

Narrativas transmedia

Escenarios transmediales en propuestas didácticas inmersivas¹

Mónica Sobrino

Universidad Nacional del Comahue, Argentina.
monicasobrino@gmail.com

Ema Camadro

Universidad Nacional del Comahue, Argentina.
emacamadro@gmail.com

Resumen

Abordar algunos de los escenarios transmediales de la formación profesoral universitaria, transitada desde la digitalización COVID-19, es reconocer lo sostenido, no solo para describirlo, sino fundamentalmente, para estudiar e investigar las peculiaridades de las propuestas didácticas inmersivas.

A partir del nuevo contexto global para la humanidad (por COVID-19) y en específico para las instituciones vinculadas a la educación, es oportuno y necesario analizar en tiempo presente, el cambio de paradigma que nos tiene como protagonistas. Ante estos cambios, el trabajo didáctico estuvo y está en medio de debates respecto de las nuevas institucionalidades que demandan las tecnologías conectivas, anexadas a dispositivos inteligentes, que permitieron sostener clases en tiempo real y diferido. También llamadas clases sincrónicas y asincrónicas.

En síntesis, el énfasis estará en cómo las tecnologías ubicuas, configuran escenarios inmersivos transmediales en la labor didáctica, lo que amplía en consecuencia el escenario del enseñar, en nuevos escenarios didácticos a estudiar.

Palabras clave

Transmedia; polisemia; streaming; metaverso

¹ Artículo inscripto en el Proyecto de Investigación 04C/160 - Ord. de aprobación 0084/22: *Las tecnologías ubicuas configuran escenarios inmersivos para la enseñanza*. Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad Nacional del Comahue. Directora: Mónica Sobrino. Co Directora: Ema Camadro. Integrantes docentes: Rosana Bravo; Sergio Espósito; Susana Pose; Mariela Galdame; Mónica Morales; Eliana Sandoval; Noemí Makow; Karen Correani. Integrantes graduados UNCo: Daniel Hernández Leguizamón; Sergio Ferreyra. Integrantes estudiantes: Alicia Dri; Mariana González. Integrantes tesistas de grado: Esteban Zimmer; Tesoniero Rossana. Colaboradora: Romina Iraira.

Transmedia Scenarios in Immersive Didactic Proposals

Abstract

Addressing some of the transmedia scenarios in university teacher training, which took place as from the digitization during COVID-19, is to recognize what has been stated so far in this regard, not only to describe it but fundamentally to study and investigate the peculiarities of immersive didactic proposals.

As of the new global context for humanity (due to COVID-19) and specifically for educational institutions, it is now timely and necessary to analyze the paradigm shift that has us as protagonists.

Given these changes, the didactic work was and is now in the midst of debates, regarding the new institutions that connecting technologies attached to smart devices demand, which allowed to have classes in real and deferred time, also called synchronous and asynchronous classes.

In summary, the emphasis will be on how ubiquitous technologies shape transmedia immersive scenarios in the didactic work, which consequently broadens the teaching scenario in new didactic scenarios to be studied.

Keywords

Transmedia; polysemy; streaming; metaverse

Fecha de Recepción: 22/02/2023

Fecha de Aceptación: 17/04/2023

Escenarios transmediales en propuestas didácticas inmersivas

Iniciamos la conversación...

Hacer investigación, a partir de las problemáticas de la formación docente inicial, es entrar en un vasto campo de conocimientos vinculado con tradiciones de distintos órdenes: epistémicas, pedagógicas, didácticas, psicológicas, políticas, presupuestarias, entre otras. La formación de docentes en el devenir histórico social de la Argentina, muestra diferentes trayectorias, modalidades y políticas de formación respecto a la docencia.

Lo argumentado en el párrafo anterior nos obliga a describir las circunstancias socio-históricas que nos situaron/sitúan nuevamente en el resguardo de enseñarle “a todos” (Comenio, 1996: 32) en un contexto pandémico mundial, que nos exigió reinventar la enseñanza desde una presencialidad digital nunca trabajada hasta ese momento.

Lo que marcó al año 2020 fue una peculiar y vertiginosa reconversión a nuevos escenarios, reconocidos en plataformas de *streaming*. En este diálogo que iniciamos entre autoras y lectores, nos parece necesario transparentar algunas de las concepciones que sostenemos en términos de las nociones que trabajamos en el marco del proyecto de investigación (PI C160), dado que serán protagonistas de este encuentro lector.

¿Por qué la necesidad de decirlo? Por entender que son nociones polisémicas y en este contexto de mutaciones, nos parece oportuno transparentarlo. Sabiendo que, luego, las lecturas personales toman sus propias interpretaciones.

