

Edutransmedia: Cultura de la participación y generación de contenidos

Edutransmedia: Culture of participation and content generation

JAIRO ANTONIO PÉREZ RUBIO

Uniminuto, Bogotá, Colombia (jairo.perezr@uniminuto.edu)(<https://orcid.org/0000-0002-3218-8998>)

RESUMEN

El texto comienza con un breve análisis sobre los cambios que generan las narrativas transmediáticas en las relaciones interpersonales y en los usuarios, que pasaron de ser observadores a ser protagonistas de la Web. Plantea diferentes alternativas didácticas que ofrecen las "narrativas transmedia", a través del diseño de lineamientos pedagógicos las cuales expanden las paredes de la escuela. Se explica paso a paso el modelo Madeja como una propuesta Edutransmediática y cómo se aplicó. Finaliza este texto con algunas reflexiones iniciales sobre este proceso de investigación.

ABSTRACT

The text begins with a brief analysis of the changes generated by transmedia storytelling in interpersonal relationships and in users, who went from being observers to being protagonists of the Web. It proposes different didactic alternatives offered by "transmedia storytelling", through the design of pedagogical guidelines that expand the walls of the school. The Madeja model is explained step by step as an Edutransmediática proposal and how it is applied. This text concludes with some initial reflections on this research process.

PALABRAS CLAVE / KEY WORDS

Transmedia, hipertexto, ubicuidad, interacción, redes sociales, Prosumidores. / Transmedia, hypertext, ubiquity, interaction, social networks, prosumers.

INTRODUCCIÓN

La comunicación transmedia propone mirar las tecnologías de la información y la comunicación (Tic) de otra manera: como herramientas para empoderarnos, para adquirir conocimiento, para participar y para generar mundos narrativos interactivos de toda índole.

El uso de los dispositivos digitales, ha tenido un crecimiento exponencial, podríamos decir que diariamente los estudiantes y nosotros los profesores, utilizamos el internet y sus aplicaciones como Facebook, Google, WhatsApp, Twitter, blogs entre otras, para mantenernos conectados, enterados y comunicados de muchos acontecimientos. Observamos cómo están influyendo en las maneras de relacionarnos, de trabajar, de hacer negocios y de aprender.

Estos fenómenos de la era digital, de la sociedad en red¹ (Castells 1999) no son ajenos al ámbito educativo, los estudiantes pasan mucho tiempo relacionándose y aprendiendo a través de una pantalla, lo que nos plantea retos de orden pedagógico, tecnológico, y hasta en la manera de administrar las instituciones educativas. Crear una cultura de la participación (Reig Hernández, 2014), sobre construcción de inteligencia colectiva² (Lévy 2004) a través del uso de las narrativas transmediáticas entre todos los actores educativos, es posible. Una forma de hacerlo es empezar a estudiar y analizar las tecnologías como herramientas y dispositivos para adquirir conocimiento, mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje con nuestros estudiantes, y la manera en que nos comunicamos. Lo anterior con el fin de construir conocimientos, aplicables no sólo al ámbito educativo, sino para mejorar la calidad de vida en todos los ámbitos humanos, a través de aprendizajes significativos e integradores.

A partir del trabajo sobre las redes sociales aplicadas a la educación, y de la investigación que he venido desarrollando sobre cómo estas aplicaciones sociales sirven para los procesos de enseñanza y aprendizaje, puedo afirmar que, para la mayoría de los jóvenes, nativos digitales, es muy fácil el manejo de las tecnologías y las redes sociales, mientras que, para los profesores, la mayoría emigrantes digitales, no familiarizados con estas herramientas, es muy difícil integrarlas a sus clases. Introducir y aprovechar estos cambios en el escenario de las prácticas docentes, con el mayor criterio posible, es un reto para los docentes.

Este artículo da cuenta del proceso que hemos llevado con un grupo de estudiantes y docentes de la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Sergio Arboleda y la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO, con el fin de crear una cultura de la participación, con nuestras generaciones hiperconectadas, a través del desarrollo de la siguiente pregunta: ¿cómo podemos incorporar a nuestras prácticas docentes las narrativas transmediáticas? Esta pregunta nos lleva a investigar las potencialidades didácticas de las narrativas transmediáticas, a buscar y comprender sus dinámicas en un contexto educativo, como apoyo a las clases presenciales.

1 Manuel Castells en su libro "La sociedad Red" (1999) dice que la sociedad Red es una estructura social hecha de redes de información propulsada por las tecnologías de la información características del paradigma informacionalista.

