



**Especialización en Tecnologías Multimedia
para Desarrollos Educativos**

Trabajo Final

**“Recurso multimedia para la enseñanza y el
aprendizaje del tema *Narrativas Transmedia* para
la Asignatura *Lenguaje Audiovisual* del nivel
medio”**

AUTOR: Rafael Héctor Muñoz

DIRECTORA: Prof. Mg. Carina Zarich

ASESORA: Lic. Vanesa Mazzeo

2015

AGRADECIMIENTOS

El presente trabajo resultó un esfuerzo en el cual, directa o indirectamente participaron varias personas, opinando, corrigiendo, dando fuerza, transmitiendo paciencia, ánimo y mucha energía. Mi agradecimiento especial a la directora Diana Manero que siempre me apoyó y me dio fuerza con sus correcciones, pero fundamentalmente por sus consejos y por haberme permitido que participar de este increíble viaje por el conocimiento.

Agradezco a mis compañeros de trabajo por sus críticas. A mis entrañables compañeros de curso. A todos los profesores. A mi hijo David que, desde España siempre me alentó para que continuara con mis estudios.

A mis familiares, que entendieron mis ausencias y mis malos momentos.

A mi mujer Yoli, por su paciencia y respeto, en esta aventura de casi tres años, que hasta el día de hoy sigue dándome ánimo para terminar este proceso.

Gracias a todos ellos, y a todos los que por mi falta de memoria estoy olvidando en este momento, pero que recordaré sin dudar cuando lea y relea el presente trabajo.

INDICE

| | |
|---|----|
| INTRODUCCIÓN | 7 |
| DISEÑO METODOLÓGICO..... | 10 |
| I-Identificación de las características particulares de las narrativas transmediáticas y sus aplicaciones en educación..... | 12 |
| II-Estudio exploratorio en la web sobre las narrativas transmediáticas y sus implicancias educativas..... | 12 |
| III-Propuesta pedagógica mediada por TIC para la enseñanza y el aprendizaje del tema narrativas transmediáticas: | 13 |
| IV-Diseño y construcción de una aplicación multimedia sobre el tema Narrativas Transmediáticas: | 13 |
| RESULTADOS Y DISCUSIÓN | 14 |
| I-Identificación de las características particulares de las narrativas transmediáticas y sus aplicaciones en educación..... | 14 |
| <i>Como surge el concepto de las narrativas transmediáticas</i> | 16 |
| <i>Análisis de las características de las narrativas transmedia sobre una ficción</i> | 18 |
| <i>La educación transmedia</i> | 23 |
| II-Estudio exploratorio en la web de sitios referidos a la enseñanza del tema narrativas transmedia | 27 |
| III-Propuesta pedagógica mediada por TIC para la enseñanza y el aprendizaje del tema narrativas transmediáticas: | 32 |
| IV-Diseño y construcción de una aplicación multimedia sobre el tema Narrativas Transmediáticas: | 35 |
| FICHA TÉCNICA DE LA APLICACIÓN MULTIMEDIA WEB (AMW)..... | 37 |
| 1- FUNDAMENTACIÓN..... | 37 |
| 2-DESTINATARIOS | 37 |
| 3-OBJETIVOS | 37 |
| 4-CONTENIDOS | 37 |
| 5-ASPECTOS TECNOLÓGICOS..... | 40 |
| CONCLUSIONES | 45 |
| BIBLIOGRAFÍA | 47 |

LISTA DE TABLAS Y FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1: portada de la web..... | 36 |
| Figura 2. Mapa de navegación..... | 37 |
| Figura 3. Las distintas secciones que emergen de la sección central..... | 39 |
| Figura 4. Opciones del alumno/usuario en las subsecciones de la S.Convergencia..... | 40 |
| Figura 5. Sección TRANSMEDIA Y EDUCACIÓN. ACTIVIDADES- WEBQUEST..... | 40 |
| Figura 6. Storyboard pagina inicio..... | 43 |
| Figura 7: portada de la web..... | 43 |
| ANEXO I..... | 54 |

RESUMEN

El presente trabajo tiene por objeto el mejoramiento de la enseñanza de las *narrativas transmediáticas* dentro de una propuesta pedagógica-educativa mediada, con Tecnologías de la Información y la Comunicación, cuyos contenidos comprendan el análisis de los comportamientos generales del proceso transmediático fomentando el interés por la temática. Este diseño Multimedial se encuentra contextualizado desde la *educación en medios*, pretendiendo clarificar un proceso que podría ser abordado en forma multidisciplinar, debido a las distintas dimensiones comunicativas y culturales puestas en juego. Esta propuesta pedagógica se plasma a través de una **Aplicación Multimedia** en soporte web, pensada con la posibilidad de aplicarla al ámbito educativo formal contemplando el mejoramiento del aprendizaje colaborativo y participativo, específicamente para incorporarlo en la materia, de 4to año del secundario *Lenguaje Audiovisual* en el módulo *Nuevas narrativas digitales* (alfabetización digital) de las Escuelas Provinciales Medias con Orientación en Artes Audiovisuales.

INTRODUCCIÓN

La escuela, como parte del tejido social, sufre transformaciones que afectan a todos sus actores. A partir de las transformaciones tecnológicas producidas por el cambio de lo analógico en digital, surgieron nuevas tecnologías que posibilitaron la creación de *nuevos medios*. Esto trajo aparejado nuevas formas de comunicación que permitieron la expansión, o contracción, de sus contenidos y la formación de nuevas audiencias. Los *nuevos medios* conviven con los *viejos* generando nuevas narrativas, que influyen en la interpretación del mundo narrativo. Aguarded Gómez (2004) sostiene que, los cambios que promueven los *nuevos medios* requieren la atención de la escuela como Institución.

Según Aparici (1998) los medios de comunicación se han convertido en mero espectáculo, con lo cual las noticias se han transformado en espectáculo. Por lo tanto el *entretenimiento* es uno de los componentes que rodean el *estudio de los medios*.

En recientes currícula de la escuela secundaria, ciertas temáticas como: el lenguaje audiovisual y las artes audiovisuales han sido incorporadas, coincidentemente con la presión social y económica de disminuir la “brecha digital”, al tratar de incorporar masivamente las Tecnologías de la Información y Comunicación en las aulas.

En Argentina, las Artes Audiovisuales, y sus problemáticas asociadas, figuran en la Enseñanza Secundaria Orientada. Sus contenidos básicos se encuentran publicados en los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios (NAP). Distintas provincias vienen adaptando a su currícula a los lineamientos generales propuestos por el Consejo Federal de Educación (2012), dependiente del Ministerio de Educación de la Nación.

Lenguaje y Producción Audiovisual es una asignatura que pertenece al actual programa de estudios de las Escuelas de la Provincia de Santa Fe con Orientación en Artes Audiovisuales, en sus lineamientos generales dice que:

... el Lenguaje Audiovisual no es un lenguaje cerrado sino que se encuentra en continua innovación integrando nuevos recursos a sus códigos, algunos de los cuales vienen impulsados por nuevas tecnologías. Es por ello que se recomienda la

investigación permanente y la incorporación y/o adecuación de las herramientas de análisis y producción...

El lenguaje audiovisual está presente en los *nuevos medios* de forma que al analizar los mismos debemos tener en cuenta sus códigos y comportamientos. Actualmente vivimos en un mundo en el que los *nuevos medios* conviven con los *viejos*, estamos viviendo en tiempos de *convergencia*. Hay varias concepciones que intentan definir el fenómeno de la *convergencia*. Esta puede ser estudiada fundamentalmente desde dos puntos de vista: el tecnológico y el mediático. Lo que nos interesa destacar es que “cambios produce la convergencia en el consumo de los medios y como los creativos descubren nuevas formas de contar historias” (Jenkins, 2006).

Dussel y Quevedo (2010) citan los informes de Jenkins y otros (2006) y Tyner (2008), quienes enfatizan las posibilidades enormes de *prácticas de conocimiento* que habilitarían los *nuevos medios*. Estos autores hablan de “permisibilidades” (*affordances*), es decir, acciones y procedimientos que permiten nuevas formas de interacción con la cultura, siendo éstas más participativas y más creativas.

Marsha Kinder (1991), de la University of Southern California, acuñó el término de Narrativas transmedia al estudiar los procesos intertextuales que se daban entre diferentes medios y consideró importante la interacción de los niños, con esos *nuevos medios*. Relacionó esta nueva forma de contar historias, con los sistemas comerciales o franquicias afirmando que “*la intertextualidad transmedia trabaja para posicionar a los consumidores como poderosos actores que rechazan la manipulación comercial*”.

Henry Jenkins (2003) catedrático del MIT, sistematizó como metodología a las narrativas transmediáticas, en función de nuevos contextos al estudiar los comportamientos de los consumidores con los *nuevos medios* y sus narrativas asociadas. El término *transmedia* se popularizó en los últimos años debido a la influencia de propuestas para cine y televisión. En los ambientes académicos el objeto de estudio se puso de moda pero aún hay mucha incertidumbre en sus aplicaciones educativas debido al carácter experimental del mismo.

Surge entonces, como producto de la convergencia tecnológica y mediática las llamadas *Narrativas Transmedia* (o transmediáticas). En idioma inglés se conocen como *Transmedia Storytelling*.

Jenkins (2011) arriesga una opinión (que con el tiempo se transformó en definición) sobre las Narrativas Transmediáticas:

“Narrativa Transmedia representa un proceso donde los distintos elementos de una ficción son dispersados en forma sistemática a través de múltiples canales de distribución (o plataformas de medios) con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Lo ideal sería que cada medio aporte una única contribución al desarrollo de la historia.”

Este proceso que, dentro del *estudio de los medios*, tiene una estética y un comportamiento atractivo es complejo en su concepción debido a los múltiples factores intervinientes. Su estética está siendo empleada e incorporada en distintas áreas, incluyendo la educativa.

Consideramos que el tema de las narrativas transmedia como fenómeno comunicativo debe enseñarse en la escuela secundaria. Es un tema que puede abordarse desde distintas asignaturas, debido al carácter complejo de la *experiencia transmedia* y a las múltiples interacciones entre medios que se pueden dar, en función de las expansiones de las narrativas en las distintas plataformas, y otros subtemas como por ejemplo: el carácter cultural de los medios, la participación educativa en redes sociales, la influencia del marketing, el derecho a la protección intelectual de las franquicias.

Una exploración inicial en la web, nos demuestra que el tema no está convenientemente explicado para ser entendido en un contexto de educación secundaria, en particular sus posibles aplicaciones educativas no están muy desarrolladas, aún. Cabe entonces preguntarnos, también, ¿si la estética de las narrativas transmedia puede trasladarse al ámbito educativo de forma que estimule el aprendizaje significativo y colaborativo?.

Como docentes de estas nuevas asignaturas consideramos importante que las características de este proceso mediático pudieran ser estudiadas en función de precisar su comportamiento, con el objetivo de identificar y analizar sus posibilidades educativas. Para esto elaboramos una Aplicación Multimedia en soporte web que incluyera estos contenidos, dentro de una propuesta pedagógica-didáctica, que además sirviera para estimular la construcción colaborativa de conocimientos de alumnos del nivel medio.

DISEÑO METODOLÓGICO

Desde hace algunos años las TIC se vienen incorporando en la enseñanza secundaria, promoviendo la adquisición de conocimientos, teniendo como principal plataforma a la web 2.0. El docente debe conocer y enseñar al alumno sobre las posibilidades que ofrece la web 2.0; debe facilitar la interpretación y favorecer la construcción de una visión crítica que fomente una participación activa, sin dejar de alertar sobre los peligros y las posibilidades de manipulación que Internet encierra. Dicha situación propone la evaluación crítica de las estructuras de conocimiento e información, como así también la adecuación de las teorías de aprendizaje.

