

Pedagogical uses of the media, approach to a transmedia education

Usos pedagógicos de los medios, acercamiento a una educación transmedia

Andres Mauricio Villalba Cruz

Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá (Colombia)

Abstract

Authors such as Robinson (2010) make one of the problems of traditional education evident by pointing out that while students' attention decreases due to boredom, other media obtain it as a result. On the other hand, according to Jenkins (2006a), good transmedia franchises attract a large audience by presenting content in different ways through different media. To this extent, this article has as a starting point to ask about the possibilities that the convergence between education and transmedia narratives brings with it, with the aim of analyzing the relationships between these two fields. The postulates of Robinson (2009, 2010), Scolari (2009, 2011, 2013) and Jenkins (2006, 2009, 2016) on education, school boredom, transmedia narrative and participatory culture are taken as central axes. For this, three cases that account for these links were studied, these are: LobiAventura, Guardianes y Desarmados; All three are born in Colombia and are aimed at primary and secondary students, belonging to different age groups. The research includes an analysis of the relationships between case studies, participatory culture, and school boredom. The analysis could indicate that the format allows to reach experientially areas that traditional education does not usually cover. In addition, the transmedia strategy could be presented as something innovative, different and interesting to students trapped by the traditional educational model, since it could cooperate in the face of school boredom.

Keywords: Media Pedagogy, Participatory Culture, School Boredom, Transmedia Education, Transmedia Narrative.

Introducción

Teóricos como Robinson (2010) defienden que los niños son las principales víctimas de lo que él denomina “la moda de la medicina”. De acuerdo con este autor, se les medica con fármacos altamente peligrosos que obedecen a mantenerlos concentrados y calmados. Señala que hoy en día más que hablar de niños, se puede hablar de “zombies”. De igual manera, Robinson (2010) agrega que el periodo actual es uno de los más estimulantes de la historia pues mientras gran cantidad de medios captan la atención de los niños, las escuelas penalizan su distracción y los obligan a prestar más atención al tablero.

Para explicar esta situación, el autor sugiere que “la moda de la medicina” se puede comportar como un paradigma de la anestésica. Esta última la comprende como las experiencias en las cuales el ser humano cierra sus sentidos y se “atonta” frente a lo que está sucediendo. Robinson (2010) postula

que no se les debería adormecer, sino que, por el contrario, es necesario permitirles que exploten toda su hiperactividad, en términos del mismo teórico, ayudarles a que encuentren el “Elemento” (2009). En esa medida, como lo ha propuesto Freinet (citado por Pérez 2018), es importante romper con la metodología educativa tradicional y unidireccional, para propiciar el desarrollo de voces múltiples, como las de los estudiantes, en la construcción de una misma historia orientada a la formación pedagógica.

Por otro lado, Scolari (2013) define las narrativas transmedia como:

Un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión.

Scolari (2017) y Jenkins (2006a) defienden que no es casual que las grandes empresas del entretenimiento acudan, cada vez más, a este tipo de relatos, pues vieron en ellos un recurso para obtener la atención del público. De igual manera, autores como Jenkins (2006a, 2006b, 2009); Jenkins, Ford y Green (2015) y Scolari (2013), apelando al concepto de “prosumidor”, dan cuenta del papel que toma el usuario frente al producto transmedia y aclaran que el receptor también es responsable en la construcción de contenidos. En términos e ideas de otros autores (Freinet, citado por Pérez 2018), es necesario dar paso hacia una polifonía de voces en el aula para generar nuevas experiencias de aprendizaje en donde se incluya la implicación directa de las y los estudiantes. De ahí que, en este artículo, se pretende dar cuenta de los modos en que los niños, en etapas escolares, se apropian de las narrativas transmedia como estrategia en sus propios procesos de formación.

Con estas ideas se hace pertinente recurrir a la pregunta sobre cuáles son las posibilidades que trae consigo la convergencia entre educación y transmedialidad. A partir de ahí, se toman como materia de estudio tres casos. El primero, Lobiaventura (Ultrasonido 2017), un proyecto desarrollado por Ultrasonido Estudio S.A.S.; el segundo, Guardianes (Critertec 2019), elaborado por Critertec Educación S.A.S. y finalmente, Desarmados (EAFIT 2016) desarrollado por Universidad EAFIT. Cada uno de estos proyectos se han apropiado de estas problemáticas y han propuesto estrategias que aquí se analizan para evidenciar esos vínculos presupuestos entre estas áreas. La perspectiva adoptada para el análisis emplea como marco teórico los conceptos educación tradicional, aburrimiento escolar, narrativa transmedia y cultura participativa, así también, las

visiones planteadas por autores como Robinson, Scolari, Jenkins, Freinet, entre otros.