2 Pierre Lévy en su libro "Inteligencia colectiva" (2004) explica que Inteligencia colectiva es una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias. Agregamos a nuestra definición esta idea indispensable: el fundamento y el objetivo de la inteligencia colectiva es el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas, y no el culto de comunidades fetichizadas o hipóstasiadas.

DISEÑO DE LOS LINEAMIENTOS PEDAGÓGICOS PARA TRANSMEDIALIZAR UNA CLASE – MODELO MADEJA.

Existen prácticas y culturas muy arraigadas sobre cómo debemos enseñar y cómo nuestros estudiantes deben llevar sus procesos de aprendizaje. Los temores al cambio y, a experimentar con dispositivos tecnológicos en clase, nos motivan a investigar cómo podemos aplicar de manera diferente las didácticas apoyadas en tecnologías análogas y digitales, tanto en el salón de clase, como fuera de él, para generar mundos narrativos interactivos, a través de la integración de los distintos usos que dan los estudiantes a estas tecnologías. Observamos que los jóvenes en el salón de clase hacen uso de sus dispositivos digitales para comunicarse, para tomar apuntes en sus clases, para leer y enterarse de las noticias, ver videos, series, escuchar música, o para conversar con alguien.

Para lograr este propósito es fundamental que el profesor adquiera experiencia previa en la transmedialización de sus asignaturas, de tal manera que pueda sacarle el mayor provecho al acto pedagógico y actúe también como un referente para sus estudiantes, ya que finalmente el ejercicio académico consiste no sólo en contar con muchos recursos, espacios físicos y virtuales, sino en usarlos como herramientas y estrategias de apoyo para los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En diálogo con varios profesores, comentamos una preocupación, cada día más generalizada entre los docentes, de observa una actitud apática frente a lo que el profesor comparte en su clase. Pareciera que lo magistral no motiva a aprender sobre su campo disciplinar. La discusión sobre la conveniencia, o no conveniencia, de permitir el uso de los celulares, tabletas, o computadores portátiles, en el salón sigue bastante vigente entre los docentes, pues para muchos de ellos, estos constituyen un distractor, más que una ayuda

Si observamos que la mayoría de los estudiantes no pasa un rato largo en clase sin consultar su celular, entonces, ¿cómo podemos aprovechar el gusto que tienen por estos dispositivos digitales, para sus procesos de aprendizaje, para motivarlos a participar, y a apoyarse en estos dispositivos para el desarrollo del tema, para los debates y las argumentaciones, que se susciten?

La anterior pregunta nos amplió el panorama, y observamos que la comunicación e historias compartidas con las personas con las que interactuamos (familiares, amigos, compañeros de trabajo o de universidad, entre otros), están muchas veces mediadas por tecnologías digitales, aunque también siguen vigentes la television, la radio, los impresos, y el contacto cara a cara para interrelacionarnos. Continuamente compartimos relatos, noticias, acontecimientos y cuentos, a través de múltiples plataformas y de las redes sociales. Estas formas emergentes de comunicación, tienen que ver con el aporte significativo que están haciendo los usuarios de estas plataformas y aplicaciones de carácter social, también llamados prosumidores³ al expandir los relatos y las historias, a través de las mismas.

3 El término prosumer fue presentado por primera vez por Alvin Töffler en su libro *La Tercera Ola*, (1979) en el cual predijo que el papel de los productores y los consumidores se iría mezclando cada vez más, como consecuencia de un mercado hipersaturado en el que la producción en masa de productos estandarizados empezaría a satisfacer las necesidades básicas de los consumidores y tras esto, con objeto de seguir aumentando sus beneficios, las empresas empezarían un proceso de “personalización” de la producción, lo que exigiría una participación activa del

Henry Jenkins (2004), uno de los investigadores más importantes en el tema y quien acuñó el fenómeno de las narrativas Transmedia, nos dice que hoy en día las historias pueden aparecer en un libro, puede expandirse en una película, esa misma historia puede ser llevada a una serie de televisión, puede socializarse a través de un video juego, o generar contenidos acerca de esta historia en las redes sociales; es decir cada una de las plataformas y canales permite que la experiencia que tienen los prosumidores con esta historia se narre de forma expandida a través medios análogos y digitales que contribuyan a enriquecer el relato. Este fenómeno en las comunicaciones se da porque estamos pasando de una comunicación lineal, unidireccional, (comunicación de masas) a una comunicación multidireccional, una comunicación transmedia (comunicación interactiva).