La escuela secundaria trata de no quedar atrasada con los cambios que se promueven en la *Sociedad del Conocimiento* adaptando y modificando su currícula. Esto da libertad a los docentes para ajustar los contenidos sugeridos en función de estrategias de enseñanza y aprendizaje más acordes. Pedagógicamente, estos modos de consumo cultural merecen ser estudiados en función de diferentes contextos educativos, con el fin de evaluar sus posibilidades creativas y cognitivas. No hay dudas sobre la enseñanza de asignaturas con herramientas Tic, ya que, son fundamentales desde su uso instrumental (visualización de videos, imágenes proyectadas, etc.), siempre que se encuadren en propuestas de enseñanza y aprendizaje congruentes con un planteo metodológico apropiado. Como expresa Pariente (2005), trabajar con estas herramientas debe implicar:

“El desarrollo de capacidades dirigidas a construir el conocimiento mediante entornos que faciliten:

- 1) Un aprendizaje significativo, trabajo en equipo, situaciones comunicativas, creatividad y autonomía (capacidad para resolver problemas y actuar autónomamente)*
- 2) La adquisición de destrezas y habilidades relacionadas con la búsqueda, selección, análisis y organización de la información y el dominio funcional de las tecnologías de la información y la comunicación.*
- 3) El uso racional, crítico y participativo de las TIC capacitando al alumno para acceder a la información.”*

Las tecnologías han modificado las formas de interacción de un modo radical. Los ámbitos educativos no resultan ajenos a ellas, en especial cuando se abren espacios virtuales de aprendizaje. Se ha generado una nueva perspectiva del mundo que nos rodea, ahora más virtual. Por ello, uno de los retos que tienen actualmente las instituciones educativas consiste en integrar los aportes de estos poderosos canales formativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, facilitando a los estudiantes la estructuración y valoración de estos conocimientos dispersos que obtienen a través de los "mass media" e Internet. (Graells, 2000)

En un entorno virtual de aprendizaje, las mediaciones pedagógicas atienden tanto a la selección del modelo educocomunicativo, como también a la de formatos y medios, para la presentación de la información y la combinación de éstos. El propósito de lo expuesto anteriormente, radica en la adecuación y pertinencia del material con el fin de fortalecer la interactividad y el diálogo durante el proceso de aprendizaje. El constructivismo ofrece un nuevo paradigma para la era de la información, motivado por las nuevas tecnologías que han surgido en los últimos años. Con la llegada de estas tecnologías (wikis, redes sociales, blogs...), los estudiantes no sólo tienen a su alcance el acceso a un mundo de información ilimitada de manera instantánea, sino que también se les ofrece la posibilidad de controlar ellos mismos la dirección de su propio aprendizaje. (Requena, 2008)

Ponieman (2010) dice que, el incremento progresivo de la importancia de lo audiovisual como lenguaje de transmisión del conocimiento y la variedad de códigos que se derivan del uso de múltiples canales son factores enriquecedores en un entorno educativo basado en principios transmediáticos [...] el docente es visto como un comunicador que debe capturar audiencias más que como un poseedor y transmisor de conocimiento [...] “la interacción con los medios digitales supone una activación de la intuición y las emociones, una experiencia unificada y planificada que se ve facilitada por el despliegue de contenidos a través de diversos soportes y plataformas.”

La presente propuesta ha intentado resolver los interrogantes y consignas recientemente

planteadas a través de una búsqueda de documentación, en libros y en la web, sobre las narrativas transmediáticas identificando las particularidades del proceso comunicativo, rastreando sus dimensiones educativas. En segunda instancia se realizó el análisis crítico de una experiencia transmedia educativa, identificando modelos educativos subyacentes en la misma. Finalmente, teniendo en cuenta las exploraciones anteriores, se procedió al diseño de una propuesta pedagógica-didáctica mediada por Tic, que pudiera ser utilizada por alumnos del nivel medio.

Para llevar a cabo la propuesta se realizaron las siguientes acciones:

I-Identificación de las características particulares de las narrativas transmediáticas y sus aplicaciones en educación.

Se realizó un estudio bibliográfico y en la web, destinado a analizar el comportamiento de las narrativas transmediáticas como parte de un proceso comunicacional. Se trató de centrar la investigación en función de poder identificar sus características sobresalientes, fundamentalmente sus dimensiones comunicativas y educativas.

Consistió en la lectura reflexiva de textos aportados por autores como: Henry Jenkins, Carlos Scolari, Ines Dussel y Janet Murray (entre otros) quienes permitieron identificar las características particulares de estas experiencias, focalizando y contextualizado en el estudio de sus dimensiones educativas.

Se estudiaron los fundamentos de las narrativas transmedia y su relación con los procesos de enseñanza/aprendizaje formal.

II-Estudio exploratorio en la web sobre las narrativas transmediáticas y sus implicancias educativas.

El estudio exploratorio se llevó adelante rastreando en la web las distintas experiencias educativas realizadas con estéticas transmediáticas. Se eligió una, para posteriormente analizar su diseño y construcción intentando determinar su propuesta pedagógica subyacente.

Se exploraron distintos contenidos que fueron analizados desde los puntos de vista pedagógico y tecno-comunicativo buscando potencialidades y desventajas en función de actividades que rescataran el concepto de aprendizaje colaborativo y participativo.

III-Propuesta pedagógica mediada por TIC para la enseñanza y el aprendizaje del tema narrativas transmediáticas:

Teniendo como base las fases anteriores, se elaboró una propuesta didáctica con Tic, para ser incluida en la asignatura *lenguaje y producción audiovisual*, tratando de integrar los contenidos teóricos más significativos de las narrativas transmediáticas y cuya inclusión posibilite el aprendizaje significativo y colaborativo contextualizado en los principios de la *educación en medios*.

Se tuvo en cuenta también que la propuesta respondiera como herramienta mediacional, proponiendo un abordaje desde distintas asignaturas pertenecientes al nivel medio educativo, planteando actividades que estimularan la creatividad y fomenten el aprendizaje significativo, colaborativo y participativo.

IV-Diseño y construcción de una aplicación multimedia sobre el tema Narrativas Transmediáticas:

Luego de analizar las posibilidades de la propuesta didáctica-pedagógica se diseñó la Aplicación Multimedia en soporte web (de la web *wix.com*) pensando que la misma respondiera a los planteos de la propuesta y su posterior uso responda al fortalecimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje mediados por tic.

El entorno multimedia Web está pensado desde el paradigma educomunicativo, para alumnos y docentes de una escuela en particular pero, teniendo en cuenta un posible y posterior aprovechamiento académico se eligió un diseño que pueda ir transformándose en el tiempo. Debido a que, la temática posee características innovadoras, que aún están experimentándose, su contenido puede actualizarse con posteriores y enriquecedoras contribuciones de potenciales usuarios que les interese el tema.

Para la elaboración se procedió a la búsqueda y diseño en la web, del material audiovisual específico que permitió adecuar los contenidos planteados, facilitando el diseño audiovisual en el desarrollo de ilustraciones, imágenes y sonidos, de forma tal que permitió la creación de una unidad visual y sonora a la Aplicación Multimedia Web (*wix*).

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

I-Identificación de las características particulares de las narrativas transmediáticas y sus aplicaciones en educación.

A partir de las transformaciones de lo analógico en digital las nuevas tecnologías posibilitaron la aparición nuevos medios, nuevas formas de comunicación y nuevas formas de entretenimiento.

Los *dueños* de los medios de comunicación pensaron que muchos dispositivos tecnológicos y mediáticos podían *converger* en un solo aparato. A este fallido intento se lo denominó la *falacia de la caja negra*. La búsqueda por diseñar un aparato que sirva para ver televisión, hablar por teléfono, como reproductor de DVD, video juego, etc, fracasó (Jenkins, 2006). Pensamos que es un fracaso a medias, ya que, económicamente resulta todo lo contrario para las fábricas que diseñan y producen equipos electrónicos. Esta reflexión puede resultar anticuada, en función de los nuevos *smartphones* o teléfonos inteligentes de última generación, pero lo cierto es que cada vez tenemos más aparatos en nuestras casas.

Equipos electrónicos como, las consolas de videojuegos cada vez más sofisticadas y el diseño de celulares interactivos, con capacidad de reproducción de contenidos multimedia que pueden ser reproducidos o descargados debido a las redes de alta velocidad o 4G. El cine 3D y los contenidos generados por computadora (CGI) han permitido llevar la creación ha espacios impensados tiempo atrás. Por lo que refiere particularmente a la televisión se desarrollan actualmente equipos basados en una hibridación con la computadora (para ver tv en la pc) favorecida por la conexión de *banda ancha* de Internet. La televisión digital terrestre y la televisión para celulares son las plataformas más comunes en donde fluyen los contenidos televisivos.

Estamos asistiendo a una *convergencia* donde todos los medios del mundo de la comunicación analógica, están convencidos de que deberán pasar al mundo de la tecnología digital para sobrevivir.

La *convergencia tecnológica* existe, por lo tanto los contenidos son diseñados para cada uno de los diferentes dispositivos. Las industrias de la televisión y el cine, preocupadas por mantener sus franquicias resguardadas, están buscando formas de adaptarse a los *nuevos* contenidos que *la audiencia digital* reclama, tratando ambas de contrarrestar el

aumento de la distribución ilegal de sus materiales en las redes entre iguales (P2P) u otras formas de distribución de contenidos (ilegales para ellos) y renovar las formas de promoción de sus creaciones de forma de atraer mayores niveles de audiencia y mayor rentabilidad.

Podemos analizar el fenómeno *Transmedia Storytelling* en función de los cambios producidos por la *convergencia tecnológica* que ha tenido lugar en los últimos años en función de los procesos de composición, producción y difusión de contenidos. Un cuestionamiento válido ¿es cómo pensar la transmediación de estos contenidos, apuntando a diseñar un *mundo transmediático efectivo*?

Jenkins (2006) señala la importancia de focalizar el estudio de la convergencia en el proceso del *cambio mediático* y no en el tecnológico, ya que, de centrarnos en el segundo perderíamos la visión de los niveles y contextos culturales puestos en juego. El efecto de la *convergencia mediática* ha sido favorecido por la proliferación y auge de los medios sociales, incluyendo todas las redes sociales (Facebook, MySpace, LinkedIn), los blogs, los wikis (Wikipedia), los podcasts, los foros, las comunidades de contenido (YouTube, Flickr, del.icio.us) y los microblogs (Twitter, Twitxr), lugares favoritos utilizados por usuarios dedicados o *fans*. Queremos destacar que profundizar en el concepto de los *fans* escapa de los objetivos del presente trabajo, simplemente citaremos una postura defendida por Jenkins cuando afirma que “*los fans se dedican a buscar y crear ranuras y márgenes dentro de los mismos textos comerciales (...) para ellos, el consumo suscita espontáneamente la producción, la lectura genera la escritura, hasta que los términos parecen lógicamente inseparables.*” (Jenkins, citado por Gómez Vargas, 2011)

Los significados que se generan a través de los contenidos producidos por la *audiencia activa*, marcan una amplia diferencia con respecto a los diseñados para los espectadores comunes de televisión. Por esto, los *fans* son espectadores *activos* que construyen y ponen en circulación significados textuales nuevos, en estrecha relación con los medios conformando, a la vez, una *cultura popular* de resistencia a los medios de comunicación.

Como surge el concepto de las narrativas transmediáticas

El concepto inicial de las Narrativas transmediáticas (transmedia storytelling en inglés) aparece por primera vez en una revista americana del MIT Technology Review escrito por Henry Jenkins (2003). A partir de esta publicación Jenkins, realiza diferentes aportes que van ampliando el concepto inicial hasta la publicación de su libro *Convergence Culture* (2006) donde vierte sus opiniones sobre la *cultura de la convergencia*. En el mismo explica el concepto de las *narrativas transmediáticas*, a partir de la película *Matrix* (1999) y las nuevas extensiones del relato original esparcidas en libros, videojuegos, comics, otras películas y otros *lugares o plataformas* en donde se colocaron distintas informaciones o textos complementarios para intentar comprender el mundo complejo de *Matrix*. Según Jenkins (2006) “*una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad*” (...) *el recorrido que hacen las personas que recorren los diferentes medios sostiene una profundidad de experiencia que estimula el consumo (...) la redundancia destruye el interés de los seguidores de la saga y provoca el fracaso del negocio*”. En este proceso mediático el diseño pertenece la industria del entretenimiento cinematográfico en este caso, pero puede provenir de la televisión (por ejemplo como el caso de la serie americana *Lost Perdidos*) o de otra plataforma que pretenda generar audiencia.

Tomándonos del ejemplo de *Matrix* afirmamos que, todo el grupo de textos (audiovisuales o no) vinculados a la película constituirían un gran universo o *mundo* en donde cada texto aportaría algo diferente que sirve para entender ese *gran mundo*. A su vez, cada audiencia puede ser diferente pero, solamente los que acceden a todos los textos comprenderían el mundo en su totalidad.