El artículo está organizado en cinco secciones. En primer lugar, se detalla el marco teórico que sirve como sustento para el desarrollo. Por otro lado, se presentan las características más relevantes de cada uno de los casos estudiados; posteriormente se describe la metodología y los procedimientos que se aplicaron para el estudio de los datos. Seguido a esto se presentan los resultados del análisis y por último, se ofrecen las consideraciones preliminares de la investigación.

Marco teórico

Para el desarrollo de este artículo es necesario, a manera de mapeo, hacer referencia a distintos conceptos, teniendo en cuenta el punto de vista teórico mediante el cual se hace uso de ellos, los alcances de dichos conceptos frente a la investigación y las limitaciones que dicho mapeo puede sugerir.

Uno de los conceptos claves a definir es el de la educación tradicional, referente a esto, las ideas de las cuales parte este artículo están relacionadas con los postulados de Robinson (2009), cuando habla acerca de las características de las escuelas públicas, este expresa que dicho sistema educativo se sigue basando en estructuras ideológicas, como la Ilustración y la Revolución Industrial, que son heredadas de siglos anteriores, y que surgen de las necesidades de la industrialización. En la línea de esta última idea, Robinson (2009) expone la simetría que existe entre las escuelas y las fábricas, para ampliar esto enfrenta situaciones como: Las escuelas dividen el plan de estudios en segmentos especializados, algunos profesores instalan matemáticas en los estudiantes, y otros instalan historia; la organización de la jornada por unidades de tiempo delimitadas por un timbre, similar a las intenciones del timbre de una fábrica; y que a los estudiantes se les educa por grupos, según la edad, como si lo más importante que tuviesen en común fuese su fecha de fabricación; este autor expresa preocupación porque no se les tiene en cuenta la disciplina, o el momento del día, o la forma de trabajo, en que quizás el estudiante se sienta más cómodo y estudie de manera más nutritiva.

A partir de los postulados de Robinson (2009, 2010), se puede entender que la escuela es una de las responsables, en compañía de cada estudiante, de encontrar el "Elemento" y, con este identificado, se podría llegar a tener luces frente a la problemática del aburrimiento. Este último fenómeno se comporta como una de las principales preocupaciones que el autor expresa en sus ideas, pues este evidencia el aburrimiento como consecuencia de algunas dinámicas de la escuela pública; para esta investigación se hace necesario detenerse unas cuantas líneas en dicha problemática que se ha optado por apropiarse con el concepto de aburrimiento escolar.

Algunos teóricos, con interés por aproximarse a la definición del aburrimiento, afirman que la escuela podría ser un paradigma de dicha definición (Harris y

Olthof 1982). En ese sentido, ciertos investigadores proponen una razón a dichas afirmaciones, culpando a la escuela de ser una experiencia que escasea la motivación en los estudiantes (Healy 1984). Así también, otros autores amplían esto defendiendo que dicho fenómeno se presenta gracias a un desencuentro entre la disponibilidad de estímulos en un ambiente determinado, en esta ocasión la escuela, y lo que la persona, o estudiante, pretende hacer (Csikszentmihalyi 1990).

En la línea de la estimulación, Robinson (2010) defiende que el periodo actual corresponde a uno de los más estimulantes históricamente, esto debido a que gran cantidad de medios, apartados por la escuela, reclaman constantemente la atención de los estudiantes. En ideas de Rubia (2009) estos medios, exteriores al aula y satanizados por la escuela (Robinson 2010), llenan el umbral máximo de la estimulación y, cuando se le obliga al estudiante a prestar atención al tablero, aquel no encuentra nada que le llame la atención, pues su estimulación ha llegado al punto máximo gracias a otros medios, por consiguiente lo único que se encontrará en el aula será desmotivación (Rubia 2009).

Entonces se tiene, como concertación frente al concepto de aburrimiento escolar apropiado en la presente investigación, que tanto la atención, como el rendimiento, se escasean por la imposibilidad que presenta la escuela para llegar, a través de sus medios tradicionales (Robinson 2009), al nivel óptimo de estimulación; y como consecuencia de esto se encuentra el aburrimiento, por parte de los estudiantes, en el aula, pues existen medios exteriores que sí alcanzan dicho nivel de estimulación, incluso lo superan (Rubia 2009), pero son alejados del estudiante en el escenario escolar (Robinson 2010).