Este artículo tiene por intención analizar cómo las narrativas transmediales están siendo cada vez más visibles y accesibles, dado el entorno de las plataformas de *streaming* utilizadas. Dicha fusión, vale decir plataformas-streaming-transmedialidad, configuró una nueva escena educativa que identificamos como escenarios inmersivos.

Esta descripción rápida lo que intenta es demostrar algunas de las nuevas escenas para la enseñanza y es por ello que es necesario hablar de las polisemias que exhiben las plataformas de *streaming*. ¿Por qué polisemias? Porque habilitan diferentes usos para las complejas escenografías educativas. Con lo cual, entendemos lo polisémico² como la

² La polisemia es la pluralidad de significados de una expresión lingüística, define el Diccionario de la Real Academia Española (RAE). Es decir que las palabras polisémicas son aquellas que tienen más de un significado.

pluralidad de significados de usos (no solo en sentido lingüístico) que habilitan distintos recorridos didácticos, epistemológicos, disciplinares e interpersonales en la trama formativa.

Establecido el significado que le daremos al término polisémico, aparece una modalidad específica de los usos de plataformas de *streaming* llamada metaverso. ¿Qué es el metaverso? Es un universo post-realidad, un entorno multiusuario permanente y persistente que fusiona la realidad física con la virtual. Ese universo pos real se basa en la convergencia de tecnologías, como la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA), que permiten interacciones multisensoriales con entornos virtuales, objetos digitales y personas. Por tanto, metaverso es una red interconectada de entornos inmersivos y sociales en plataformas multiusuario.³

Si nos detenemos un instante en el párrafo anterior, podemos observar el nuevo lenguaje que los escenarios transmediales inmersivos tienen para nombrarse a sí mismos: convergencia, realidad virtual, realidad ampliada, multiplataformas interconectadas, que configura un vocabulario específico de la actual narrativa transmedia. O sea, que también estaríamos escribiendo un nuevo glosario didáctico para habitar dichas institucionalidades digitales.

Y aquí cabe una de las preguntas nodales de la transmedialidad didáctica de la clase, el reconocer qué aportó y aporta la transmedia a la formación universitaria. El contexto transmediático actual demanda formación del docente en ejercicio para brindar al futuro docente en formación saberes mediáticos a aprender, por ser inherentes a los conocimientos disciplinares a enseñar. Lo que advierte que hoy hay otras demandas de la formación para el ejercicio de la docencia universitaria, que se refieren a las propuestas de trabajo con tecnologías ubicuas que hemos adjetivado como inmersivas.

En tanto nuevos escenarios, identificamos nuevos saberes, nuevas prácticas didácticas que fueron posibles por la utilización de medios de comunicación interactivos en tiempo real y que protagonizan/ron nuestro día a día institucional.

El metaverso ¿es una narrativa transmedia?

³ <https://es.wikipedia.org/wiki/Metaverso> (consultado 01.02.2023).

El concepto de narrativa transmedia (NT) fue introducido por Henry Jenkins en un artículo publicado en *Technology Review* en el año 2003 con el objetivo de definir la técnica narrativa basada en la creación de mundos (narrativos) que se desarrollan a través de múltiples medios y plataformas, muchas de las cuales serían de carácter interactivo. Reconociendo en ello, que el sujeto lector de narrativas transmedias se constituía en un sujeto lector (Sobrino, Camadro, Bravo, 2021) de pantallas interactivas.

Si bien el concepto original de narrativas transmediales estuvo ligado a prácticas socio culturales de entretenimiento, ya había en ese tiempo (inicios de los 2000), modos de búsqueda en línea con formato transmedial, lo que fue expandiéndose a distintas áreas de conocimiento. Diez años más tarde de lo explicado por Jenkins respecto de la NT, otro autor de la comunicación, Vilches, expresaba lo que se entendía por narrativa transmedia en ese tiempo histórico:

“La gran fusión de la televisión con la red, el encuentro entre la ficción televisiva, la ficción transmedia y las redes sociales constituyen el terreno de reunión de una transversalidad tecnológica y cultural”. Este “nuevo modelo de la producción transversal o transmedial audiovisual es el más importante desde la invención de la televisión.” (2013: 18)

Esas narrativas transmediales constituían mundos narrativos que atravesaban los medios de comunicación con las plataformas de *streaming* porque, dada la posibilidad que la internet 2.0 proponía en ese momento, hacía posible la construcción de fusiones⁴ de mundos narrativos, parafraseando a Bruner (1988).