“La narración transmediática se refiere a una nueva estética que ha surgido como respuesta a la convergencia de medios, que plantea nuevas exigencias a los consumidores (...) para experimentar plenamente cualquier mundo de ficción, los consumidores deben asumir el papel de cazadores y recolectores, persiguiendo fragmentos de historia a través de los canales mediáticos, intercambiando impresiones con los demás, mediante grupos de discusión virtual, y colaborando para garantizar que todo aquel que

invierta tiempo y esfuerzo logre una experiencia de entretenimiento más rica” (Jenkins 2006).

Jenkins no se imagina un consumo de estas experiencias fuera de una *participación grupal virtual* que promueva una búsqueda forense activa de información y que también, producto de estas interacciones por los distintos textos, los participantes adquieran una gratificación final. Esto es parte de la *cultura participativa*, en donde, cualquier usuario con pocos conocimientos informáticos, ni dominio del marketing, puede editar sus propios contenidos e influir a otros con sus ideas, fundamentalmente a través de las redes sociales.

Las tecnologías digitales cambiaron las lógicas de trabajo, entretenimiento y prácticas de nuestra vida social. La velocidad de procesamiento de datos permite mayor creatividad, ya que, las computadoras actuales nos facilitan la edición de materiales audiovisuales que hace años era imposible procesar. De igual forma las redes son más veloces facilitando el acceso a una mayor información que permite ser guardada en nuestros discos rígidos, más grandes. Según Igarza (2009), para las nuevas generaciones, comunicación interpersonal y entretenimiento se conjugan simultáneamente son indisolubles.

Resumiendo, a fines del siglo pasado, el proceso de recepción de las audiencias mediáticas pasó de lo individual a lo colectivo. Surgieron herramientas de uso libre, no complejas, que permitieron a las audiencias pasivas transformarse en activas, de forma tal que éstas pudieran editar, proyectar y producir en línea. Los usuarios de los medios pueden acceder a los diversos contenidos presentes en la web, no conformes con ellos generan nuevos contenidos e historias diferentes. La audiencia que antaño fue receptora de contenidos hoy se configura como productora y distribuidora. Surge la figura del *prosumidor*, es decir productor y consumidor simultáneamente (prosumer en inglés). El prosumidor se asemeja al modelo EMREC (emisor – receptor) de Jean Cloutier. En este contexto uno de los fenómenos más importantes ha sido la incorporación del receptor a la producción de mensajes y contenidos: el emirec, según Orozco, G., Navarro, E. & García, A. (2012). En los mismos espacios (convergencia) se confrontan, se juntan y se separan, la cultura popular de las audiencias activas y los intereses de los dueños de las franquicias. En este universo se plantean la narrativas transmediáticas.

Estas *nuevas* narraciones (transmediáticas) son formas nuevas de contar una historia que se expande a través de distintos medios o plataformas, donde el *receptor-productor* toma o decide el control del relato.

Dena utiliza los términos *entretenimiento crossmedia* y *transficción* para referirse a historias distribuidas en distintos medios. (2006). Una de las diferencias con la visión de Jenkins radica en que la comprensión de la historia depende de *todos los textos* repartidos en los diferentes medios, de modo que un solo segmento no sería suficiente para entender el *mundo*. Existen distintas estrategias para plantear un *mundo transmedia* que varían en función de la respuesta que se pretende obtener. A continuación evaluaremos algunos parámetros de las narrativas transmediáticas.

Análisis de las características de las narrativas transmedia sobre una ficción

Afirmamos más de una vez en el presente trabajo que el estudio de las narraciones transmediáticas surge a partir de la observación de un proceso mediático que proviene de la industria del entretenimiento. Dena propone una definición de franquicia como un concepto que “quiere describir el aprovechamiento corporativo de la propiedad intelectual a través de diversas plataformas mediáticas con el objetivo de ganancia económica” (Dena, 2009). También el marketing es utilizado por estas estrategias para generar mayores implicaciones de los usuarios con respecto a una marca. Por lo tanto, podemos pensar que las narraciones transmediáticas pueden ser utilizadas con fines que creen fuertes vínculos emocionales y emplearlos para ampliar las ventas.

Gallego (2011) dice que, “un mensaje escrito en un espacio público puede conectar a la audiencia con la idea original de una historia, involucrar al público para que amplíe la información en otras plataformas y cree sus propios relatos utilizando los mecanismos que motivan la participación”.

Jenkins (2009) recupera una serie de características o principios de las narrativas transmedia comparándolas entre ellas:

Expansión vs. Profundidad (*Spreadability*) vs (*Drillability*)

La *expansión* se refiere al compromiso activo del público en la circulación de los contenidos a través de redes sociales y cómo estos expanden en el proceso su valor económico y cultural. (Jenkins, 2009). Un documento se vuelve *expansivo* cuando

contiene elementos que son valorados de manera positiva por un usuario; muchos de sus componentes han sido diseñados para que las personas se sorprendan y de esta forma se motiven y compartan la información con las comunidades a las que pertenecen. Estos trabajos, la mayoría de las veces, no sólo tienen en cuenta el resultado final de la obra; sino también su proceso de ejecución. Este concepto se articula, también, con la fuerza de las *relaciones sociales*. Sólo se comparte información con personas a las que se les tenga realmente *aprecio*. El proceso no se enfoca solamente en enviar contenidos, sino en contar algo sobre sí mismo. Este mecanismo de promoción genera mayores niveles de credibilidad en comparación con los mecanismos tradicionales, pues tiene como soporte la confianza en el otro.

La *drillability* o perforación (un concepto desarrollado por Jason Mittell) se refiere a la *perforación* o penetración dentro de las audiencias hasta encontrar el *núcleo duro* (hard core) de seguidores de un producto cultural. Son estos fanáticos (fans) los que desarrollan un consumo forense que desmonta y analiza cada episodio, cómic o mobisode (fragmento o relato para celulares) penetrando más allá de la superficie para entender la complejidad de la historia. Ambos principios son complementarios.

Jason Mitell (2009) dice que:

“la oposición entre expandir o perforar no debe ser pensada como una jerarquía, sino como fuerzas opuestas a los vectores de compromiso cultural. Los medios de comunicación expandibles alientan ondas horizontales, sin necesidad de fomentar un mayor compromiso a largo plazo. En los medios perforables suelen participar muchas menos personas, que ocupan más de su tiempo y energía con un descenso vertical en la complejidad de un texto. Privilegiar la profundidad es una respuesta instintiva centrada en las humanidad, donde la complejidad es un indicador de calidad sobre la superficie de los placeres o sensaciones, la sorpresa es una cualidad más típica de los medios de comunicación expandibles”.

Continuidad vs. Multiplicidad (*Continuity*) vs. (*Multiplicity*)

Tradicionalmente medios como el cine y la televisión ponían énfasis en la continuidad y el control, asegurando que las historias fueran consistentes con lo planteado

originalmente por el autor.

Muchas franquicias transmediáticas, tratan de construir un fuerte sentido de *continuidad*, que contribuya a analizar la *coherencia* y *credibilidad* de sus mundos de ficción, los fans ven este tipo de *continuidad* como una verdadera recompensa por su inversión de tiempo y energía en la recolección de los trozos dispersos y posterior montaje. La *multiplicidad* en cambio es mucho más flexible y trata de abordar alternativas que muchas veces distan del *planteamiento original* del autor, por lo que se convierte en una práctica que es aprovechada por las audiencias para construir sus propias historias (Jenkins, 2009).

La *multiplicidad* permite que puedan convivir mundos paralelos a la historia original pues, una historia que tenga lugar en un espacio geográfico bien definido: por ejemplo un personaje puede ser reconfigurado para que viva en otra ciudad. El cambio puede plantear nuevas implicaciones a nivel cultural y social para los personajes que intervienen en la obra.

Inmersión / Extracción (*Immersion*) vs. (*Extractability*)

En la *inmersión*, el consumidor ingresa al interior del mundo de la historia, mientras que en la *extracción* toma aspectos de la historia para involucrarlo en los espacios de su vida cotidiana (Jenkins, 2009).

La afinidad con la historia plantea en el consumidor la necesidad de *introducirse* para conocer un poco más de la misma. Esta relación se puede establecer por ejemplo, en los parques de diversiones temáticos que permiten que los fans de una historia puedan sentirse parte del mundo del cual están acostumbrados a imaginar (Disneylandia, etc).

El concepto de *extracción* se manifiesta con las comunidades conocidas como *cosplay* (Costume Play), donde fanáticos de una obra de ficción visten prendas o trajes que emulan a sus personajes favoritos (por ej: el hombre araña, superman, Batman, etc). Este principio plantea una conexión directa con la promoción de una marca específica, estableciendo una oportunidad para pasar de lo netamente narrativo a lo comercial.

Construcción de Mundos (*Worldbuilding*)

Según Jenkins (2009), crear un *mundo* en la que se pueden involucrar diversos personajes y situaciones para que sean aprovechadas por cada uno de los medios (Cine,

libros, videojuegos, televisión, etc.) que intervienen en una narrativa transmediática. La estructura del mundo permite la creación de diversas historias que aprovechan cada una de las fortalezas de una narración para generar mayor participación. Aunque el patrón inicial plantea que se debe contar con un *personaje principal* bien fundamentado, es en *el mundo narrativo* donde se pueden aprovechar las ventajas individuales de cada medio para potenciar una experiencia directa desde diferentes perspectivas. Un *mundo* bien diseñado invita a ser explorado de manera convincente.

Este concepto está ligado a lo que Janet Murray ha llamado *capacidad enciclopédica* de los mundos digitales, en la medida en que el público necesite recopilar más información trascendiendo los límites de la historia individual (Jenkins, 2006).

Serialidad. (*Seriality*)

Las estructuras transmediáticas dependen de *segmentos de contenidos* que juntos formen una unidad narrativa. Jenkins (2009) dice que, una serie de televisión puede crear un *fragmento de historia* que puede dispersarse a través de muchas plataformas. El punto más significativo se concentra en el momento que un texto termina y da inicio a otro. De esta forma se crean *enigmas* que conducen al lector a continuar consumiendo la historia, a pesar de que ésta haya sido direccionada hacia una nueva plataforma.

El principio de *serialidad* ha sido aprovechado por las grandes franquicias de entretenimiento para lograr que sus historias perduren de manera activa en el tiempo. Por ejemplo, en el caso del cine el concepto de “trilogía”. La industria del espectáculo propone mantener una relación mayor con sus audiencias, que la mayoría de las veces se traduce en considerables ingresos económicos.

La segmentación de la historia, facilita la *transmediación*, pues un texto puede ser reconfigurado en distintos medios, con el objetivo de alcanzar que un mayor número de consumidores se mantengan expectantes de futuros lanzamientos.

Subjetividad. (*Subjectivity*)

Las extensiones transmediáticas pueden centrarse en dimensiones inexploradas de un mundo ficcional y expandir lo que se vio en alguno de los filmes. La *subjetividad* parte del interés de las audiencias por explorar estos detalles ocultos.

Según Jenkins (2009), este principio se fundamenta en tres elementos estructurales:

- El interés por enfatizar las *dimensiones inexploradas* de los mundos de ficción.
- La ampliación de *la línea de tiempo* de la historia a partir de relatos alternativos que se relacionan con el material ya publicado.
- La motivación de hacer visibles las experiencias y perspectivas de los *personajes secundarios*.

Este enfoque desde múltiples *subjetividades* está dando lugar a la utilización de Twitter como una plataforma a través del cual los fans o autores puede elaborar en los personajes secundarios sus respuestas a los eventos representados en el texto inicial o principal (Jenkins, 2009).

Ejecución (*Performance*).

La obra transmediática deberá ser *atractiva* para generar la creación de consumidores comprometidos con estas estéticas, de forma que, ellos se conviertan en participantes activos o prosumidores de parte del relato. Esto puede servir para expandir el universo narrativo o para dar continuidad a otro fragmento.

A veces los productores televisivos dialogan con estos fans para saber que pueden agregar o sacar de sus series, para diseñar espacios que motiven la participación activa (Jenkins 2009).