Por otra parte, otro concepto clave de la presente investigación refiere a lo que se ha decidido adoptar como narrativa transmedia. Con relación a esto, Jenkins (2007) dice que esta noción se puede entender como:

Un proceso donde elementos integrantes de una ficción aparecen dispersos a través de múltiples canales de distribución, con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada.

En publicaciones posteriores (Jenkins, 2006a), este autor argumenta que dichas narrativas refieren a cierta estética que surge a partir de la convergencia de los medios, defiende que esta estética propone nuevas dinámicas entre los consumidores y la activa participación de distintas comunidades de conocimiento. Jenkins (2007) amplía el concepto definiéndolo como historias que son distribuidas a través de distintos medios, los cuales deben aportar de cierta manera característica a la comprensión de la historia o diégesis de la que hagan parte.

Sin embargo, en relación con esta última idea, Scolari (2011) propone otra definición, la cual es complementaria e importante para este artículo, el

teórico sugiere que la narrativa transmedia puede ser entendida a partir de las dinámicas que pueden surgir alrededor de los formatos de dispersión, aclara que pueden existir formatos que no agreguen elementos significativos al mundo narrativo, pero que permiten el acercamiento a distintos puntos de vista sobre la interpretación del universo narrativo, aspecto que le permite hacer parte de la estructura transmedial.

Por último, dentro de la construcción teórica de narrativa transmedia, se hace pertinente, como sustento al análisis, mencionar la noción de cultura participativa, frente a esta, autores como Jenkins (2006b) la describen como los escenarios en los cuales los consumidores abandonan su rol pasivo para pasar a ocupar la posición de prosumidores, posición en la cual el público del producto transmedial se convierte en contribuyente o productor. Jenkins (2006b) amplía el concepto construyendo un margen de características propias de la cultura participativa:

1. Barreras relativamente bajas para la expresión artística y el compromiso cívico.
2. Fuerte apoyo para crear y compartir las creaciones propias.
3. Cierta tipo de tutoría informal mediante la cual los conocimientos de los más experimentados se transmiten a los novatos.
4. Los miembros creen que sus contribuciones son importantes y sienten cierto grado de conexión social entre ellos (al menos les importa lo que otras personas piensen sobre lo que han creado).

Así también, Jenkins (2006b) propone cuatro distintas formas de cultura participativa, estas incluyen:

Afiliaciones

Membresías en comunidades en línea centradas en diversas formas de medios, entre estos se encuentran redes sociales, canales de juegos o foros de mensajes.

Expresiones

Producción de nuevas formas creativas, como modding, muestreo digital o fan fiction.

Resolución colaborativa de problemas

Trabajo en equipo, con el fin de desarrollar tareas y adquirir nuevos conocimientos, ejemplo de ello juegos de realidad alternativa o spoiling.

Circulaciones

Formato para el flujo de medios, como podcasting o blogs.

Marco Metodológico

Descripción y contextualización de los casos de estudio

Los casos escogidos como materia de estudio para esta investigación, que utilizan la herramienta transmedial en su formato, son: Lobiaventura (Ultrasonido 2017), un proyecto desarrollado entre 2017 y 2019 por Ultrasonido Estudio S.A.S.; Guardianes (Critertec 2019), elaborado en 2019 por Critertec Educación S.A.S. y finalmente, Desarmados (EAFIT 2016), desarrollado en 2016 por la Universidad EAFIT.

El primero, Lobiaventura (Ultrasonido 2017), es un proyecto dirigido a niños entre los 5 y los 10 años, este, a través de las aventuras de un lobo, pretende fortalecer la empatía, el trabajo en equipo, la indagación, la toma de decisiones, la creatividad y la capacidad de imaginar, además de aportar al desarrollo de competencias como las ciudadanas y las comunicativas (Ultrasonido 2017).

Entre sus elementos ofrece una cartilla docente, con la cual se complementa la experiencia de aprendizaje en valores con una propuesta de actividades interdisciplinarias mediante la articulación de diversas áreas del conocimiento, no siendo las mismas en cada caso (Ultrasonido 2017). Esta cartilla es dispuesta para entornos académicos, pues el proyecto también busca apoyar la clase de Cátedra para la paz en las escuelas de Colombia.

