

# Narrativas transmedia



SECRETARÍA ACADÉMICA  
UNIVERSIDAD NACIONAL  
de MAR DEL PLATA



**SIED**  
Sistema Institucional  
de Educación a distancia  
**UNMDP**

## **Formatos innovadores para propuestas de educación en línea: una experiencia transmedia y gamificada**

**Valeria Odetti**

Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales,  
Argentina  
[vodetti@flacso.org.ar](mailto:vodetti@flacso.org.ar)

**Gisela Schwartzman**

Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales,  
Argentina  
[giselas@flacso.org.ar](mailto:giselas@flacso.org.ar)

**María Eugenia Bosch**

Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales,  
Argentina  
[ebosch@flacso.org.ar](mailto:ebosch@flacso.org.ar)

### **Resumen**

A lo largo de los años, ciertos rasgos de los modelos de educación en línea se constituyeron como formatos tradicionales que modelizan continuamente las propuestas de formación en diversos ámbitos académicos, institucionales y corporativos. El objetivo de este artículo es compartir una de las experiencias de educación en línea que desarrollamos en este año desde el PENT FLACSO para el Diploma Superior en Educación y Nuevas Tecnologías, y que se caracteriza por romper con varios de estos rasgos. Presentaremos esta experiencia transmedia y gamificada, creada para pensar el aprendizaje y la enseñanza con tecnologías, a través de cuatro dimensiones de análisis: la temporalidad, las plataformas digitales, los contenidos y los roles que ocupan docentes y participantes.

### **Palabras clave**

Educación en línea, transmedia, gamificación

---

## ***Innovative settings for e-learning proposals: a gamified and transmedia experience***

### **Abstract**

Over the years, certain features of the online education models were constituted as traditional formats that continually model training proposals in various academic, institutional and corporate fields. The objective of this article is to share an experience of online education that PENT FLACSO developed this year for the Higher Diploma in Education and New Technologies, which breaks several of these standardized features. We will present this transmedia and gamified experience, created to think about learning and teaching with technologies, through four dimensions of analysis: temporality, digital platforms, content and roles of teachers and participants.

### **Keywords**

*e-learning, transmedia, gamification*

**Fecha de Recepción:** 02/11/ 2019

**Fecha de Aceptación:** 16/ 12/ 2019

---

## ***Formatos innovadores para propuestas de educación en línea: una experiencia transmedia y gamificada***

En este artículo presentaremos una experiencia de formación que diseñamos este año desde el Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías (PENT) de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) y que se caracteriza por romper con varios rasgos tradicionales de los modelos de educación en línea. El dispositivo se implementó en septiembre de 2019 en el marco del módulo “Enseñar y Aprender con TIC” de la cohorte 16 del Diploma Superior en Educación y Nuevas Tecnologías.

El PENT de FLACSO Argentina, lleva más de 15 años trabajando en investigación y desarrollo y ejerciendo la docencia desde su oferta de posgrado. Está conformado por perfiles profesionales muy variados, que trabajando en equipo, creen que la educación en línea tiene valor cuando se puede construir en forma interdisciplinaria, interactuando y compartiendo preceptos que colocan lo pedagógico por delante de lo tecnológico pero con una fuerte articulación de ambos aspectos. En este marco de trabajo, continuamente desarrollamos nuevos dispositivos tecnopedagógicos que implementamos en diversas propuestas de formación, ya sea dentro del posgrado, talleres o seminarios que dicta el PENT FLACSO, como en procesos donde asesoramos a instituciones, organizaciones, empresas y organismos públicos en el desarrollo de sus propias propuestas de formación en línea.

Un dispositivo tecnopedagógico es la unión entre las ideas de lo que queremos que los demás aprendan, el diseño didáctico y la tecnología que construye el territorio digital. En ese territorio suceden las interacciones y se logran los aprendizajes, fundamentalmente, a través de las actividades que son centrales en estas propuestas educativas. En este aprender haciendo (y haciendo con otros) el rol docente también es clave, con foco en la moderación y tutoría y la forma que toma dentro de cada propuesta.