En virtud de las características o principios planteados por Jenkins queremos destacar que, más allá de las plataformas que se utilicen en un proyecto con narraciones transmediáticas es importante la participación e implicación del público o audiencia, de forma que se viabilice la intervención de las mismas. Sin lugar a dudas los mecanismos de construcción de narrativas deberán estar presentes para dar continuidad a los distintos fragmentos que formarán parte del relato general. Cómo se crea el feedback entre usuarios y productores será parte del reto para que una franquicia fracase o triunfe. Debemos recordar también el carácter emocional que motiva a los fans (o audiencia activa) para generar una cultura participativa. Según Maguregui, refiriéndose a la serie televisiva *Lost*, “esta intensa lealtad del público para seguir los sofisticados argumentos y nodos de las historias hacia adelante y hacia atrás con todas las ramificaciones

derivadas a través de múltiples plataformas de medios facilita un tipo de juego/participación/lectura/visión/comprensión transmediática que enriquece la experiencia” (Maguregui, 2010).

La educación transmedia

El enfoque general de Jenkins sobre la *narración transmedia* se basa fundamentalmente sobre los procesos culturales de generación, producción y consumo de contenidos. Sobre el concepto *multimedia* dice que, es la integración de diferentes modos de expresión(o contenidos) en una aplicación o interfaz. “En cambio *transmedia* se refiere a la dispersión de los mismos elementos a través de distintas plataformas de medios. Por ejemplo el uso de la web para ampliar un contenido televisivo sería transmedia, y los smartphone promoverán un interés multimedia” (Jenkins, 2010).

De forma similar en que los estudiantes aprenden a navegar por una aplicación multimedia, familiarizándose con las interfaces (...) en una navegación transmedia los estudiantes deberán buscar activamente el contenido disperso a través de distintas plataformas y detectar si lo hallado les sirve para su historia o mundo. Deberán establecer la fiabilidad de la información hallada, comparar sus apreciaciones con sus compañeros y evaluar sus recorridos Jenkins (2010).

Con otras palabras Jenkins nos está hablando de un aprendizaje colaborativo mediado, por distintos textos virtuales o no, sincrónicos o asincrónicos y con una apuesta fuerte en lo autogestionario y participativo. Según Ander-Egg (1989) la autogestión en el sentido de aprender a despertar el “potencial dormido” con el propósito de asumir un protagonismo activo en la propia formación.

Si añadimos al entretenimiento en esta búsqueda de información, posiblemente podríamos implicar a los alumnos de una manera más fuerte. Es lo que Tomas Tufte (2005) denomina *edu-entretenimiento* que consiste en la utilización de formatos mediáticos y comunicacionales de entretenimiento con fines educativos (...) apuntando a la necesidad de una visión y ambición social más articuladas en la comunicación pública y privada. Es este un argumento a favor de un paradigma de comunicación alternativo, en el cual los principios de acceso abierto a los medios, voz y visibilidad en

los medios, reconocimiento de las diferencias mutuas, y espacio y tiempo para el diálogo y el debate, guíen nuestra práctica comunicacional.

Tanto Tufte como Jenkins nos plantean la necesidad de implementar una estrategia mediada con un sentido pedagógico, en el que se privilegie la formación de un público comprometido por encima de individuos o procesos de enseñanza – aprendizaje.

Dice Jenkins (2010) "si muchas historias van a ser transmedia, entonces tenemos que hablar con los estudiantes sobre lo que significa leer una historia transmedia y menos importante de lo que significa concebir y escribir una historia transmedia(...) debemos ayudarles a fomentar lo que quieren decir a través de las distintas plataformas."

En Jenkins (2010) rastreamos algunas ideas educativas sobre los principios de la narración transmediática. Hemos efectuado una traducción del texto original en inglés, agregando nuestro punto de vista:

Sobre Expansión vs. Profundidad podemos decir que la *extensión* refiere a un proceso de exploración por todos los medios disponibles para encontrar determinada información. *Profundidad* comprende la capacidad de llegar desde las capas superiores a las inferiores buscando algo interesante. Esto se fundamenta con un trabajo de motivación que genere interés en los alumnos para que profundicen alguna temática que les resulte interesante.

Continuidad y multiplicidad. La primera puede relacionarse con mantener la *historia oficial* de determinados eventos, normas, o estructuras, en función de que debe ser conocido y de que manera. La Multiplicidad lleva a pensar en múltiples y posibles alternativas de *la historia oficial* y como puede cambiar la misma en función de diversos contextos, analizando normas, valores e impactos. Esto podría realizarse a través de los videojuegos (o juegos de simulación) que proponen distintas posibilidades a una historia en particular.

Inmersión vs extracción. El primer concepto se puede pensar como el valor potencial de los mundos virtuales, en donde se reproduzcan aspectos claves de un entorno geográfico

o histórico. Los *entornos virtuales de aprendizaje* bien elaborados se basan en la inmersión. Los estudiantes podrían construir sus propios mundos virtuales decidiendo que incluir en ellos.

Extracción se puede relacionar con objetos o maquetas significantes que se incluyen en las aulas para mostrar ciertos elementos físicos. Por ejemplo, en algunas disciplinas como Geografía y Biología.

Construcción de mundos. Puede pensarse en ¿cómo se pueden implementar diferentes soportes o medios para introducir al alumno en un gran tema?. Por ejemplo, en una clase que remita a un proceso histórico: un diario de la época puede representar un fragmento de la historia, la visita a un museo con la visualización de la vestimenta que se usaba en el mismo periodo puede representa otro fragmento. Una comida típica otro fragmento y un mapa otro (...) es decir la suma de dichos fragmentos puede ayudar a la comprensión del mundo mayor.

Serialidad. Está relacionada con la manera de procesar una información en distintos *capítulos* para lograr mayor motivación en los alumnos, de forma que se logre una educación significativa.

Subjetividad. Se refiere a observar los mismos eventos desde diferentes puntos de vista. Al ampliar las miradas se logra una visión más completa de la experiencia o del tema.

Ejecución (performance). Está relacionado en un enfoque basado en procesos para el aprendizaje. Esto nos lleva a pensar: ¿cómo motivar a los alumnos para lograr una experiencia de enseñanza-aprendizaje valiosa? ¿Qué habría que modificar del curriculum en función de actividades más creativas y placenteras? Los docentes deberían generar propuestas para favorecer la improvisación y la actuación, de forma que el alumno pueda disfrutar de una clase creativa.

Como corolario de esta sección queremos sintetizar algunos conceptos, estos son:

Recordar que en una narración transmediática educativa la *audiencia* está representada por los alumnos. Estos pueden entrar al universo narrativo por cualquier texto o

plataforma. Debido a que la web 2.0 favorece el aprendizaje social, el docente debe enseñar a sus alumnos a desarrollar un uso responsable de las redes sociales más populares, como Facebook y Twiteer. El componente entretenimiento sería importante que se encuentre en el diseño, ya que, favorecería la implicación creativa. Los contenidos, dispersos en los distintos textos, deben distribuirse para generar la búsqueda de los mismos e incentivar la participación de alumnos con el fin de generar un aprendizaje colaborativo. Las actividades deben ser diseñadas en función de estrategias que promuevan un modelo constructivista que incentive en los alumnos acciones de producción y modificación de contenidos por parte de ellos mismos (prosumidores). Con la evaluación procesual podemos detectar que alumnos podrán representar el papel de *activadores* manteniendo *el mundo narrativo*. Queremos destacar que de igual manera en que no todas las audiencias son *fans*, no garantizamos que todos los alumnos se sientan atraídos por estrategias transmediáticas, pero consideramos necesario “enseñar a los alumnos a pensar en transmedia”. Scolari (OEI, youtube 2015) plantea “¿por qué no pensar la escuela como una narrativa transmedia, en donde el relato se cuente con una lógica transmedia, en distintos medios y plataforma? (...) los jóvenes viven en un mundo cultural transmedia, de forma tal que si les gusta algo que lo consumen ahí...convirtiéndose en generadores o productores de contenidos.” Estamos planteando un modelo centrado en un alumno que deberá tener o desarrollar habilidades necesarias para desenvolverse en el mundo actual, un mundo que, según Scolari, es *transmedia*. Este modelo está emparentado directamente con el modelo educomunicativo, que pone *énfasis en el proceso* (Kaplún, 1998), que se constituye en un modelo dialógico, donde los participantes (docente y alumnos) son *emirec*, que intercambien roles de emisor y receptor, permanentemente; donde el eje está centrado en el alumno, en una formación que destaca el compromiso social.

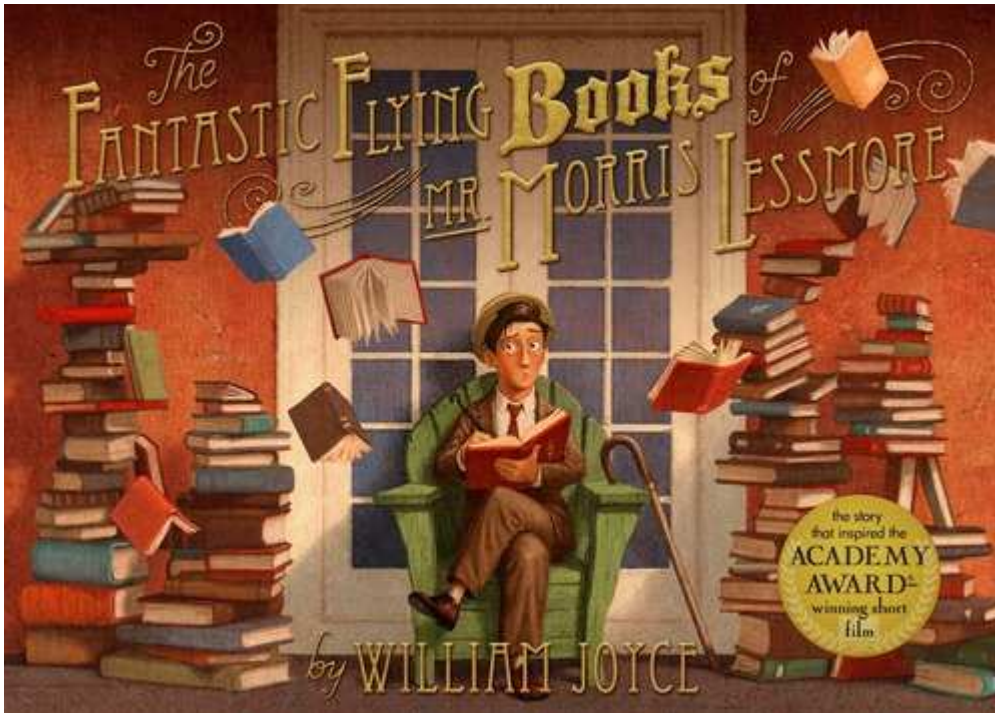
II-Estudio exploratorio en la web de sitios referidos a la enseñanza del tema narrativas transmedia

A través de un estudio exploratorio en la web se pudieron rasterar distintas experiencias relacionadas con estéticas transmediáticas en función de diferentes contextos educativos. Aunque son experiencias realizadas fuera de nuestro país, fundamentalmente en España, consideramos que las mismas representan los conceptos analizados en el punto anterior. A continuación citaremos algunos trabajos encontrados, estos son:

Los estudios de Establés Heras de la Universidad de Alcalá (2012), en su trabajo **Narrativas audiovisuales en la adolescencia: machinima y videoclips musicales**; a Hernández (2014) en **Narrativas transmediáticas en entornos digitales**, sobre la novela hipermedia Inanimate Alice y sus aplicaciones docentes. También Tur- Viñez y Rodríguez Ferrandiz (2014) en **Transmedialidad: series de ficción y redes sociales. El caso de Pulseras Rojas en el grupo oficial de Facebook**, se centran en el carácter interactivo y bidireccional de la red social. Entre los recursos explorados figuran los siguientes:



<http://www.inanimatealice.com/>



The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore.

<https://itunes.apple.com/ca/app/fantastic-flying-books-mr./id438052647?mt=8>



Flight paths.net

<http://flightpaths.net/>



Pulseras rojas



<http://www.antena3.com/series/pulseras-rojas/>



<http://www.proyectostransmedia.com.ar/>

Se eligió para analizar sus componentes pedagógicos y tecno-comunicativos el trabajo: *Narrativas audiovisuales en la adolescencia: machinima y videoclips musicales*, teniendo en cuenta la afinidad con la propuesta, la originalidad y la fundamentación de la misma basada en una investigación rigurosa. También, acordamos con la visión del modelo planteado para realizar la experiencia: un modelo centrado en el alumno.