Además, es pertinente mencionar que dentro de los elementos utilizados en su estrategia transmedial se encuentra un libro con la historia de Lobito, el protagonista, este es el elemento principal para disfrutar de la experiencia eficazmente, pues permite enlazar con cada uno de los demás medios, entre los cuales se encuentran: recetas, capsulas audiovisuales, juegos y fotografías, algunos de estos con posibilidad de interacción y otros simplemente navegables.

El segundo proyecto, Guardianes (Critertec 2019), está dirigido a niños y jóvenes de 12 a 14 años, quienes a través de diferentes contenidos, tienen la posibilidad de resolver misiones orientadas a preservar la vida dentro y fuera del planeta, vinculando procesos de investigación y creación mediados por la tecnología (Critertec, 2019). El proyecto pretende ofrecer una experiencia educativa transmedia a partir de un universo narrativo de ciencia ficción basado en hechos científicos reales; por otro lado, desde la apropiación de la tecnología dentro y fuera del aula, este proyecto busca potenciar el desarrollo de competencias para que niños, niñas y jóvenes estén listos para responder a los retos del siglo XXI, entre ellas se encuentran: creatividad, pensamiento crítico, resolución de problemas, manejo de la información, comunicación y colaboración (Critertec, 2019).

Este proyecto también cuenta con una guía pedagógica, la cual expone los medios que componen la experiencia, las características que deben poseer los “guardianes”, el rol de los docentes y el alcance pedagógico de cada “misión”.

Dentro de los medios que involucran la experiencia se encuentran: capsulas audiovisuales, misiones, tutoriales, elementos activadores de realidad aumentada, los cuales funcionan por medio de la aplicación para smartphones, y por último redes sociales. Algo particular en este caso, es que para algunas “misiones” se sugiere recurrir a aplicaciones de otros fabricantes, como lo son Inshot (2015) y Animator (2018).

El tercer caso refiere a Desarmados (EAFIT 2016), un proyecto dirigido a jóvenes que se encuentran alrededor de los 15 y los 16 años, o que cursan los grados noveno, décimo, u once; este busca sensibilizar al público frente al conflicto armado en Colombia y

aportar a la edificación de la paz, es por esto que el proyecto también se enmarca en la Cátedra para la paz, pues busca proporcionar un ambiente eficaz en las dinámicas de dicha clase.

Con el propósito de contar la historia del conflicto armado en el país en un lenguaje de paz, la herramienta consta de una plataforma, una guía docente y una bitácora para estudiantes, para permitir la conversación entre los diferentes protagonistas del conflicto armado en Colombia, sin el uso de etiquetas de víctimas o victimarios. El programa aborda conceptos básicos como la justicia, la defensa de los derechos humanos y la solidaridad como un valor que convoca a los individuos al entendimiento de otras formas de pensamiento, región o cultura, para inducir hacia el entendimiento de la paz como un derecho fundamental y como una construcción colectiva (EAFIT 2018)

Los medios que este caso involucra comprenden: un teaser, un mapa interactivo de Colombia acompañado de registros audiovisuales, unas cápsulas animadas, unos tutoriales en video, un blog, además de videocartas y redes sociales.

Criterios de selección y argumentación de la muestra

Los tres casos de estudio fueron seleccionados a partir de los siguientes criterios:

- Selección en una de las versiones de la convocatoria nacional Crea Digital (Colombia) sin importar el año o la versión; debido a la calidad en el énfasis cultural y educativo que han demostrado la mayor parte de los proyectos beneficiados por esta convocatoria.
- Producción por colectivos, empresas, grupos de creación, entre otros, en los que exista una inclinación e interés ya sea hacia la educación, lo transmedial, o la comunicación; pues son puntos de suma importancia en esta investigación.
- Presencia de material pedagógico, como apoyo para el personal docente, dentro del proyecto transmedial; esto debido a que este artículo considera que, en todo caso, seguirá siendo necesario el constante apoyo del docente.
- Los tres proyectos no se deben solapar entre rangos de edad, por el contrario, estos rangos deben ser secuenciales. Esta investigación considera que esto permite la diversificación de la muestra tomada y amplia el nivel de alcance de los resultados.
- El público objetivo debe presentar edades que correspondan a estudiantes de primaria o secundaria. Esto para tener punto de comparación con las teorías de autores como Ken Robinson.
- Temas de estudio diferentes entre los tres casos. Esta investigación considera que esto propicia la diversificación de la muestra.
- Acceso abierto a la totalidad del proyecto transmedial. Esto tiene dos objetivos, por un lado evitar diferencias de contenido por carencia de membresías, y, paralelo a esto, lograr un análisis considerablemente imparcial.