Presentaremos una experiencia transmedia y gamificada, y nos detendremos especialmente en 4 características que nos permiten comprender rasgos claves en el diseño de propuestas de educación en línea:

- **Organización temporal**
- **Características de la plataforma**
- **Los contenidos**
- **El rol de los docentes y el rol de los participantes**

¿Cómo fueron tomando forma estos cuatro aspectos en la experiencia que acá compartimos? ¿Qué desafíos nos presentó esta experiencia?

Esta experiencia se propone abordar cuestiones vinculadas al aprendizaje y la enseñanza con tecnologías. Se construyó un juego, atravesado por una narrativa que posicionaba a los estudiantes como una *liga tecnopedagógica* que salía al rescate de las necesidades de cuatro *ciudadanos en tecno-apuro*, cuyo pedido de ayuda inicia la experiencia. Los cuatro personajes presentan características muy disímiles entre sí. Es fácil pensar que quien pide esta ayuda sea docente. Naturalmente, dos de los personajes lo son (de nivel primario y de nivel superior universitario), pero los otros dos presentan otras características. Se trata de una adolescente integrante de un centro de estudiantes que busca ayuda para diseñar actividades con tecnología para una jornada de ESI y un presidente de un centro de jubilados interesado en organizar un encuentro con sus nietos/as donde incluir actividades con tecnologías. Cada estudiante de nuestro posgrado fue asignado a uno de esos casos y trabajó en equipo para resolver el pedido de ayuda. El equipo de tutores se transformó en el *consejo de guardianes* que, desde este rol en el juego, motorizaba y orientaba la tarea.

#### La experiencia recorre las siguientes etapas:

- 1- **inicio de la experiencia: (una semana).** Se trata de una etapa con 3 momentos en una secuencia que implicó un trabajo intensivo de docentes y estudiantes. Las primeras 48 horas ocurrieron en múltiples redes sociales, como espacio donde los estudiantes podían encontrarse con los *ciudadanos en tecno-apuros*. Cada personaje usaba una red social distinta según el perfil y el guión construido para cada uno. Eso supuso también que algunos estudiantes tuvieron que crearse perfiles nuevos o de fantasía para la red en que tenían que interactuar, ya sea porque no los tenían previamente armados o porque no querían usar los espacios personales. Después de estas 48 horas tenían tres días para postular al personaje dos ideas de actividades educativas con tecnologías que den respuesta a las necesidades de sus *ciudadanos/as*. El personaje, llevado adelante (en el *backstage*) por tutores/as del posgrado, eligió en menos de 24 horas una de las dos propuestas postuladas por cada *liga tecnopedagógica* (equipo).
- 2- **diseño preliminar: (una semana).** Los equipos tuvieron una semana para planificar / concretar la idea elegida por su *ciudadano/a*, generar una secuencia didáctica y describir cómo la implementarían. Durante ese lapso, podían dejarle preguntas sobre aquellas cuestiones que no podían resolver al *consejo de guardianes* que contestaba en menos de 24 horas.

- 3- **diseño final: (dos semanas).** Esta etapa se destinó a completar el diseño considerando especialmente el aporte de su *consejero*, de manera tal que al finalizar, los estudiantes pudieran entregar a los personajes Jorge, Agustina, Mariano y Julia la secuencia completa de esta actividad con tecnología lista para ser usada.
- 4- **meta reflexión en redes: (una semana).** Todos los estudiantes del posgrado se trasladaron esta vez a *Twitter* compartiendo allí sus aprendizajes sobre enseñanza y aprendizaje con tecnologías, desarrollados a partir de esta experiencia de juego y diseño de actividades educativas.

Como puede notarse, se siguió una secuencia que permitió que el juego avanzara por etapas, pero se rompió totalmente **la temporalidad** tradicional del posgrado, caracterizada por sesiones semanales.

Respecto de las **plataformas utilizadas**, el campus fue la puerta de entrada y alojó “la sala de reuniones”, un foro donde cada equipo podía comunicarse entre sí y con su referente del consejo de guardianes. Pero la experiencia trascendió el Moodle y se desarrolló en las redes sociales Facebook, Instagram y Twitter. Además, se complementó con un espacio donde podían gestionar documentos compartidos y trabajar en la estructura de la propuesta.