La experiencia (demandó quince sesiones) consistió en la realización de clips de vídeo utilizando el motor 3D de un videojuego. En concreto, alumnos de tercer año de la secundaria, apoyados con las imágenes obtenidas a través del mundo virtual del videojuego *Los Sims 3: Salto a la Fama* y de las grabaciones que realizaron ellos mismos en el mundo real, fueron capaces de recrear sus propias versiones de sus videoclips favoritos.

Sobre la propuesta pedagógica destacamos lo siguiente:

- Utilización de un medio como el vídeo musical para que los estudiantes reflexionen sobre el uso mercantilista de los medios de comunicación.
- Análisis de los distintos contenidos y mensajes a través de distintos códigos semióticos: imágenes, música, sonido o escritura.
- Realización en grupo un videoclip musical (captura de imágenes, tanto en el mundo virtual –machinima- como en el real, edición del vídeo y la elección de la canción).
- La herramienta o metodología machinima como técnica narrativa y creativa.
- La utilización de youtube como plataforma de distribución del video terminado.

Según Martínez (2015), machinima se refiere a la creación de animaciones utilizando videojuegos. En un sentido amplio, cualquier pieza audiovisual de contenido lineal como un cortometraje, serie o película hecha con escenarios, personajes o 'motores' de videojuegos puede ser vista también como machinima. La clave es que la creación sea en tiempo real. Actualmente se usa el método de realizar la *machinima* en una consola, luego se pasa el video a la computadora, se edita para terminarlo y compartirlo.

Resumen de la experiencia:

- 1) Explicación de la experiencia a los alumnos. Se explicaron conceptos clave como machinima o videoclip musical. Se introdujo el juego que se iba a utilizar.

- 2) En total nueve de las quince sesiones estuvieron enfocadas a que los jóvenes fueran avanzando en el juego de distintas maneras: primero creando sus personajes, después el mundo virtual en el que sus personajes iban a trabajar, para a continuación ir avanzando en la historia y vida que querían crear para sus personajes.
- 3) Creación de historias, los jóvenes fueron eligiendo qué canciones querían utilizar para sus videoclips, así como fueron esbozando lo que finalmente se convertiría en el guión de sus vídeos musicales.
- 4) En los diez últimos minutos de cada jornada, los investigadores fueron realizando preguntas al gran grupo. El objetivo de estas preguntas fue fomentar el espíritu crítico, de análisis y la toma de conciencia del aprendizaje que fueron llevando a cabo los jóvenes durante el proceso.
- 5) Para conocer en mayor profundidad las técnicas discursivas de los videoclips, se realizaron tres sesiones especiales: aprendizaje de la edición en vídeo, análisis de conceptos básicos de narrativa y lenguaje audiovisual, y finalmente, una sesión práctica dirigida por un director de cine y realizador de videoclips.
- 6) la última sesión del taller se destinó al visionado de las producciones realizadas por los estudiantes, así como al comentario crítico de las mismas entre los investigadores, profesores y los alumnos.

En función de los datos hallados podemos rescatar de esta experiencia que, la utilización de algunos medios de comunicación estuvieron presentes con la idea de que los alumnos aprendieran de forma colaborativa y activa. Según Establés Heras (2012), las producciones audiovisuales realizadas con machinima implicaron diferentes grados de control del discurso. Su utilización ayudó a reflexionar sobre las audiencias y sobre los distintos roles que puede adoptar un jugador en relación al contenido de un videojuego. Los alumnos se sintieron más motivados en este tipo de clase práctica y flexible, que con las tradicionales clases teóricas que se imparten usualmente en las escuelas.

Si bien consideramos esta experiencia pedagógica como innovadora y sumamente productiva en cuanto al desarrollo de nuevas formas de alfabetización necesarias en una cultura de la convergencia creemos que, en virtud del concepto de fragmentación

y de intertextualidad implícito en las narrativas transmediáticas, se podrían haber sumado otras plataformas para generar un proceso más completo.

III-Propuesta pedagógica mediada por TIC para la enseñanza y el aprendizaje del tema narrativas transmediáticas:

El relato audiovisual, su narrativa, y la historia o diégesis de un producto audiovisual hace años que se estudia en las facultades e instituciones con competencia *audiovisual*. Pero la reflexión actualizada de los medios audiovisuales hace muy poco tiempo que se ha empezado a implementar en las curriculas de la escuela secundaria.

Cuando las diferentes teorías vinculadas a los distintos fenómenos intertextuales que se producen en las películas posmodernas están todavía en discusión, entran en escena las *nuevas narrativas* que se tejen en los mundos creados por la convergencia tecnológica y mediática. No solo tenemos un producto audiovisual sino varios, (que pueden estar distribuidos en una o varias plataformas), que aparte convergen e interactúan unos con otros, creándose múltiples historias. Creemos necesario estimular a las nuevas generaciones, ya inmersas en este escenario, para que conozcan, valoren, participen y produzcan, con el propósito de reconocer y valorar las bases del conocimiento colectivo. Pensar las tecnologías interactivas, destacando la figura del *prosumer* (el consumidor-productor) y el comportamiento o estudio de los “fans” contribuye a la reflexión en cuanto a la conformación de las subjetividades colectivas generadas por las TICs.

El aprendizaje mediado por TIC favorece otros canales de comunicación, en la que el docente ya no es el centro del saber, el saber está disponible para todos y al alcance de todos. Por supuesto que el docente debe establecer los objetivos y los itinerarios a recorrer en el aprendizaje. Es allí donde debe centrar y permanecer el docente para que el alumno pueda encontrar el camino del aprendizaje.

Tomando como base las fases anteriores, avanzamos en la elaboración de una propuesta didáctico-curricular con Tic. Con la posibilidad de aplicarla al ámbito educativo formal para el mejoramiento del aprendizaje del tema planteado. Específicamente para incorporar los contenidos en la asignatura, de 4to año del secundario Lenguaje Audiovisual, en el módulo de *Nuevas narrativas digitales* (alfabetización digital) de la Escuela Nro 515 de Villa Gobernador Gálvez, de Santa Fe. Si bien, como aclaramos

antes, la temática es nueva para la currícula, pretendemos que constituya una instancia superadora de lo sugerido por los Ministerios de Educación provinciales y nacionales y donde se incorporan las Tics en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En cuanto a la perspectiva didáctico-curricular, entendemos el uso de las TIC dentro del estudio de medios en el currículum, pues solo desde el currículum tiene sentido analizar la pertinencia, clarificar criterios de diseño estrategias concretas de uso Cabero, (1993); Castaño, (1994); Duarte, (1998). “El acto didáctico utilizando Internet, va a necesitar un cambio pedagógico profundo en la manera como concebimos sus diferentes componentes” (Marcelo, 2000).

En el ANEXO figuran los fundamentos dictados por el MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA PROVINCIA DE SANTA FE sobre la *Educación Secundaria Orientaciones Curriculares Educación Artística-Artes Audiovisuales* y los NAP propuestos por Nación.

Queremos destacar dos puntos dentro de las Consideraciones Metodológicas que plantea el Min. de Educ. de Santa fe:

Se sugiere trabajar sobre análisis de producciones artísticas y comunicacionales para que el estudiante pueda reconocer y aplicar los elementos gramaticales del Lenguaje Audiovisual en contexto y logre una primera aproximación a los recursos que inciden en estas áreas... Se genera un espacio integrador en el que métodos, técnicas, habilidades y herramientas conceptuales se adquieran en un proceso de trabajo y exploración, y no mediante la sola transferencia de contenidos, apuntando a un proceso colectivo, crítico y participativo.

Con la propuesta, basada en los principios de la *educación en medios*, pretendemos que los alumnos logren un primer acercamiento al tema de *las narrativas transmediáticas* incrementando los niveles de aprendizaje significativo. También, mejorar significativamente la adquisición de competencia y habilidades para *aprender a aprender*, crear conocimiento colaborativamente en espacios virtuales, creados para tal fin, articulando el pensamiento crítico y creativo.

Hemos optado por una didáctica basada en la selección de elementos básicos del narrativas transmediáticas. Elementos todos que por su rol semiótico dentro de la NT tienen gran incidencia en la producción de sentido de los alumnos. Reconocer dichos elementos, distinguir sus tipologías y comprender sus intencionalidades posibilita el aprendizaje de otro modo de ver este proceso mediático: el paso del consumo a la lectura elaborada como proceso de construcción de conocimiento.

En la aplicación que desarrollamos se podrá encontrar un espacio de capacitación y de trabajo colaborativo con los otros usuarios/alumnos. Además se tendrá acceso a estudios y distintas experiencias desarrolladas por docentes que se atrevieron a incluir una estética transmedia en sus prácticas pedagógicas cotidianas.

Pretendemos destacar el planteo de actividades y la forma de evaluación. Las mismas están explicitadas en una WebQuest que fue inicialmente desarrollada en el dictado de la segunda materia de la Especialidad. La WQ fue modificada para que cumpla con los objetivos de la presente propuesta.

Recordemos que una WebQuest es una herramienta que forma parte de un proceso de aprendizaje guiado, con recursos principalmente procedentes de Internet, que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo, la autonomía de los estudiantes e incluye una evaluación auténtica.

Ventajas de la WebQuest:

- Modelo de aprendizaje cooperativo, basado en procesos de investigación.
- Representa una actividad sencilla e innovadora en el uso educativo de Internet.
- Promueve instancias de aprendizaje por descubrimiento enmarcado en un proceso guiado (exploración dirigida).
- Integra los principios del aprendizaje constructivista, la metodología de enseñanza por proyectos y la navegación en la Web.
- Contribuye al desarrollo de diferentes capacidades tales como la transformación de los conocimientos adquiridos, el manejo selectivo de la información disponible.
- Potencia el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones.

IV-Diseño y construcción de una aplicación multimedia sobre el tema Narrativas Transmediáticas:

Luego de analizar las posibilidades de la propuesta didáctica-pedagógica diseñamos una Aplicación Multimedia en soporte web (de la web *wix.com*) de forma que su posterior uso respondiera al fortalecimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje mediados por tic. Debido a que, la temática posee características innovadoras, que aún están experimentándose, su contenido puede actualizarse con posteriores y enriquecedoras contribuciones de potenciales usuarios que les interese el tema.

Para la elaboración procedimos a la búsqueda y diseño en la web, del material audiovisual específico que nos permitió adecuar los contenidos planteados, facilitando el diseño audiovisual en el desarrollo de ilustraciones, imágenes y sonidos. La misma se puede ver en: <http://rafamun.wix.com/narrativa-transmedia>

En la siguiente imagen se puede observar la página de inicio de la web con una presentación de la misma y las distintas secciones que organizan el contenido, se encuentran a la izquierda de la pantalla, como lo informa el cartel indicador de la derecha.



Figura 1: portada de la web. <http://rafamun.wix.com/narrativa-transmedia#!>
(25/10/2015)

Decidimos crear una estructura combinada teniendo en cuenta las siguientes características: Jerárquica y en red (reticular), ya que, los lectores/usuarios pueden navegar libremente, pero también están limitados, en ocasiones por presentaciones lineales de video o de información crítica y de datos que se organizan con una lógica de forma más jerárquica.

Navegación

La *navegación* se refiere a las posibilidades y forma en que cada página o sección presenta distintas opciones de desplazamiento hacia otras páginas o secciones.

Siguiendo una estructura piramidal, la parte más importante del mensaje la colocamos al comienzo o página principal de la AMW, recordando que, el lector de una web explora visual y rápidamente el contenido de la misma para satisfacer su interés. Desde todas las secciones se puede volver al Inicio-Home al clicar sobre el ícono con forma de *casita*.