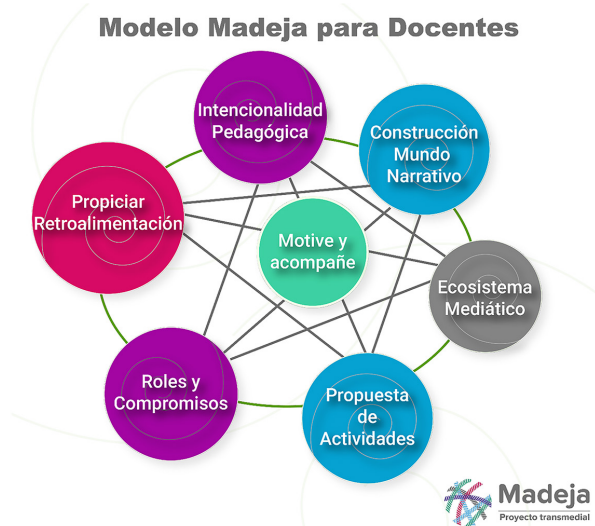
Hemos pasado de la Internet 1.0 a una web 2.0, una web social interactiva, hipertextual, hiperconectada, multimedial, en la que la comunicación se hace más en un sentido horizontal, transversal, es más abierta a la participación de todos con todos, o también de uno a uno, en la que los usuarios generan contenidos de cualquier índole y se modifican los roles del usuario, y los roles del emisor o del productor de contenidos. La transmedia facilita que la comunicación entre prosumidores se expanda con aplicaciones sociales y de un sistema hipertextual, o de hiperenlaces en el cual nosotros nos comunicamos, consumimos, creamos, remezclamos, compartimos y distribuimos contenidos para pantallas diversas que están interconectadas a través de este sistema red, o de esta ecología de medios. Es importante decir que las narrativas transmedia, generan nuevas formas de producción, creación, y distribución de contenidos y, por ende, configuran nuevas formas de consumo de esos contenidos aportando un universo de creatividad, de co-creación colaborativa y de inteligencia colectiva, a la producción de las historias y de las narraciones, a través de las diversas pantallas y plataformas. Este fenómeno de las narrativas transmedia que es innegable obviar, nos plantea unos retos educativos que implican una nueva complejidad, que encierra riesgos, pero también grandes oportunidades.

¿CÓMO SURGIÓ LA IDEA DEL MODELO MADEJA?

El modelo comenzó a gestarse en un seminario de estudio sobre narrativas transmedia, con varios profesores y estudiantes. En este seminario empezamos a preguntarnos, ¿cómo generar en el salón de clase una cultura de la participación, una cultura de la colaboración o del trabajo en equipo? ¿Cómo generar una cultura de autoaprendizaje, o de aprendizaje entre pares? Nos preguntamos, ¿cómo mantener en clase motivados a los estudiantes para que generen contenidos con sentido, que aporten no sólo a profundizar en el tema de la clase, sino que también, contribuyan a la solución de problemáticas concretas?

Empezamos a discutir y a observar, cuáles dispositivos digitales utilizaban los docentes y los estudiantes en sus clases, y nos preguntamos, ¿si era posible usar aplicaciones y plataformas para realizar didácticas más amenas, entretenidas y participativas? La respuesta a estos interrogantes, es el Modelo Madeja. Escogimos el nombre de Madeja porque es una metáfora que manifiesta diferentes caminos y alternativas de creación y de relación.

consumidor en el proceso pues es él quien conoce mejor sus preferencias.



Diseño propio Pérez Rubio (2019)

Los lineamientos pedagógicos del modelo, los desarrollamos, apoyados fundamentalmente, en la definición de Henry Jenkins, quien considera que, “una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los comics; su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones.” (Jenkins, 2006, p. 101).

Integramos también, otros autores, como al profesor Carlos Obando, quien dice que, “el término transmedia hace referencia a todo aquello que está siendo explorado y contado por los nuevos dispositivos tecnológicos y por las nuevas pantallas enlazadas a través de la red”. (Obando 2015 p.4). Unos hablan de convergencias tecno-culturales (Jenkins, 2004, Renó, 2013, Gosciola 2013), otros de ecología de los medios (Scolari 2014), y otros más (Rodríguez 2005, Obando 2015), describen el nuevo panorama como un campo semiótico repleto de interfaces, bifurcaciones, laberintos y recorridos multimodales donde se mezclan los lenguajes, y los formatos, y se despliegan las nuevas hipermediaciones. Lo interesante es que todos ellos coinciden en que estamos ante un nuevo panorama.