Siguiendo en la línea cronológica que estamos proponiendo, diez años más tarde (2023) el desafío es visitar la noción de narrativa transmedia en la posibilidad que proponen las multiplataformas. Para el caso que nos ocupa, indagamos las narrativas transmediales en términos de escenarios transmediales en lo vinculado a la formación universitaria.

Con lo cual, cabe una actualización a la pregunta ya formulada respecto a es ¿el metaverso una evolución/mutación de la transmedialidad? Una respuesta posible es

⁴ La fusión de la cual habla el autor refiere a los programas de televisión que proponía a los televidentes ser parte de la programación, a través de sus redes sociales.

reconocer que la transmedia se ha transformado en metaverso, porque los sujetos que habita-mos dichos escenarios también fuimos modificados material y simbólicamente.

La mutación a la cual hemos referido en párrafos anteriores, nos implica como sujetos socio-educativos en nuestros ámbitos personales y laborales. A eso referimos al afirmar que somos protagonistas de un cambio de paradigma institucional respecto del estar/habitar las universidades de este tiempo histórico.

La transmedialidad/transversalidad de nuestro estar en plataformas es parte de la experiencia del metaverso digital universitario. Ese universo pos real,⁵ que nos sitúa en la convergencia tecnológica ubicua, hace de nuestras propuestas formadoras un escenario inmersivo de multiusuarios (equipos de cátedra + estudiantes) que configuran aulas ampliadas en tiempo real.

Esos espacios de trabajo, de enseñanza y de encuentro interpersonal de la formación es parte de la actual vida universitaria. Lo que nos propone reconocerlos como espacios de la formación de las nuevas generaciones profesionales que se graduarán de las universidades argentinas.

Para resumir, estos escenarios transemediales, en tanto rasgo de época, demandan inversiones materiales urgentes en tecnologías conectivas, que hacen a nuestro cotidiano en todas sus formas: personal, educacional y laboral. Con lo cual, reconocer los escenarios transmediales en propuestas didácticas inmersivas, es reconocerse los desafíos de la formación universitaria del siglo XXI.

Referencias bibliográficas

Bruner, J. (1988). *Realidad mental y mundos posible*. Barcelona: Gedisa.

Comenio, J.A. (1996). *Páginas escogidas*. La Habana, Universidad de La Habana, Facultad de Educación, 1959 introducción de Jean Piaget. Buenos Aires: Nueva ed. AZ Editora-ORCAL-Ediciones Unesco, 1996 presentación de Gregorio Weinberg.

⁵ Vale decir, que no están los cuerpos presentes en un único espacio material, como es el aula de ladrillos de la arquitectura edilicia tradicional.

Jenkins, H. (2003). Convergence Is Reality. Who would have anticipated that reality television would turn out to be the killer app of media convergence?, *Technology Review*, Junio.

<https://www.technologyreview.com/2003/06/06/234198/convergence-is-reality/>

----- (2006). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Sobrino, M., Camadro, E. y Bravo, R. (2021). Los translectores en los profesorado del siglo XXI. En M. A. Verdú, (ed.). *Habitando fronteras: interculturalidad, lenguas y educación* (pp. 58-65). Neuquén: Editorial Universitaria del Comahue.

Vilches, L. (coord) (2013). *Convergencia y transmedialidad*. España: Gedisa.

Mónica Sobrino es Dra. en Educación (UNCo). Mg. En Planificación y Gestión social con mención en comunicación (UNCo). Especialista en Didáctica (UBA). Prof. En Ciencias de la Educación (UNCo). Facultad de Ciencias de la Educación, UNCO. Investigadora categoría II, líneas de investigación situadas en el campo de didáctica. Cargos actuales Secretaria de Investigación y Directora de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación y Psicología, de la Universidad Nacional del Comahue. Directora del Centro de Estudios Didácticos del Comahue, Dra. Carmen Palou FaCE-UNCo. Último libro publicado: *Notas de campo: La comunicación didáctica inter-media en la escuela secundaria rural rionegrina*. Acredita publicaciones en revistas indexadas y en revistas de divulgación general. Integra distintos comités científico académicos. Asesora proyectos de extensión universitaria y Diplomaturas inscriptas en el campo de la educación formal. Evaluadora de proyectos de investigación universitaria. monicasobrino@gmail.com.

Ema Camadro es Licenciada y Profesora en Educación de Nivel Primario. Decana de la Facultad de Ciencias de la Educación y Psicología. Profesora Adjunta del Área Didáctica, Orientación Didáctica General y Didáctica de Nivel Preprimario y Primario de la FaCE-UNCo. Investigadora categorizada. Integrante del comité académico del CEDiCo. Extensionista de amplia trayectoria; integrante del Colectivo de investigación y extensión Infancias y Escuela. emacamadro@gmail.com