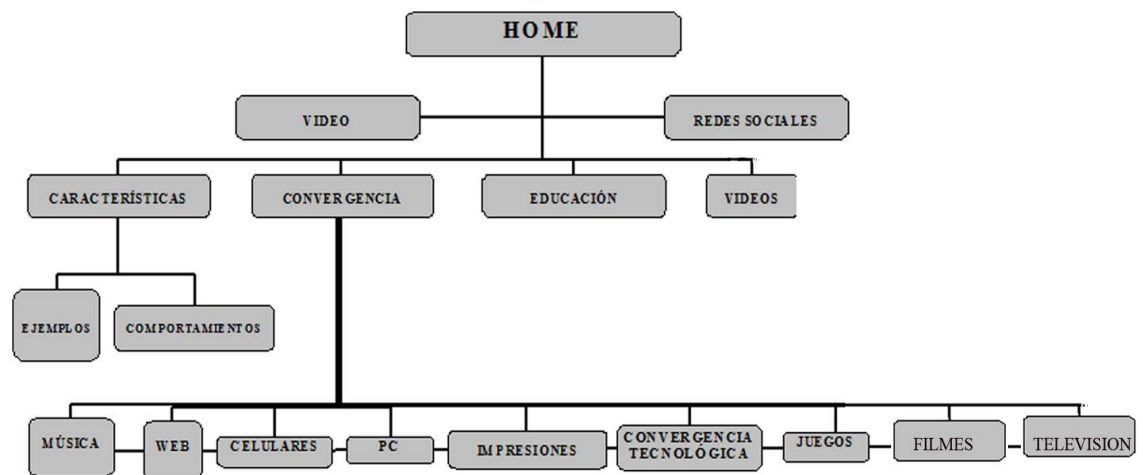


Figura 2. Mapa de navegación

FICHA TÉCNICA DE LA APLICACIÓN MULTIMEDIA WEB (AMW)

1- FUNDAMENTACIÓN

Pretendemos lograr un trabajo cuyo propósito fuera la incorporación del uso pedagógico de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el ámbito educativo, promoviendo la producción de nuevos saberes para la enseñanza y aprendizaje, estimulando la reflexión, particularmente de los alumnos de cuarto año del nivel secundario que cursan la materia Lenguaje Audiovisual. Planteando la problemática de las NT con una participación activa de los usuarios/alumnos como parte fundamental en el proceso de construcción y reelaboración de los contenidos.

2-DESTINATARIOS

Este trabajo está destinado a alumnos de cuarto año de escuelas pertenecientes a las Orientaciones en Artes Audiovisuales, pero puede ser utilizado por cualquier persona que le interese la problemática.

3-OBJETIVOS

Uno de los principales objetivos de la AMW es fortalecer y afianzar los contenidos conceptuales de las *narrativas transmediáticas* correspondientes a una selección para el nivel secundario; pero también esta AMW tiene como objetivo un primer acercamiento a la temática con una herramienta pedagógica que estimule el aprendizaje de forma colaborativa y participativa.

4-CONTENIDOS

Los contenidos fueron pensados en función del marco teórico definido. Al elaborar la propuesta se tuvo en cuenta que los mismos estuvieran en relación con las sugerencias ministeriales de la asignatura, extrapolando los mismos a la temática planteada. Se pretende, con la selección realizada, que el alumno logre un aprendizaje significativo en un entorno colaborativo.

En el diseño separamos la información en secciones. Ellas son:

-*Introducción.*

-*Características y ejemplos de Transmedia Storytelling.*

-Convergencia Tecnológica y Mediática.

-Transmedia y Educación. Actividades- Webquest.

-Videos

-Contacto: email y redes sociales.

En *INTRODUCCIÓN*

Precisamente introducimos al alumno con una frase significativa del libro de Janet Murray *Hamlet en la holocubierto*. Uno de los primeros libros en tratar el tema de las narraciones digitales en distintas plataformas. Una *zona caliente* trasladada al usuario, mediante un link externo, a una web que aporta un resumen de dicho libro.

En *CARACTERÍSTICAS*

Nos conduce a las secciones correspondientes a Ejemplos de Mundos Transmediáticos, con imágenes de los mundos de: Disney, Matrix, la serie 24 y Héroes. La sección Características y Comportamientos del fenómeno Transmedia Storytelling, muestra diez pequeñas pantallas con un resumen de las cualidades del T. Storytelling.

En *CONVERGENCIA*

Accedemos a nueve secciones independientes. Clickeando en cada uno de los íconos, exponentes principales de la convergencia tecnológica y mediática.

Veamos el esquema de esta sección:

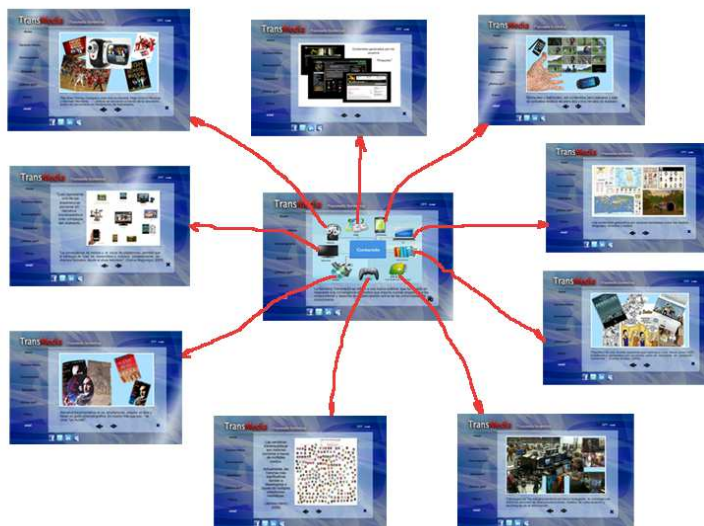


Figura 3. Las distintas secciones que emergen de la sección central.

En cada subsección el alumno puede visualizar con más detalle el contenido, maximizándolo en la pantalla con solo clickear en la parte central de la misma.

Dos botones con forma de flecha ubicados en la parte inferior conducen al visitante a la subsección anterior y posterior, respectivamente. En el extremo inferior derecho un botón con forma de X animado conduce al alumno/usuario a la sección inicial que denominamos CONVERGENCIA. A modo de ejemplo vemos en el siguiente gráfico la subsección CELULARES, en donde se aprecian estos botones.



Figura 4. Opciones del alumno/usuario en las subsecciones de la S.Convergencia

En *TRANSMEDIA Y EDUCACIÓN. ACTIVIDADES- WEBQUEST.*

En esta sección destacamos aspectos educativos vinculados a los procesos transmedia.



Figura 5. Sección TRANSMEDIA Y EDUCACIÓN. ACTIVIDADES- WEBQUEST

En el centro podemos acceder mediante un link externo a las *ACTIVIDADES* planificadas en la *WEBQUEST*.

En *VIDEOS*

Accedemos a tres videos estos son:

Video 1: *Narrativa Transmedia y Ejemplos*. Duración 4.08 minutos.

Video 2: *Nuevas audiencias*. Duración 4.00 minutos.

Video 3: *Machinima y La oreja de Van Gogh*. Duración 2.45 minutos.

Sobre la palabra *Machinima* al hacer click accedemos, mediante a un link externo al estudio analizado en la metodología: ESTABLÉS HERAS, M.J. (2012) “*Narrativas Audiovisuales en la adolescencia: machinima y videoclips musicales*”, que puede resultar interesante para algún usuario eventual o docente.

En la pantalla INICIO o HOME también accedemos a un video (indicado con el icono correspondiente) *Transmedia Missionaries*. Relatado por Henry Jenkins cuando era director del Programa de Estudios de Medios de Comunicación comparados en el MIT (Instituto de Tecnología de Massachusetts). Fue producido por *Highest Common Denominator Media Group*. Duración 6.00 minutos.

5-ASPECTOS TECNOLÓGICOS

a) Tipología.

La AMW puede utilizarse como un recurso de mediación tutorial, de ejercitación, de herramienta y de juego.

b) Usos posibles.

Los usos educativos que se le puede dar a la AMW son como recurso de información, de exploración, de instrucción, de motivación, de evaluación y de entretenimiento.

c) Interfaz del usuario.

La interfaz del usuario se la presenta en forma intuitiva, interactiva, amigable y fácil de utilizar. La estructura en general posee un diseño de navegabilidad que claramente ubica al usuario el recorrido que está desarrollando.

d) Nivel de Interactividad.

Siguiendo la clasificación de Osuna Acedo (2001), la AMW posee una interactividad de “cuarto nivel” donde le permite al usuario tomar la iniciativa y consultar al recurso mediante el teclado u otro dispositivo de entrada. Por otra parte el alumno/usuario a partir de algunas herramientas y servicios de la Web 2.0 puede interactuar con el docente o interactuar con sus pares.

Por ejemplo:

- Participar en la red social Facebook, twitter. Utilizar el email para interactuar con el docente, a través de la misma aplicación.
- Desde la escuela, construir aprendizajes significativos a partir de las diferentes actividades propuestas según el nivel educativo y el área que aborde la problemática (WebQuest).

NECESIDADES TÉCNICAS.

- Hardware. Computadora con sus componentes básicos. CPU de buena velocidad, memoria adicional y disco duro de alta capacidad para almacenar y recuperar información multimedia. Pantalla de alta resolución. Placa de sonido. Conexión a Internet.
- Software. Programas de Navegación.

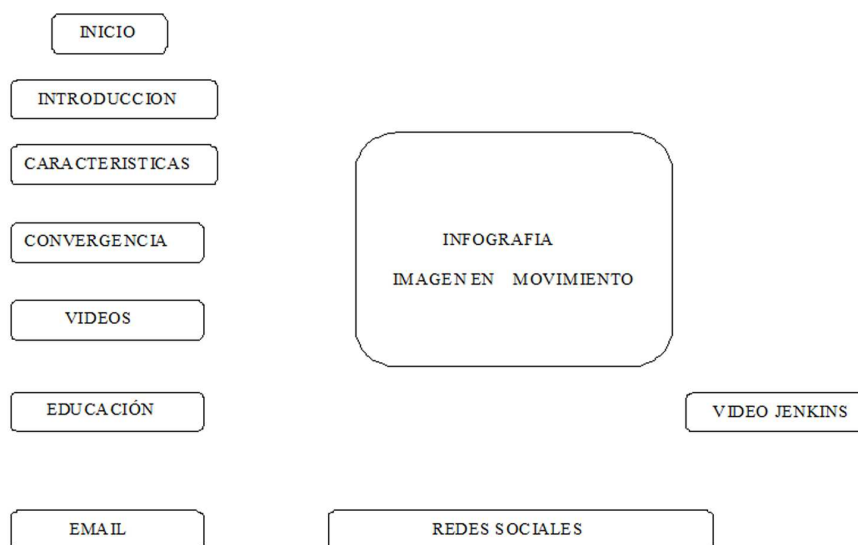


Figura 6. Storyboard pagina inicio.

Finalmente el resultado fue:



Figura 7: portada de la web.

El primer rango de lectura, donde el usuario/alumno se instala por primera vez, es la *Home* o Página Master. Ahí es donde plantamos el Menú y el impacto mayor, de forma tal que al alumno le interese continuar con la intrusión dentro de las otras páginas. El

diseño de un set de botones adecuados, ubicados sobre la izquierda, de forma que puedan conducir al alumno con la mayor naturalidad posible.

En el Menú vertical ubicado a la izquierda de la imagen se aprecian siete ítems (incluyendo al INICIO). Uno destacado en letras blancas como *email*.

En este caso está enlazada la Página Principal (Home o INICIO) a las secciones más importantes, y desde cada una de ellas a sus contenidos específicos.

Los iconos de Facebook y Twitter en su lugar definitivo. Pensamos que este sería el lugar más adecuado en función de una lectura jerárquica descendente desde el margen superior izquierdo. Visualmente se concibe, además, las interacciones, entre email y redes sociales, como un bloque contenido en el extremo inferior izquierdo.

En la parte superior derecha se observa un control OFF-ON donde se puede apagar un tema musical de fondo comienza al cargarse la web. Este tema puede acompañar toda la navegación, si el usuario/alumno lo deseara. La música es el *leiv motiv* de las películas de la saga de *Indiana Jones* y fue elegido como instrumento inmersivo-emotivo.

Teniendo en cuenta un posible comportamiento del alumno en el recorrido de la página, nuestro objetivo fue evitar una sobrecarga de información. Equilibrando las zonas superiores con las inferiores, permitiéndole al mismo diferentes caminos para llegar a la información, tratando de que la misma le resulte atractiva y no aburrida.