Es bajo estos criterios que, luego de un proceso extenso de investigación, exploración y filtración, se ha optado por escoger los proyectos: Lobiaventura (Ultrasonido 2017), Guardianes (Criterterc 2019) y Desarmados (EAFIT 2016); y, bajo estos mismos criterios, se ha optado por descartar otros proyectos como: Pasos de Libertad (Uniboyaca 2018), Isidora, una ciudad soñada por los niños (EAFIT 2020), y Cuatro Ríos (Orgánicadigital 2013).

Pautas para el análisis del material

Teniendo en cuenta el objetivo principal de esta investigación, que refiere a las posibilidades de la convergencia entre la educación y las narrativas transmedia, se hizo pertinente acudir al siguiente orden:

1. Como primer paso en el análisis, se construyó una tabla comparativa en la cual se comprobó el nivel de fidelidad que cada caso guarda respecto a las cuatro características que Jenkins (2006) sugiere en relación con la cultura participativa.
2. Seguido a esto, se generó una discusión en torno a las formas en que los productos transmediales apropian o adaptan las características esenciales de la cultura participativa (Jenkins 2006); además, en alternancia a esto, se hizo explícita la forma en que estas adaptaciones le responden positivamente a los puntos críticos del aburrimiento escolar.
3. Por último, se hizo un enfrentamiento más específico entre los postulados de Robinson (2009) y los proyectos transmediales.

Resultados y discusión

Fidelidad entre casos y cultura participativa (Jenkins 2006)

CULTURA PARTICIPATIVA (Jenkins, 2006)	LOBIAVENTURA (2017)	GUARDIANES (2019)	DESARMADOS (2016)
1. Barreras relativamente bajas	✓	✗	✓
2. Apoyo para crear y compartir	✓	✓	✓
3. Tutoría informal	✓	✓	✓
4. Importancia de contribuciones de miembros y conexión social	✓	✓	✓

Figura 1 – Tabla comparativa – Creación propia

De este primer análisis se puede evidenciar que el nivel de fidelidad, entre el margen de características que Jenkins (2006) propone frente a la cultura participativa y los tres casos de estudio, es considerablemente alto y confiable, y que solo en el caso número dos (Guardianes) no se cumple la característica número uno.

Sin embargo, es importante identificar las formas en que estos casos cumplen con dicho margen y la manera en que responden respecto a las particularidades del aburrimiento escolar, esta dinámica, correspondiente a la pauta número dos, es la que se presenta a continuación.

1. Barreras relativamente bajas

Loviaventura (2017)

Aunque el público objetivo de este proyecto corresponde a niños de 5 a 10 años, es particular que aunque el “prosumidor” (Scolari 2013) nunca se acercara al elemento central, que es el libro, podría disfrutar de los demás medios y explorarlos totalmente en el orden que desee.

Guardianes (2019)

En este caso las “barreras” están presentes, pues la experiencia pierde bastante sentido mientras no se cumpla con las lógicas que propone la guía pedagógica, es decir que las “barreras” son elementos clave en la exploración del universo transmedial, pues al explorar sus elementos de manera individual, sin ser integrados a los objetivos de cada misión, no se está acercando a la lógica narrativa. Sin embargo, es de mencionar que en cuanto a la expresión artística sí existe un poco de libertad.

Desarmados (2016)

Para este caso, tanto en lo que comprende como expresión artística, como en el orden de exploración, se cuenta con un nivel de libertad bastante considerable; en cuanto al primero existen distintas alternativas que se brindan a elección del público, y en el segundo no existe ningún tipo de restricción; sin embargo, no se omite que existe el material pedagógico que propone una lógica.

Estos dos casos que cumplen, bajo su formato, con la primera característica de cultura participativa (Jenkins 2006b), podrían responder ante los postulados de Robinson (2009) cuando critica la organización de la jornada académica delimitada por unidades de tiempo y dividida en segmentos especializados, en la escuela tradicional se le impone un orden temático diario al estudiante, aquí el usuario posee libertad de escoger tanto el orden bajo el cual explorará el proyecto como las herramientas a través de las cuales se expresará.