Entendemos entonces, las narrativas transmedia, como las estrategias que utilizamos para contar una historia, en nuestro caso, para contar y explicar contenidos académicos, expandiéndose a través de diferentes plataformas digitales y análogas - ecosistema mediático, para crear un universo narrativo, en el que cada medio hace lo que mejor sabe hacer, dando significado y valor al contexto educativo transmediático, cuyo propósito es que cada contenido producido se expanda y se multiplique. Es decir, no es necesario que el espectador haya visto la película para entender el cómic o usar el videojuego, y esto se logra con la participación de los usuarios. Por lo tanto, consideramos que la transmedia puede ser muy útil y aportar estrategias didácticas, transformando los escenarios pedagógicos tradicionales, en ecosistemas de interacción, participación y co-creación.

El modelo Madeja inspira una nueva concepción pedagógica, que propicia nuevas prácticas y formas de narrar, y genera experiencias de participación, creación y colaboración. Se basa en una estructura fácil de seguir donde eliges un tema que te apasiona, lo investigas, y producen contenidos para expandirlos a través de diferentes medios tanto análogos como digitales, logrando generar comunidades de práctica que se propagan incluso por fuera de los salones de clase. Propone que los profesores construyan su propio ecosistema mediático ⁴, con el fin de expandir los contenidos de su asignatura y generar un mundo conceptual apoyado por los diferentes medios, plataformas y software social, para construir espacios que propicien experiencias de aprendizaje desde múltiples voces, las del profesor y las de sus estudiantes, a través de la generación de narrativas. La participación del profesor y de los estudiantes es fundamental para propiciar una comunicación horizontal y transversal, donde todos podamos aprender de todos, creando una inteligencia colectiva.

Cuando utilizamos las narrativas transmidiáticas en un contexto académico, partimos de las siguientes premisas:

- a Asumimos la Transmedia como una posibilidad de apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- b La interacción-participación y la colaboración entre estudiantes-usuarios, pueden generar y estructurar procesos de comunicación colaborativos alrededor de un proyecto académico.
- c Las narrativas transmedia nos brindan la oportunidad de aprender de todos, sobre casi cualquier cosa.
- d Nos apoyamos en las narrativas transmedia como estrategia educativa porque pensamos que nos permiten construir mundos narrativos donde impere un clima de apertura y de transferencia rizomática de conocimientos.
- e Al transmedializar algunos, o la mayoría de los temas de una asignatura pretendemos que nuestros estudiantes se apropien de múltiples formas de aprender (autoaprendizaje, aprendizaje entre pares, aprendizaje colaborativo y cooperativo), y que generen espacios de creatividad, innovación, creación de contenidos multimediales y multimodales.
- f Madeja busca que el estudiante se construya como sujeto a partir de la expresión en su creación de contenidos, como un punto de partida para aprender a aprender.

Los pasos a seguir para implementar el modelo Madeja en la transmedialización de una asignatura cualquiera, son los siguientes.

Defina la intencionalidad pedagógica:

La intencionalidad pedagógica plantea básicamente lo que usted como profesor quiere lograr con sus estudiantes en términos de destrezas, conocimientos y actitudes, frente el

⁴ Carlos Scolari en su libro *Ecología de los Medios* (2012) lo define como la dimensión ambiental de la ecología mediática. <https://hipermediaciones.com/2015/02/12/ecologia-de-los-medios/> consultado septiembre 20, 2016.

tema que se está trabajando en clase y deben corresponder al propósito final. Los propósitos de la intencionalidad pedagógica deben ser formulados en función del estudiante.

Construya su Mundo Narrativo:

Escoja el tema: Defina cuál o cuáles temas de su asignatura está interesado en transmedializar. Construya su mundo conceptual: Cada relato del tema que usted quiere compartir con sus estudiantes lo pueden distribuir en diferentes medios y plataformas, para expandir cada historia o relato, construyendo de esta manera un universo narrativo hasta tener una única narrativa transmedial construida de pequeños relatos complementarios. En este sentido se complementa el tema no solo por ejemplo con la explicación que en el salón de clase sino colocando a disposición de los estudiantes una serie de contenidos (audios, videos, artículos, blogs, películas, infografías, etc.) que complementan el tema que se está trabajando.

Construya el ecosistema mediático:

Defina los medios y plataformas a usar. Interpretamos el ecosistema mediático para designar un complejo sistema de relaciones entre diferentes medios y plataformas. Usted ya ha definido los diferentes contenidos que va a utilizar para que los estudiantes entiendan y se empoderen del tema que están trabajando. A partir de allí puede determinar cuáles son los medios o plataformas más apropiadas para comunicarlos, los mismos contenidos le dirán cuál canal de comunicación es el más apropiado.