La cantidad de control que éste pueda tener sobre los contenidos fue planteada al diseñar la Estructura, si bien éste, no puede modificarlos directamente, sino a través de sugerencias mandadas por email o las redes sociales.

Para evitar la sobrecarga informativa, jerarquizamos títulos y subtítulos, manteniendo la coherencia de estilos en todo el sitio con unidades textuales cortas.

Para evitar la sobrecarga memorística definimos un menú de navegación con un número de opciones reducido.

El Icono de play (en la home) con la figura de Mr. Jenkins fue diseñado con una imagen sencilla, clara, casi caricaturesca, fue proyectado para generar mayor atención y favorecer la interacción del alumno con la pantalla.

A cada una de las secciones se accede por medio de un botón que es la misma palabra de la sección. Al pasar el ratón por ellas cambia de color, al clickearse se accede directamente a la propia sección.

La sección *Convergencia*, a la cual se accede con el botón del mismo nombre, posee un mayor nivel de interacción y dinamismo que otras secciones de la AMW.

TEXTOS: el texto tiene una función importante, porque es el que indica la presencia de zonas calientes. Cuando movemos el mouse y nos posicionamos sobre aquellos objetos que pueden ser usados se activan los tooltips, dándonos a entender que son objetos utilizables. En este sentido, el lenguaje textual, es un facilitador de la interactividad.

CONCLUSIONES

A lo largo del trabajo hemos tratado de identificar los rasgos más sobresalientes de las Narrativas transmediáticas partiendo de un modelo de ficción y poniéndolo en tensión con su dimensión educativa, en función de una propuesta de enseñanza mediada por Tic. Hemos partido del análisis de las narrativas transmediáticas, de sus contenidos comunicacionales, identificado sus principios, poniéndolos en valor en una propuesta pedagógica- didáctica que aporte al estudiante herramientas para un aprendizaje colaborativo y participativo.

Hablamos de un alumno que no mira a los medios como espectador sino como un emirec, como un prosumidor que sea capaz de transformar contenidos creativamente, compartiendo los mismos en comunidades de conocimiento.

Sin dudas este alumno tendrá una serie de habilidades y competencias para desarrollarse en la *cultura de la convergencia* y es allí donde los docentes deberán asumir el compromiso de bajarse de su posición soberana del conocimiento hegemónico para ponerse al lado de sus alumnos, acompañando el proceso de aprender a aprender. Como dice Sosa Barreneche (2012) cambiar la mecánica del..."yo sé, vos no, yo te cuento y, luego, te pregunto", por "probá, preguntá, yo te guió y juntos vamos construyendo el conocimiento".

Creemos que la AMW *transmedia* representa un modelo constructivista en relación con el paradigma educomunicativo donde el alumno participe en un entorno virtual de enseñanza y aprendizaje. Esta metodología de trabajo pretende favorecer el desarrollo de estudiantes autónomos y responsables de la autogestión en el aprendizaje, capaces de hacer un aporte concreto a la comunidad, transformar su realidad y favorecer la reconstrucción de saberes promoviendo aprendizajes significativos.

Pensamos que nuestro trabajo puede formar parte de un currícula real que sirva a la idea de: "educar para, con y en medios". Una currícula que exige la adecuación de los contenidos vinculándolos a un contexto cultural, para la sociedad del conocimiento en que vivimos. Estos Proyectos con Tics deberían hacerse eco de los grandes cambios que experimenta el planeta y que además pudieran reflejarse en la región. Incorporándoselos

al espacio donde deberían educarse formalmente nuestros jóvenes y todos los ciudadanos; ayudándoles en el desarrollo de comportamientos, actitudes y habilidades coherentes con la generación de una ciudadanía responsable, capaz de generar una cultura participativa, basada en la diversidad e integración.

BIBLIOGRAFÍA

- AGUADED GOMEZ, J. (2004). “Estrategias de edu-comunicación en la sociedad audiovisual”. Revista Científica de Comunicación y Educación (en línea). 24 de mayo de 2015. Disponible en: <http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=24&articulo=24-2005-05> [Consulta: 20 de marzo de 2015].
- ANDER-EGG, E. (1989) HACIA UNA PEDAGOGÍA AUTOGESTIONARIA. Editorial Hvmánitas . Buenos Aires. Argentina.
- APARICI, R. (1998). Educar para los medios. *Zona educativa*. (26), 36-38.
- ÁREA M. (1996). "La tecnología educativa y el desarrollo e innovación del curriculum". (En línea). Disponible en <http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/area2.pdf>. Julio 1996. Documento pdf. [Consulta: 20 de marzo de 2015].
- DENA, C. (2009) " *Práctica Transmedia: Teorizar la práctica de expresar un mundo de ficción través de distintos medios y entornos* ". PhD, Facultad de Letras, Arte y Medios de Comunicación de la Universidad de Sydney. Disponible en <http://www.scribd.com/doc/52231937/DENATransmediaPractice> [Consulta: 22 de marzo de 2015].
- DUSSEL I, QUEVEDO, L.(2010) “Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital, de Fundación Santillana” (en línea). Disponible en http://www.unsam.edu.ar/escuelas/humanidades/catedra_Latapi/docs/Dussel-Quevedo.pdf [Consulta: 10 de abril de 2015].
- ESTABLÉS HERAS, M.J. (2012) “Narrativas Audiovisuales en la adolescencia: machinima y videoclips musicales” Actas – IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – IV CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2012

(en línea). Disponible en http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012_actas/140_Estables.pdf [Consulta: 22 de marzo de 2015].

GÓMEZ VARGAS H. (2011) “*Fans, jóvenes y audiencias en tiempos de la cultura de la convergencia de medios. A dos décadas de Textual Poachers, de Henry Jenkins*”. RAZÓN Y PALABRA (75) Disponible (en línea) en http://www.razonypalabra.org.mx/N/N75/monotematico_75/19_Gomez_M75.pdf [Consulta: 22 de marzo de 2015].

GRAELLS, P. (2000). “*Impacto de las TIC en educación: Funciones y Limitaciones*”. (en línea) en <http://peremarques.pangea.org/siyedu.htm> [Consulta: 22 de marzo de 2015].

HERNÁNDEZ, A.A. (2014) “*Narrativas transmediáticas en entornos digitales: La novela hipermedia Inanimate Alice y sus aplicaciones docentes*”. Universidad Complutense de Madrid (en línea). Disponible en <http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/43916/41514>. [Consulta: 10 de abril de 2015].

JENKINS, H (2003). “*Transmedia Storytelling*”. Revista electrónica Technology Review MIT (en línea). 15 de enero de 2003. Disponible en: <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/> [Consulta: 15 de marzo de 2015].

JENKINS, H., PURUHOTMA, R., CLINTON, K., WEIGEL, M. y ROBINSON, A. (2006). “*Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st century*”. The Mac Arthur Foundation (en línea). Disponible en: <http://www.newmedialiteracies.org/wp-content/uploads/pdfs/NMLWhitePaper.pdf> [Consulta: 18 de marzo de 2015].

JENKINS, H. (2006). *Convergence Culture*. Barcelona. España. Ed. Paidós.

JENKINS, H. (2007). “*Transmedia Storytelling 101: Further Reflections. Confession of an aca fan*” (en línea). Marzo 22 de 2007. http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html [Consulta: 25 de abril de 2015].

JENKINS, H. (2009). “*The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*” Convergence culture.org (en línea). Diciembre 21 de 2009. http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html [Consulta: 15 de mayo de 2015].

JENKINS, H. (2010). “*Transmedia Education: the 7 Principles Revisited*”. *Confession of an aca fan*” (en línea). Junio 21 de 2010. http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html [Consulta: 25 de abril de 2015].

JENKINS, H. (2011). “*Transmedia 202: Further Reflections. Confession of an aca fan*” (en línea). Agosto 1 de 2011. http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html [Consulta: 25 de abril de 2015].

KAPLÚN, M. (1998): *Una Pedagogía de la Comunicación*. Ediciones de la Torre. Madrid. España.

KINDER, M. (1991). “*Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*”. University of California.

MAGUREGUI C, PISCITELLI, A., SCOLARI, C. (2010). *Lostología. Estrategias para entrar y salir de la isla*”. Editorial Cinema, Buenos Aires. Argentina.

MARTINEZ R. (2015). “*¡SILENCIO, se rueda! - Machinima y Mundos Virtuales*”. Revista electrónica Learning Review (en línea). Edición N° 29. Edición España N° 8.

Disponible en <http://www.learningreview.com/articulos-y-entrevistas-juegos/1889-isilencio-se-rueda-machinima-y-mundos-virtuales> [Consulta: 22 de setiembre de 2015].

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA NACIÓN. “*Educación Artística. Núcleos de Aprendizaje Prioritarios*” (2012). Archivo en formato pdf. (en línea).

Disponible en http://www.me.gov.ar/consejo/resoluciones/res12/180-12_03.pdf. [Consulta: 22 de marzo de 2015].

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA PROVINCIA DE SANTA FE. *Educación Secundaria Orientaciones Curriculares Educación Artística-Artes Audiovisuales. Fundamentos*. Documento pdf (en línea). Disponible en <http://plataformaeducativa.santafe.gov.ar/herramientas/revision/download/OrientacionesCurricularesCOVersionPreliminar.pdf> [Consulta: 10 de marzo de 2015].

MITTEL, J. (2009). “¿To Spread or To Drill?” [En línea]. 15 de enero de 2010. Disponible en: <http://justtv.wordpress.com/2009/02/25/to-spread-or-to-drill/> [Consulta: 10 de marzo de 2015].

Organización de Estados Iberoamericanos (OEI). (2015, mayo 2). “*Transmedia y Educación*”. Carlos A. Scolari [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/TPbDUBiEnWA>

OSUNA ACEDO, S. (2001). Multimedia. Entornos virtuales e interactivos. UNED. Madrid.

OROZCO, G., NAVARRO, E. & GARCÍA, A. (2012). “*Desafíos educativos en tiempos de auto-comunicación masiva: la interlocución de las audiencias*”. Comunicar, 38, 67-74. Disponible en <http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-02-07>. [Consulta: 5 de mayo de 2015].

PARIENTE, J. (2005): “*Hacia una auténtica integración curricular de las tecnologías de la información y comunicación*”. 10 de Octubre de 2005. Revista Iberoamericana de Educación (en línea). Disponible en

<http://www.rieoei.org/deloslectores/1055Pariente.pdf> [Consulta: 5 de marzo de 2015].

PONIEMAN, R. (2010). ABC GUIONISTAS (en línea). Disponible en <http://www.abcguionistas.com/noticias/entrevistas/entrevista-con-roberto-ponieman-hemos-pasado-de-la-cultura-de-los-espectadores-sin-voz-a-una-cultura-descentralizada-y-participativa-donde-el-usuario-es-el-eje-de-lo-que-ocurre.html> [Consulta: 5 de marzo de 2015].

REQUENA, S. (2008). “*El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje*”. (en línea). Disponible en http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/conocimiento_tecnologico.pdf [Consulta: 5 de marzo de 2015].

SCOLARI, C. , FERNÁNDEZ DE AZCÁRATE, S. GARÍN M., GUERRERO M., JIMÉNEZ M., MARTOS A., OBRADORS M., OLIVA M., PÉREZ, O. y PUJADAS, E. (2012) “*Narrativas Transmediáticas, Convergencia Audiovisual y Nuevas Estrategias de Comunicación*” (en línea). Disponible en https://www.cac.cat/pfw_files/cma/recerca/quaderns_cac/Q38_scolari_et_al_ES.pdf [Consulta: 11 de abril de 2015].

SOSA BARRENECHE C. (2012). “*¿Es posible? ¡Si ¡Propuesta para un Nuevo Orden Educativo, Formativo y de Capacitación Profesional y Laboral. Modelo AIÓN*” Córdoba . Argentina. Ed. CLK ClusterKairos.

TUR-VIÑES V. y FERRÁNDIZ R. R. (2014) “*Transmedialidad: Series De Ficción Y Redes Sociales. El Caso De Pulseras Rojas En El Grupo Oficial De Facebook*” Antena 3. España. CUADERNOS.INFO N° 34 (en línea). Disponible en <http://www.scielo.cl/pdf/cinfo/n34/art10.pdf> [Consulta: 22 de marzo de 2015].