2. Apoyo para crear y compartir

Loviaventura (2017)

A través de la cartilla docente que este proyecto incluye, se invita a los maestros y las familias para que apoyen a los estudiantes en sus creaciones, que son producto del desarrollo de los ejercicios propuestos en dicha cartilla; así mismo, para que inviten y permitan que los niños compartan con su clase los ejercicios que ellos mismos realizan con compañeros o familiares en cada módulo.

Guardianes (2019)

El proyecto apoya que el público, dentro del desarrollo de la experiencia, realice fotografías, dibujos, videos, animaciones, o composiciones en

realidad aumentada, y los comparta a través de redes sociales con ciertos hashtags que menciona la guía docente, incluso proporciona o recomienda los recursos para dichos objetivos.

Desarmados (2016)

Videocartas, audios, dibujos, comics, entrevistas, son algunos de los productos que pueden realizar los estudiantes; además, uno de los aportes del proyecto, como apoyo a la creación, es una “bitácora de estudiante” donde se les brinda el espacio para dibujar, escribir, reflexionar, o desarrollar proyectos creativos. Así también motivan a que los estudiantes compartan sus creaciones tanto en su clase como en su plataforma web.

Estos tres casos demuestran una solución al fenómeno de la estimulación en el aburrimiento escolar, esto responde a Robinson (2010) y Rubia (2009), disponiendo aquellos medios, externos a la escuela y que llenan el umbral máximo de la estimulación, al servicio de la educación; fomentar la participación del estudiante en el aula haciendo uso de los medios que están obteniendo su atención, los medios que, según Rubia (2009), sí los estimulan.

3. Tutoría informal

Tanto Loviaventura (Ultrasonido 2017), como Guardianes (Critertec 2019) y Desarmados (EAFIT 2016), tienen en cuenta la participación y el apoyo del docente, es por ello que incluyen estas cartillas pedagógicas, las cuales buscan brindar una guía u orden a la experiencia transmedial, además de motivar el apoyo docente - alumno; estas cartillas exponen principalmente los objetivos, las actividades, y los recursos de los cuales pueden hacer uso, tanto el docente como el estudiante, para el eficaz desarrollo de cada actividad.

Esto permite introducir la aclaración de que no se trata de considerar que ha llegado el fin de la escuela, por el contrario, se debe “sobreescribir” cambiando ciertas dinámicas que al día de hoy no tienen resultados positivos, entre ellas las relaciones entre los actores (Viñao 1995). Estos formatos responden a estos postulados, las relaciones entre docente y alumno cambian, principalmente porque ahora el alumno es “prosumidor” (Jenkins 2009, Scolari 2013) y la transmisión de conocimiento no se comporta de forma unidireccional (Freinet, citado por perez 2018).

4. Importancia de contribuciones de miembros y conexión social

Loviaventura (2017)

Este proyecto fomenta el trabajo en equipo y colaborativo, por ello, incluso desde antes de consolidar un producto creativo, ya se ha forjado un tipo de conexión social frente a la discusión de la estrategia para el desarrollo de cada actividad, que tiene como resultado una creación artística. Por otro lado, el motivar a que los estudiantes compartan sus creaciones con su clase ya implica que ellos adquieran un cierto tipo de interés frente a la opinión del otro.

Guardianes (2019)

El hecho de que este caso incluya y motive la participación del estudiante en redes sociales, publicando sus creaciones acompañadas de hashtags, que se relacionan tanto con los temas del proyecto como con el universo narrativo ficcional de este, sugiere un interés por conectar con más personas; además, los temas que este proyecto toca, como contaminación ambiental, involucra que el estudiante esté al tanto de la recepción que está teniendo su contenido.

Desarmados (2016)

Las contribuciones de los miembros y la conexión social es lo que permite que este proyecto siga teniendo flujo y recurrencia, pues el objetivo del proyecto es el intercambio de correspondencias (videocartas, audios, dibujos, cómics, entrevistas), que genere una serie de relatos a partir del testimonio de personas que han vivido el conflicto armado colombiano. Por eso, los miembros son participantes activos en la construcción de este proyecto, pues en el camino de aprendizaje es fundamental la construcción de historias, guiones, relatos y entrevistas, que nutran y den vida a la plataforma (EAFIT 2016).