Proponga actividades:

Una vez definido los contenidos, los recursos, los medios y plataformas, se diseñan las actividades más pertinentes para lo que se quiere lograr en clase; por ejemplo, les puede pedir a sus estudiantes que publiquen noticias, compartan infografías, o videos que complementen los contenidos que usted ha propuesto. También puede abrir foros virtuales para ampliar las discusiones que se generen en el salón de clase y que por tiempo no pudieron ser trabajadas.

Defina roles y compromisos:

Sugerimos que al comienzo de la clase se establezcan las reglas de juego para hacer uso de los diferentes medios análogos y digitales. Es importante establecer cómo van a ser evaluados y lo que se espera de ellos durante el ejercicio transmediático. Los estudiantes asumen un rol protagónico en su propio aprendizaje.

Propicie la retroalimentación:

El profesor es un guía, un orientador que retroalimenta, motiva, y recomienda otras maneras de abordar las preguntas y las posibles soluciones. Los procesos de retroalimentación y evaluación deben ser una constante desde el inicio del trabajo hasta el final. Pensamos que la evaluación puede ser vista como una estrategia de aprendizaje auto-formativa y de creación participativa.

Motive y acompañe:

Con nuestra propuesta de modelo Madeja queremos enfatizar que la motivación y el acompañamiento que le demos a nuestros estudiantes se realiza desde el primer día de clases y se da en todas las etapas. Es muy importante acompañar, contribuir, corregir, orientar y retroalimentar, este trabajo se da por parte del profesor tanto en el salón de clase como en horarios fuera de esta.

TALLER EDUTRANSMEDIA E IMPLEMENTACIÓN DEL MODELO MADEJA EN 5 ASIGNATURAS

Consideramos fundamental crear en nuestras clases nuevas prácticas docentes, y otras maneras de narrar nuestros temas académicos, para lo cual, a través de la narrativa transmedia como estrategia pedagógica, y siguiendo paso a paso el modelo Madeja, diseñamos el Taller EduTransmedia, con el propósito que estudiantes y docentes tuvieran la posibilidad de transmedializar un tema cualquiera de una manera simple.

Para complementar el concepto y las características de las narrativas transmedia y fundamentar desde lo pedagógico el proyecto de investigación, nos basamos en principios y conceptos de la inteligencia colectiva, la hipertextualidad, la ubicuidad, estructuras reticulares, la convergencia y en el concepto de ecosistema mediático⁵.

Asimismo se aplicaron propuestas de modelos pedagógicos como el aprendizaje activo. Este concepto lo explica Mel Silberman en su libro Aprendizaje Activo (1998), donde explica que el aprendizaje requiere la propia participación mental del estudiante y también la acción, es cuando los alumnos realizan la mayor parte del trabajo. El aprendizaje activo es ágil, divertido, útil y personalmente atractivo. Es el aprendizaje donde los estudiantes necesitan hacerlo descubrir las cosas por su cuenta. (p.07-08)

Edupunk, El concepto edupunk la acuñó Jim Groom (2008) un neologismo, usado en inglés para referirse a una ideología concerniente a las prácticas de enseñanza y aprendizaje que resultan de una actitud tipo "Hágalo usted mismo" (HUM).

Por otra parte, el conectivismo, implica, tal como lo explica Siemens es una teoría de aprendizaje para la era digital. (2004). Considerado como la integración de principios

⁵ Carlos Scolari en su libro Ecología de los Medios (2012) lo define como la dimensión ambiental de la ecología mediática. <https://hipermediaciones.com/2015/02/12/ecologia-de-los-medios/> consultado septiembre 20, 2016.

explorados por las teorías del caos, de red, de la complejidad y la auto-organización.

El autor sostiene que el conocimiento y aprendizaje son procesos que ocurren en ambientes nebulosos donde los elementos centrales están cambiando, no enteramente bajo el control de un individuo. El aprendizaje definido como patrones de conocimiento sobre el cual podemos actuar, puede encontrarse fuera de nosotros y se enfoca en la conexión de conjuntos de información especializados. Las conexiones que nos permiten aprender más son más importantes que nuestro estado actual de conocimientos. El conectivismo como enfoque pedagógico presume que el aprendizaje ocurre como parte de una red social de muchas y diversas conexiones. Esta red existe a través de varias herramientas y tecnologías.

Las herramientas en sí mismas no son tan importantes como las conexiones que las hacen posibles. Este enfoque sugiere que los estudiantes sean protagonistas, para que tomen control de su propio aprendizaje y hagan nuevas conexiones con otros, fortaleciendo con ello sus y los procesos de aprendizaje.

