprescindible de lograr un sujeto activo, que participe de lo propuesto; la fortaleza de una historia madre que pueda expandirse a diferentes canales físicos y virtuales; y la importancia de la planificación previa y constante. CCV pudo concretar estas últimas dos consignas de manera parcial, ya que como se ha mencionado no se lanzó la ficción en los formatos pensados (serie televisiva o web) y por lo tanto no se conoció en profundidad a los personajes y sus motivaciones. También hubo falencias en la planificación y su concreción, aunque en parte tuvo que ver con cuestiones burocráticas, tales como la disponibilidad de partidas presupuestarias. Respecto al *engagement*, en tanto, es destacable cómo logró identificación de los jóvenes en actividades como la radio, el Desafío y los talleres, donde surgieron producciones de mucha calidad y que reflejaban realmente distintas formas de transitar la vida en La Rioja.

En cuanto al impacto de las TICS y de esta propuesta disruptiva, los estudiantes se enfrentaron a desafíos técnicos y creativos que fueron resolviendo por sí mismos, con ayuda de sus compañeros y con la guía de docentes, talleristas y del equipo de CCV a partir de la consulta remota (vía Facebook principalmente). Es posible pensar en una "línea de salida", en términos de conocimientos previos, habilidad e intereses, además de su forma de enfrentarse a "lo nuevo". Con el proyecto, según se relevó, los jóvenes pudieron realizar todas las actividades propuestas, reconocer sus fortalezas -y conocer las de sus compañeros-, sentirse contenidos para pedir ayuda, y ser reconocidos por su responsabilidad, respeto y compromiso. El descubrimiento de "vocaciones" fue algo que también surgió de las entrevistas, donde estudiantes refirieron que el acercamiento a disciplinas como el audiovisual y

lo radiofónico los hicieron pensar en el periodismo y la comunicación como alternativas de profesión. De hecho, durante 2017 egresados que participaron de CCV el año anterior se inscribieron en esa carrera y relacionadas, como el cine. Por esto, la transmedia en educación tiene mucho potencial y permite experimentar. Más allá de los recursos con los que se cuente, las propuestas se pueden adaptar según los cursos involucrados -edades, cantidad e intereses-, y los beneficios irán más allá de la línea de lo técnico, los invitará a expresarse, jugar, divertirse, conocerse y producir críticamente gracias a una guía formada y predispuesta. En esa línea cabe resaltar el trabajo de Kevin Morawicki (2007), quien analizó las experiencias de la Revista Cocú y la Exposición Artística Alterarte, entendidas como política cultural juvenil en la ciudad de Puerto Rico entre los años 2000 y 2005. El autor explica que es importante reconocer lo formativo de los espacios comunicacionales juveniles, donde se privilegian los lazos más que la institucionalidad y coexisten diferentes polos de identificación. Y agrega una cuestión excepcional, que estas propuestas "ensanchan" los espacios para leer y escribir, entendiendo el leer y escribir en un sentido amplio, como la palabra convirtiéndose en definición y cambio del mundo percibido, como herramienta liberadora. La narrativa transmedia, por su complejidad y potencialidad, puede ayudar a ese ensanchamiento al proponer nuevas miradas, actividades y conexiones al privilegiar la participación y la pregunta; y al incentivar el descubrimiento y la sorpresa. Por eso, este tipo de experiencia es ideal para convocar a los jóvenes y ayudarlos a reflexionar sobre lo que viven diariamente, lo que quieren mostrar y lo que tienen necesidad de aprender para materializar sus ideas, experiencias y emociones.

Bibliografía

- Aguaded Gómez, J I (2007). *La edu-comunicación: una necesidad sentida, una apuesta urgente*. Brasil: Universidad de Brasilia.
- Castells, M. (2008). *La Era de la Información. Economía, Sociedad y Cultura, Vol. 3*. España: Alianza Editorial.
- Castells, N. M. (2017) *La narrativa transmedia: la Carta Ancestral en educación secundaria*. España: Razón y palabra, revista Electrónica en Iberoamérica Especializada en Comunicación. En <http://revistas.comunicacionudlh.edu.ec/index.php/ryp>
- Huergo, J. (2007). *Los medios y las tecnologías en educación*. Argentina: Universidad Nacional de La Plata.

Jenkins, H. (2006). *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós.

Morawicki, K. (2007). *La lucha de los Innombrables. Lo político y lo educativo en espacios comunicacionales juveniles*. Argentina: EDULP.

Paz, J C (2010). *Notas sobre las Tecnologías de la Información y de la Comunicación*. Argentina: Revista Sociedad y Discurso. Universidad de Aalborg.

Rodríguez Illera, J. L. y Molas Castells, N. (2013) *La narrativa transmedia como alfabetización digital*. En: Rodríguez Illera, J. L. (comp.) *Aprendizaje y educación en la sociedad digital*. España: Universitat de Barcelona. 123-134.

Scolari, C. (ed.) (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. España: Universitat de Barcelona.

Notas

¹ Desde la Universidad Nacional de La Plata, por ejemplo, se realizan anualmente encuentros como las Jornadas de TIC e innovación en el aula y el Congreso nacional e internacional de Educación a Distancia donde se aborda la tecnología como posibilitadora para generar experiencias pedagógicas significativas. También, hay que destacar autores como Jorge Huergo, Guillermo Orozco Gómez y José Ignacio Aguaded Gómez Huelva, que trabajan la relación entre educación y tecnología alejada de una visión instrumental y proponiendo la importancia de los contextos, los saberes previos de los jóvenes y la necesidad de contar con un objetivo claro a la hora de incorporar herramientas digitales en el aula.

² Más información del proyecto en: <https://interactive.quipu-project.com/>

³ Más información del proyecto en: <http://volveracasavr.org/>