Estas particularidades dan cuenta de la importancia que, progresivamente, toma el estudiante en el aula, quien se convierte, como se evidencia en el análisis anterior y lo defiende la figura del “prosumidor”, en productor y difusor de su propio contenido. Retomando una de las ideas introductorias de este artículo, la educación da paso a una polifonía de voces para generar nuevas experiencias de aprendizaje en donde se incluye la implicación de las y los estudiantes (Freinet, citado por Pérez 2018).

Aunque el análisis anterior es un repaso general y puntual de la posición que estas estrategias transmediales toman respecto a los puntos más críticos del aburrimiento escolar, por medio del cumplimiento de las características más importantes de la cultura participativa según Jenkins (2006b); esta investigación considera necesario detenerse un poco para enfrentar específicamente las teorías de Robinson (2009), con relación a las escuelas públicas, y los proyectos transmediales.

Para ello se ha recurrido a segmentar este enfrentamiento bajo tres puntos, que aluden a los postulados de Robinson (2009), de la siguiente manera: segmentación especializada, organización de la jornada por unidades de tiempo y educación según la edad.

Segmentación especializada

Aunque cada caso de estudio tiene sus temas muy bien definidos, estos poseen la particularidad de ser mucho más amplios u horizontales respecto a lo que sugieren en la educación tradicional; por otro lado, también se valora de manera considerable el punto de vista y las creaciones del usuario, apoyando que el alumno se exprese a través de redes sociales, las plataformas web, u otras estrategias propias de cada caso.

Organización de la jornada por unidades de tiempo

Gracias a las posibilidades de lo transmedial, entre ellas el uso de la web, el usuario posee cierta libertad para disfrutar de la experiencia en el momento y orden que lo considere pertinente; sin embargo, como ya se ha mencionado, estos productos cumplen con la responsabilidad de brindar un material pedagógico, el cual ofrece una lógica académica sobre cada producto y establece ciertas delimitaciones, aun así, no es comparable con el grado de delimitación de la escuela tradicional.

Educación según la edad

Estos proyectos son responsables en mencionar el público objetivo bajo el cual fueron diseñados, sin embargo, es evidente que estos rangos de edad son mucho más amplios respecto a los que la escuela tradicional impone; también es pertinente aclarar que cada proyecto cuenta con estudios previos sobre poblaciones reales, lo cual les permitió delimitar aspectos de este tipo. No obstante, la totalidad del contenido de los tres proyectos es de libre acceso y solo se requiere de conexión a internet para acceder a este.

Conclusiones

Antes de proceder con las últimas entregas de esta investigación, el presente artículo considera necesario y responsable hacer la aclaración de que es posible que estos datos, previamente presentados, no presenten claridad absoluta, esto debido a que existe una pequeña constante dificultad al momento de intentar hibridar dos escenarios que, por muchos siglos, han estado completamente separados e indiferentes, debido a ciertas lógicas que quizás son producto de la influencia de algunas corrientes ideológicas sobre la educación, como ya se ha mencionado.

En el desarrollo de este artículo se ha intentado, como primer momento, tener una construcción teórica de los conceptos que la investigación consideraba pertinentes y eficaces para la evolución de la misma, es por ello que se definieron conceptos como educación tradicional y aburrimiento escolar, además, este último se comportó como consecuencia del desglose del primer concepto; esto mismo sucedió con el acercamiento teórico al segundo fenómeno, liderado por la definición del concepto de narrativas transmedia y seguido, como consecuencia, del concepto de cultura participativa, una analogía entre fenómenos interesante que resultó en el desarrollo de la investigación. Estas construcciones teóricas permitieron proponer una metodología de análisis deductiva, la cual también tenía en cuenta las características de los casos de estudio. Dicha metodología permitió un acercamiento, bastante considerable y descriptivo, a los resultados.

Aquellos resultados hablan de las posibilidades que sugiere la convergencia entre la educación y las narrativas transmedia. A través del enfrentamiento entre conceptos mucho más puntuales como lo son el aburrimiento escolar y la cultura participativa, se

identifican posibilidades que las narrativas transmedia ofrecen de gran magnitud e importancia, las cuales podrían enfrentar puntos críticos que aluden a las razones principales del aburrimiento escolar.

En ese sentido, las lógicas, dinámicas y formatos que proponen las narrativas transmedia, son elementos que podrían responder, en cierta medida, a una parte considerable de las problemáticas de la educación tradicional.