Otra de las cuestiones relevantes es el aprendizaje entre pares, Howard Rheingold, citado por Paola Ricaurte, explica el aprendizaje entre pares, de la siguiente manera: "Ciertamente, los seres humanos han aprendido el uno del otro desde siempre. Pero hasta la llegada de Internet y el acceso generalizado a los medios digitales, las escuelas tenían el monopolio de la educación. Ahora, con acceso a recursos educativos abiertos y plataformas de comunicación gratuitas o de bajo costo, grupos de personas pueden aprender juntos tanto fuera como dentro de las instituciones formales.

El término pedagogía de pares, acuñado por Howard Rheingold y reformulado a partir de la propuesta sobre la paragogía de Corneli y Danoff, tiene como fundamento el aprendizaje cooperativo entre pares (co-learners) de manera auto-organizada y participativa. Esto se fundamenta en proyectos con un espíritu colaborativo y la enseñanza 2.0, concepto que refiere al "Uso de las redes sociales en las prácticas docentes" de Jairo Antonio Pérez (2014), es definido como "un modelo participativo, centrado en el libre intercambio de conocimientos, con estructuras abiertas, horizontales y transversales que promueven la interactividad, estimulan la experimentación-investigación, la convergencia, la reflexión y la generación de conocimientos individuales y colectivos". (p.179)

Desde la experiencia docente todas estas propuestas son invitaciones, a partir de perspectivas diferentes, que buscan esquemas más flexibles, innovadores y creativos.

Consideramos que las narrativas transmedia, aplicadas a la educación se podrían orientar a colaborar en la construcción de sujetos capaces de interpretar la realidad con pensamiento crítico, y con capacidad para comprenderla e intervenirla, a través de compartir relatos, cuentos e historias expandiéndolas de manera complementaria usando todo tipo de canales de comunicación como la radio, los impresos, las puestas en escena, las redes sociales, o las aplicaciones digitales.

Para intentar dar respuesta a la pregunta principal sobre ¿cómo podemos incorporar a nuestras prácticas docentes las narrativas transmediáticas? en el contexto del taller Edutransmedia, diseñamos las siguientes estrategias:

1. Como instrumento de recolección de datos (Diagnóstico y verificación) se diseñó un pre test (<http://madejausa.wixsite.com/2016/pre-test>) y un pos test (<http://madejausa>).

wixsite.com/2016/post-test), estos cuestionarios se aplicaron tanto a profesores como a estudiantes de cinco asignaturas que hicieron parte del proyecto de investigación - Madeja. El propósito de estos cuestionarios fue consultar cómo los profesores y estudiantes expresan su relación con los medios tecnológicos al inicio y al final de un proceso de formación. Los formularios constan de cuatro partes: datos, acceso a tecnologías, usos de tecnologías y apropiación pedagógica.

2. El propósito con los estudiantes fue indagar acerca de sus hábitos de navegación, qué tipo de dispositivos regularmente usan, qué actividades realizan frecuentemente, qué aplicaciones usan para generar contenidos, qué tipo de relaciones mantienen a través de las plataformas que más utilizan; también indagamos sobre el uso que le dan a los dispositivos y plataformas digitales para sus procesos de enseñanza y aprendizaje; preguntamos sobre sus actitudes y percepciones respecto al uso en el salón de clase de estas herramientas informáticas. De igual manera, el propósito con los profesores fue indagar sobre los imaginarios que tienen los profesores preguntándoles sobre ¿Cómo desarrolla su clase? ¿Qué entiende por enseñar usando las redes sociales? y ¿qué entiende por aprender a través de las redes sociales? ¿Cómo utiliza las TIC? El objetivo del análisis comparativo de los resultados del pre test y pos test, fue analizar si después de utilizar las narrativas transmedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, sus actitudes, sus percepciones y sus prácticas académicas, presentaban algún cambio.
3. Para lograr nuestros objetivos decidimos crear una comunidad de práctica integrada por docentes y estudiantes de cinco asignaturas, en las cuales se implementó el modelo Madeja, y se evaluaron los resultados.