En esta experiencia, **los contenidos** aparecen totalmente distribuidos en diversos formatos. Los contenidos se abordan a partir de los casos, que se presentaban en videos cortos, de estilo mensajería instantánea. Las interacciones en redes también suponían producción y circulación de contenidos, considerando que lo que se aprende no son solo temas si no también lo que se produce al participar de una experiencia. Para poner a disposición un marco teórico sobre la enseñanza y aprendizaje con tecnologías en el actual contexto digital, se presentó una recursoteca con elementos teóricos y experiencias para inspirarse, en diversos formatos (videos, audios, textos).

Una cuestión a resaltar que vincula el eje de contenidos y el del **rol del estudiante** es que en este tipo de propuestas *si el estudiante no se involucra y participa "no hay módulo"*. Porque el desarrollo de la experiencia depende en fuerte medida de lo que los/las estudiantes vayan buscando, encontrando, proponiendo, pidiendo ayuda con sus tutores, contactándose con los personajes, interactuando con compañeros.

Finalmente, **el rol docente** tuvo múltiples escenarios de acción. Además de hacer seguimiento y dar asistencia pedagógica, debían tomar al mismo tiempo, el rol de jugadores, darle vida a los personajes respondiendo a los estudiantes, y estar en un proceso que se estaba



Parte del trabajo que tenemos por delante es indagar en cada una de estas expresiones destacadas por los/as estudiantes para comprender en qué medida las nuevas formas narrativas en vivo, no lineales y colaborativas los interpelan para ser repensadas en otros contextos educativos.

&&&

Valeria Odetti. [odettivaleria@gmail.com](mailto:odettivaleria@gmail.com). Máster en Educación, Lenguajes y Medios (UNSAM) Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO), Licenciada en Ciencias de la Educación (UBA) y Profesora de Educación Preescolar. Actualmente es Coordinadora Pedagógica y docente del PENT FLACSO, Directora de Educación a Distancia en la Universidad de Flores, docente de posgrado en Uruguay y Costa Rica y participa de diversos proyectos de asesoramiento en la inclusión de TIC a las prácticas educativas. Fue Coordinadora Curricular del portal de videos educativos de CIPPEC [www.las400clases.com.ar](http://www.las400clases.com.ar). Se desempeñó como asesora pedagógica en editoriales y consultorías de capacitación elaborando materiales para el aprendizaje.

Gisela Schwartzman. [gisela.sch@gmail.com](mailto:gisela.sch@gmail.com). Máster en Enseñanza y Aprendizaje Abiertos y a Distancia (UNED, España) y Licenciada en Ciencias de la Educación (UBA). Se desempeña en la docencia universitaria desde 1999, en los últimos años exclusivamente en diversas carreras de posgrado. Es Coordinadora de Formación y Actualización Docente del Instituto Universitario del Hospital Italiano. En FLACSO Coordina el Proyecto de Educación y Nuevas Tecnologías (PENT), realiza gestión y docencia, desarrolla materiales didácticos hipermediales, lidera proyectos de cooperación técnica con organismos internacionales, organizaciones de la sociedad civil y diversa áreas de gobierno e investiga sobre educación en línea y educación y tecnologías. Sus áreas de estudio son la Educación, Educación en Línea, Tecnologías Digitales, Didáctica en el Nivel Superior y Formación Docente y cuenta con publicaciones en relación a las mismas. Es compiladora del libro De la Educación a Distancia a la Educación en Línea: aportes a un campo en construcción.

María Eugenia Bosch. [eugeniabosch@gmail.com](mailto:eugeniabosch@gmail.com). Licenciada en Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Buenos Aires, con orientación en Comunicación y Procesos Educativos, y graduada de la Especialización en Educación y Nuevas Tecnologías del PENT FLACSO Argentina. Durante su experiencia profesional ha trabajado en comunicación y marketing así como en asesoramiento docente y educación no formal, integrando equipos multidisciplinares y multiculturales, en ámbito privado, público y el tercer sector. Actualmente es Responsable de comunicación del PENT FLACSO y realiza actividades de diseño didáctico, coordinación y gestión para proyectos de asesorías en educación en línea.