Es por esto que esta investigación propone y hace un llamado, en primer lugar, a seguir produciendo y apoyando proyectos transmedia que acompañen, nutran y apoyen las clases en las aulas; pero así mismo, a que las escuelas abran las posibilidades de diálogo entre sus clases y proyectos de este tipo. También se aclara que por ninguna razón este artículo ha pretendido expresar, o dar a entender, que la solución está en la abolición de la escuela, por el contrario, como se ha evidenciado, la lógica que se propone alude a una "sobrescritura", que probablemente traería luz a ciertas problemáticas de la escuela tradicional, las cuales son de conocimiento común.

Por último, resulta interesante resaltar que aunque en el título de este artículo se menciona la noción de educación transmedia, no se identificó la necesidad por la cual se debía incluir dicho concepto en la investigación, específicamente en el marco teórico; por el contrario, teniendo en cuenta la amplitud del concepto, resultó mucho más interesante identificar que el acercamiento a dicha noción se podría generar a partir de las consideraciones que tendrían posible lugar en el marco del desarrollo de los resultados.

Referencias

- Critertec. 2019. Guardianes-ATI. <https://www.guardianesati.com/> (último acceso: 30 de marzo de 2021).
- Csikszentmihalyi. 1990. *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*. New York, NY: Basic Books.
- EAFIT. 2016. DESARMADOS. <http://desarmados.org/> (último acceso: 30 de marzo de 2021).
- EAFIT. 2018. Desarmados. Proyecto transmedia que busca sensibilizar sobre las huellas del conflicto y la construcción de paz en Colombia. <https://www.eafit.edu.co/innovacion/transferencia/Paginas/desarmados.aspx>. Consultado el 10 de abril de 2021.
- EAFIT. 2020. ISIDORA. <https://proyectoisidora.com/> (último acceso: 19 de marzo de 2021).
- Harris y Olthof. 1982. "The Childs Concepts of Emotion" en *Social Cognition: Studies in the development of Understanding*.
- Healy. 1984. "Boredom, Self and Culture". Rutherford: Dickenson University Press.
- InShot Video Editor. 2015. InShot. <https://inshot.com/> (último acceso: 10 de abril de 2021).
- Jenkins, Henry. 2006a. *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. New York: Paidós.
- Jenkins, Henry. 2006b. *Confronting the challenges of participatory culture*. Chicago: MacArthur.
- Jenkins, Henry. 2007. *Transmedia Storytelling 101, CONFESSIONS OF AN ACA-FAN*. http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html?rq=transmedia%20storytelling. Consultado el 15 de marzo de 2021.
- Jenkins, Henry. 2009. *Fans, bloggers y videojuegos: La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, Henry, Sam Ford y Joshua Green. 2015. *Cultura Transmedia: La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Barcelona, Gedisa.
- Orgánicadigital. 2013. 4 Ríos. <http://4rios.co/> (último acceso: 17 de marzo de 2021).
- Peréz, David. 2018. Educación transmedia: Más allá de la educación mediática, *Revistadigital*. <https://revistadigital.inesem.es/educacion-sociedad/educacion-transmedia/>. Consultado el 15 de marzo de 2021.
- PicsArt. (2018). Animator. <https://picsart.com/> (último acceso: 10 de abril de 2021).
- Robinson, Ken. 2009. *El Elemento*. Grijalbo.
- Robinson, Ken. 2010. "Changing Paradigms". Conferencia presentada en RSA.
- Rubia, Halari, Christakov y Taylor. 2009. Impulsiveness as a timing disturbance: neurocognitive abnormalities in attention-deficit hyperactivity disorder during temporal processes and normalization with methylphenidate. *Phil Trans R Soc B* 364: 1919-1931.
- Scolari, Carlos. 2011. "Narrativa transmediática, estrategias cross-media e hipertelevisión" en *Lostologia. Estrategias para entrar y salir de la isla*.
- Scolari, Carlos. 2013. *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Grupo Planeta.
- Scolari, Carlos, entrevista de Opyguá Digital. las narrativas transmedia como modelo de negocio (04 de 2017).
- Ultrasonido. 2017. LobiAVENTURA. <https://www.lobiaventura.com/> (último acceso: 30 de marzo de 2021).
- Uniboyaca. 2018. *Pasos de Libertad*. <https://pasosdelibertad.co/> (último acceso: 20 de marzo de 2021).
- Viñao, Antonio. 1995. "Historia de la educación y historia cultural. Posibilidades, problemas, cuestiones" en *Revista Brasileira de Educación* N°0.