Los profesores participantes realizaron antes de implementar el modelo Madeja en sus clases las siguientes actividades

- a. Un ejercicio que denominamos “Deconstrucción Transmediática”, que consistió en realizar el análisis de tres ejemplos transmediáticos (Plot28.com, collapsus.com y 4Rios.co), a través de una serie de preguntas. Con este ejercicio ofrecimos las herramientas necesarias para transmedializar los temas de su asignatura.
- b. La segunda actividad consistió en participar en el Taller EduTransmedia. (<http://madejausa.wixsite.com/2016/talleres>), cuyo propósito fue validar los lineamientos sobre cómo transmedializar una clase, siguiendo los pasos del modelo Madeja. Todos los contenidos, el proceso, y los resultados del taller EduTransmedia, se registraron de manera transmediática, en la página web (<http://madejausa.wixsite.com/2016>).
- c. Una vez se terminó el taller Edutransmedia 5 profesores aplicaron el modelo Madeja. En cada curso los estudiantes se agruparon en grupos entre 3 a 5 y trabajaron de acuerdo con las indicaciones del profesor donde diseñaron y ejecutaron una narrativa transmediática de acuerdo con el tema escogido en clase.

REFLEXIONES

Madeja se constituye entonces, como una estrategia transmedia que brinda herramientas metodológicas para que los discursos pedagógicos circulen con éxito a través de un aprendizaje compartido entre docentes y estudiantes, en dos sentidos: El primero es que los estudiantes aprenden desde la práctica, innovando y fortaleciendo su creatividad a través de la crítica y la reflexión; y el segundo es que los docentes se ven obligados a generar espacios deliberativos y propositivos, para compartir la iniciativa pedagógica, construyendo y enriqueciendo el conocimiento desde la horizontalidad.

Observamos que el modelo Madeja propicia en espacios presenciales y virtuales una cultura de participación y creación de inteligencia colectiva, a través de la producción de contenidos. También vimos que los estudiantes incorporan con facilidad las narrativas transmedia en sus prácticas educativas, y se apropian de sus procesos de aprendizaje desde la práctica y la colaboración entre pares.

El modelo Madeja plantea retos de índole didáctico, tecnológico y administrativo. Exige que tanto los docentes como estudiantes sean prosumidores de contenidos académicos. De tal manera que el rol del profesor debe traducirse en un guía, que propicia espacios convergentes y divergentes, y orienta aquellas informaciones, no solo encaminadas a una serie de herramientas básicas, sino además, a desarrollar sus habilidades, talentos, y capacidades cognitivas. El modelo exige que el docente diseñe procesos educativos más específicos, intencionales y planeados, para facilitar que un porcentaje alto de estudiantes, se apropien y elaboren con creatividad contenidos, o alternativas de solución a algún problema planteado en clase.

Estamos convencidos que el modelo Madeja asegura el aprendizaje, pero no el aprendizaje fijo, replicador de información (educación tradicional), sino el cambio de conceptos para orientarse y hacer camino, para diseñar procedimientos, solucionar problemas, y seguir los pasos clave para alcanzar nuevos conocimientos explícitos y complejos, producto de la reflexión y la producción de contenidos.

Cuando se trabaja por grupos pequeños usando narrativas transmedia estos se constituyen en comunidades de práctica tanto en los espacios virtuales como en el mundo real, de presencia física, alrededor de los temas que se trabajen en cualquier asignatura. Con los lineamientos pedagógicos de Madeja se busca atrapar y/o atraer el interés tanto del profesor como de los estudiantes, utilizando diferentes medios tanto análogos como digitales, para ir construyendo una comunidad que esté pendiente de lo que pase no sólo en las clases presenciales, sino fuera de ellas. Consideramos que el éxito del modelo Madeja es que todos los actores del proceso educativo participan y co-crean contenidos por medio de una comunicación activa y colaborativa, que sirve de ecosistema mediático, con unos canales de comunicación abierta y horizontal donde todos podamos aprender de todos.

El modelo Madeja sirvió para que los estudiantes, aplicaran sus aprendizajes, de manera práctica y significativa en su vida, sin descuidar el logro de los objetivos planteados para la asignatura. En mis clases observé, que cuando los motivaba a que contaran sus historias combinando tanto las redes sociales, aplicaciones y actividades presenciales, se les facilitaba integrar de manera autónoma y libre sus ideas, intereses y conocimientos a la clase. Como

resultado de lo anterior los procesos de enseñanza y aprendizaje se dieron de forma más abierta y espontánea.

Un aspecto a destacar es que los estudiantes en general crearon contenidos multimediales y multimodales, que permitieron mayor participación, y a través de sus trabajos observé que estaban muy motivados con los ejercicios que realizaron. La mayoría expresaron que se sintieron más decididos, reflexivos y críticos, dejando a su libre decisión, el uso de dispositivos y aplicaciones que debían administrar para la creación, distribución, y mezcla de contenidos de manera autónoma.

A pesar de todos los logros anteriores, no todo lo que observamos cuando utilizamos las narrativas transmedia en nuestras prácticas pedagógicas es positivo. Algunos estudiantes pasan demasiado tiempo conectados a través de sus dispositivos en el salón y fuera de este, lo que parece ya una conducta adictiva, que dificulta la comunicación personal. No hay una separación clara entre lo privado y lo que se publica, los acontecimientos personales se comparten en público, no se controlan para contar sus vidas privadas, lo que puede vulnerar la privacidad de los otros y devaluar el concepto de amistad. Por otro lado, en los contenidos generados en diferentes medios digitales percibimos, en muchos casos, que se afecta el lenguaje, debido al uso de los emoticones y abreviaciones, lo que conlleva a errores de ortografía y de gramática.

No podemos desconocer que muchos niños y niñas además de jóvenes se están formando en ese contexto, que condiciona, no siempre de la mejor manera, su forma de ser, y de relacionarse con los amigos, con la familia, con los profesores; de aprender, de pensar, de razonar, y de participar en la vida social. Lo anterior, nos lleva a preguntarnos, ¿cómo están influyendo las narrativas transmediáticas, con sus ecosistemas mediáticos en todos los procesos, no solo de enseñanza - aprendizaje en el ámbito académico, sino en los demás aspectos de su vida?.

REFERENCIAS:

- Bernardo, R. R. (2015). Los 7 principios de la narrativa transmedia según Henry Jenkins . Obtenido de Transmedia Experience: <http://transmediaexperience.com/es/2015/03/los-7-principios-de-la-narrativa-transmedia-segun-henry-jenkins/> consultado noviembre 28 ,2016.
- Campalans, Renó y Gosciola, cop. (2015). Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas. Colección textos de Ciencias Humanas, Ed. U. Del Rosario, Bogotá.
- Castells, M. (1999). Internet y la sociedad red. Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento (UOC). <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/106.pdf> consultado noviembre 29, 2016.
- Castro, C. (2014) .”Breves reflexiones sobre narrativas audiovisual para televisión digital y plataformas transmedios. En: Narrativas Transmedia entre teorías y prácticas. (p.85-101) Editorial UOC.
- Freitas, C; Castro, C. (2010) Narrativa audiovisual para múltiples plataformas, un estudio preliminar. Revista Estudios Culturales, 3(5), (p. 9-42.)

- Groom, J. (2008). Edupunk. <http://bavatusdays.com/the-glass-bees/>, consultado noviembre 28, 2016.
- Levy, P. (Marzo de 2004). Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf> Consultado diciembre 03, 2016.
- Jenkins, H. (2006) *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación.* Ediciones Paidós Ibérica. Barcelona.
- Jenkins, H. (2010). "Transmedia Storytelling and Entertainment: an annotated syllabus". *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*. http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html, consultado octubre 23, 2016.
- Obando, C. (2015). *Convergencia. La nueva narrativa de la transmedialidad.* Universidad Autónoma de Barcelona. España.
- Perez, J.A. (2014). *Enseñanza 2.0: Uso de las redes sociales en las prácticas docentes.* Tesis doctoral. U.P.N.
- Reig Hernandez., D.IG HERNANDEZ., D. (2016). *El caparazón.* <http://www.dreig.eu/caparazon/> consultado diciembre 03, 2016.
- Renó,D., Flores,J. (2012) *Periodismo transmedia: Reflexiones y estrategias de los medialabs en el desarrollo de la comunicación transmediática.* Editora Universidad Complutense de Madrid.
- Rodriguez, J.A. (2005). *El relato digital como nuevo genero narrativo.* Editorial Javeriana.
- Scolari, C. (2012). *Ecología de los Medios.* <https://hipermediaciones.com/2015/02/12/ecologia-de-los-medios/> consultado octubre 24, 2016.
- Scolari, C. A. (2012). *Universitat Pompeu Fabra. Obtenido de Media Ecology: Exploring the Metaphor tu expand the theory:* http://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/25652/Scolari_CommTheory_2012.pdf?sequence=1. Consultado novimebre 27, 2016.
- SCOLARI, C.(2013). *Narrativas Transmedia: cuando todos los medios cuentan.* Editorial Deusto España.
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo. Una teoría de aprendizaje para la era digital.* <http://www.slideshare.net/lepirex/siemens2004-conectivismopdf-presentation> consultado noviembre 21,2016
- Vizer., (2004) *¿Sociedad de la In-formación o de la Comunicación?*, *Revista Razón y Palabra*, 41. <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n50/gortiz.html>. Consultado noviembre 28, 2016.
- Transmedia, Hollywood.* Simposio Anual sobre Transmedia, dirigido por Henry Jenkins. <http://www.transmedia.tft.ucla.edu/> consultado noviembre 22, 2016.