TYNER, K. (2008) “*Breaking out and fitting in: Strategic uses of digital literacies by youth*”. ESRC Semi-nar Series on The educational and social impact of new technologies on young people in Britain (en línea). Disponible en:



<http://www.lse.ac.uk/media@lse/WhosWho/AcademicStaff/SoniaLivingstone/pdf/Seminar%20ESRC/seminar3.pdf> [Consulta: 25 de marzo de 2015].

ANEXO I

EDUCACIÓN SECUNDARIA CICLO ORIENTADO ORIENTACIONES CURRICULARES (Diciembre 2013)

Provincia de Santa Fe.

BACHILLER ORIENTADO EN ARTE - ARTES AUDIOVISUALES

FUNDAMENTACIÓN GENERAL DE LA PROPUESTA CURRICULAR La escuela secundaria en nuestro país ha comenzado a recorrer el camino de la renovación a partir de la promulgación de la Ley de Educación Nacional. En la Provincia de Santa Fe, la Educación Secundaria orientada conforma un proyecto curricular jurisdiccional que se configura en el marco jurídico dado por la Ley nacional N° 26206 de Educación Nacional, las resoluciones del CFE como la 84/09, que estableció los *Lineamientos políticos y estrategias de la Educación Secundaria Obligatoria*, y la 93/09 que instituyó las *Orientaciones para la organización pedagógica e institucional de la Educación Obligatoria*. Este conjunto normativo-pedagógico comprende también Resoluciones de CFE a través de las cuales se aprueban *Marcos de Referencia de la Educación Secundaria Orientada*, además de las resoluciones provinciales sancionadas a los mismos efectos. El presente documento Orientaciones Curriculares es el resultado de un proceso de construcción colaborativa del *currículum* provincial para la Educación Secundaria Orientada y se presenta en sus tres dimensiones: como instrumento de la política educativa, como proyecto colectivo para la educación santafesina y como herramienta conceptual de acompañamiento al trabajo diario de los docentes. Se trata de un documento que tiene por objeto proveer herramientas que posibiliten garantizar el acceso –y con él, la permanencia y el egreso- a una educación que promueva la creación y la recreación de la cultura, la continuidad de los estudios desde la centralidad del mejoramiento de las trayectorias escolares, la iniciación en la formación para el trabajo y la participación ciudadana con criterio de equidad. Desde el inicio de este proceso se concibió al *currículum* como un instrumento de política educativa en el marco de un **Proyecto Político Educativo Colectivo**. Se recogió información hasta llegar a la formulación de un documento orientador, un texto que en todas sus versiones contiene la palabra de los actores del nivel y que no es más que la elaboración de una propuesta que porta una concepción política y pedagógica abierta, visible y consistente basada en:

- postulados éticos de política provincial: participación, dialogo, transparencia y consenso;
- definiciones de: cultura, educación, escuela y aprendizaje, y
- premisas básicas: aprender a pensar y aprender a convivir

Porque se entiende que la educación es una de las responsabilidades insoslayables del Estado, el Gobierno de Santa Fe ha diseñado una política educativa sobre los postulados éticos que fundamentan su proyecto y ha iniciado un proceso de revisión curricular participativo y plural-que se propuso tomar distancia del pensamiento único para abrirse a nuevos modos de pensar en forma compleja- donde lo educativo adquiere sentido en un marco más amplio: el de un proyecto de sociedad. Proyecto educativo que se sustenta en los principios de laicidad, democracia, obligatoriedad, participación, integralidad, interculturalidad y gratuidad como condiciones indispensables para

garantizar igualdad en los logros de sus estudiantes. Hablar de participación, diálogo, transparencia y consenso implica comprender que participar es ser parte de, que la participación es inherente a la condición humana y a la acción política, que no hay participación sin diálogo y que el diálogo sólo se da a través de la palabra como posibilitadora de construcción del sentido compartido, que no hay diálogo sin capacidad para escuchar y que es esta capacidad la que posibilita el consenso, o sea el acuerdo entre los miembros de un grupo con un objetivo común. Siempre que hay una propuesta educativa que cambia hay un espacio de reflexión para los actores que deben llevarla adelante y por lo tanto existe la posibilidad de recuperar prácticas valiosas, de pensar entre, de reconocer determinaciones históricas que conforman la gramática escolar y de promover reflexiones que posibiliten verdaderas transformaciones de la práctica y ese es el cometido del presente documento. Cada instancia de participación ha puesto a todos en situación de pensar la escuela, la cultura escolar atravesada por un proyecto cultural curricular, revisar las prácticas pedagógicas, las relaciones de poder, los tiempos, los espacios, los márgenes institucionales y áulicos para considerar de manera holística la construcción curricular y redefinir las concepciones en que se sustenta un *currículum* como elaboración conjunta de una herramienta de cambio y no sólo como selección, organización y distribución de contenidos. Como resultado de estos procesos compartimos las concepciones de: *Cultura* como construcción social y personal permanente, portadora de los valores de una comunidad a través de los símbolos, las palabras y la visión del mundo, basada en una ética vertebrada en torno a la igualdad y al respeto por la identidad de los sujetos; de *Educación* como lugar de encuentro con el otro para explorar posibilidades y contribuir a los sentidos compartidos, siendo ésta una de las herramientas para propiciar apropiación creativa y transformadora de la cultura, la igualdad de oportunidades en la sociedad y asegurar la horizontalidad y democratización del conocimiento y de los bienes simbólicos y materiales; concepción que posibilita comprender que no hay verdades absolutas, ni conocimientos neutrales, ni procesos lineales, ni posibilidades de avanzar en soledad y de *aprendizaje* como forma de resolver problemas con otros en un marco ético que preserve el bien común.

La puesta en vigencia de la Ley de Educación Nacional N° 26206 que establece la obligatoriedad de la educación secundaria permitió la llegada de distintos grupos sociales a este nivel de escolaridad, enfrentando el modelo de escuela de la modernidad con modelos culturales diversos, es decir, una concepción homogeneizadora con otra que se visualiza como un mosaico de identidades con la pretensión de borrar las fronteras del adentro y el afuera que habían caracterizado a las instituciones educativas. Así las decisiones políticas proponen un cambio de mirada y de accionar que significa entender la obligatoriedad en la educación como el ejercicio de un derecho y ya no como una atribución del estado en búsqueda de una identidad nacional, pensamiento propio del Siglo XIX. Dado que para el proyecto Político Provincial *educar* implica asignar un sentido diferente de ser y estar en el mundo, de trabajar hacia un horizonte en permanente movimiento, en apertura a lo otro que adviene siempre como extraño a lo igual y ayudar a construir modos diferentes de comprensión, de pensamiento y de aprendizaje, es que concibe a la *Escuela* como un escenario posible para la asignación de nuevos sentidos a la vida, de nuevos modos de aprender, pensar, hacer, ser y estar con otros; como espacio habitable; como lugar de protección garante de la integración y conexión con el mundo cultural externo a ella y como un espacio que contribuye a la construcción de subjetividades necesarias para la incorporación a una ciudadanía responsable. Entender que sólo se puede lograr la triple finalidad establecida por la

L.E.N. para la Educación Secundaria (educación para la ciudadanía, para el trabajo y para la continuidad de los estudios) si se promueven todas las oportunidades posibles para que los estudiantes *aprendan a pensar y aprendan a convivir* hace que el presente documento pretenda desarrollar todos los componentes curriculares que colaboran con convertir al aula en un lugar de pensamiento, aprendizaje y convivencia. Pensar en nuevas propuestas en educación conlleva la necesidad de revisar dos roles centrales en el escenario escolar: quién aprende y quién enseña. Los *estudiantes*, adolescentes y jóvenes que pasan por intensos cambios de redefiniciones en torno a sus intereses, gustos y preocupaciones, de tal manera que la escuela deviene del contexto en el que se da el proceso dinámico y cambiante de la construcción de su identidad, conocerse y reconocerse ante ellos mismos y ante los demás, para diseñar sus propios proyectos y hacerlos suyos. En las instituciones escolares se reconocen hoy nuevos sujetos: madres y padres adolescentes, trabajadores juveniles que se sientan en los mismos bancos que ayer pero no son los mismos sujetos de aprendizaje, produciéndose entonces un desencuentro entre la escuela y la cultura contemporánea por la vigencia de un ideal de estudiante que no guarda relación con la realidad actual. Por otro lado resulta claro que el rol *docente* está muy lejos de ser un asunto exclusivamente cognitivo, está atravesado profundamente por elementos socioafectivos y comunicacionales que exigen la recomposición de la subjetividad para poder avanzar en la distribución del conocimiento y en el mandato de inclusión. Al enseñar, el docente se ve involucrado en un entramado vincular que no puede eludir aunque quiera, debiendo acompañar a los estudiantes, más allá de un tutelaje, en el aprendizaje de la autonomía, promoviendo la apropiación de las herramientas para aprender y trazar cursos de acción que les permitan encontrar o hacer algo de su interés favoreciendo de ese modo sus trayectorias escolares. Como no hay modo de aprender sin cambiar, sin ser movido o conmovido por una inquietud o una necesidad, que se convierte en un problema a resolver con otros, es que -desde la vinculación entre los sujetos, desde el pensamiento y las acciones que priorizan el encuentro con, y el vivir con- se pretende promover y explorar más posibilidades desde la apertura de sentidos compartidos, la valoración de la propia palabra y la del otro, el escuchar y ser escuchado porque es de este modo que el aprendizaje es posible. Sostener una construcción curricular como proyecto colectivo implica un trabajo colaborativo sostenido, una construcción simbólica conjunta. Entendemos que modificar las prácticas pedagógicas implica promover todas las instancias posibles con el propósito cambiar la cultura de la escuela y los roles del profesorado para impactar en las tradiciones individualistas y burocráticas. Por ello, el presente documento-, no es únicamente un texto de carácter prescriptivo sino un borrador, una más de las estrategias posibles para impulsar y fortalecer los procesos de participación que nos aseguren un *currículum* como construcción social, como selección organizada de nuestra cultura para compartirla y transmitirla, en el sentido de pasarla para que otros hagan algo mejor con ella y no quede en un conjunto de prescripción de escaso valor simbólico. **SOBRE EVALUACIÓN** En el marco del Decreto N° 181/09 sobre el Régimen de Evaluación, calificación y promoción de estudiantes que cursan la educación secundaria obligatoria, se concibe a la evaluación educativa como una construcción compleja y continua de valoración de situaciones pedagógicas, sus resultados, los contextos y condiciones en que éstas se producen forman parte intrínseca de los procesos de enseñanza y aprendizaje siendo parte de un único proceso con dos funciones diferenciadas: la de comprender las situaciones pedagógicas orientadas a la toma de decisiones para intervenir sobre ellas con el fin de mejorarlas, y la de responder a la necesidad de

constatar los logros alcanzados por los estudiantes en sus aprendizajes en un determinado momento de su itinerario educativo. Dado que evaluar implica recoger información, analizarla y valorarla para luego tomar decisiones que impactan directamente en la vida de múltiples otros, la entendemos como una práctica que compromete una dimensión social en tanto herramienta de comunicación y otra ética, la de no redundar en mecanismos e instrumentos que fomenten exclusión. Dentro de esta perspectiva y de manera general, la evaluación en los distintos espacios curriculares ha de reflejar los caminos del aprendizaje tanto de los estudiantes como de sus docentes. Uno de sus propósitos será ayudar a los docentes a entender mejor qué y cómo aprenden sus estudiantes para tomar decisiones significativas a partir de dicho conocimiento. Por otra parte, concebir la evaluación sólo como manera de cuantificar la información que el estudiante explicita en una instancia determinada no permite conocer y comprender si se trata de una información almacenada, reproducción de conceptos, procedimientos, o apropiación de

herramientas de aprendizaje. Especialmente la evaluación deberá permitir establecer en qué medida los estudiantes han desarrollado las capacidades de: comprender, interpretar, producir y comunicar textos diversos y expresados en diferentes lenguajes; la capacidad para enfrentar y resolver problemas de diversa naturaleza y en diversos contextos; la capacidad para trabajar y convivir con otros y la capacidad para pensar de manera crítica y creativa. El otro propósito, el de posibilitar a quienes enseñan revisar permanentemente sus propuestas de manera reflexiva, responsable y crítica para diseñar experiencias que promuevan aprendizajes valiosos para la constitución subjetiva de un adolescente que se forma para vivir en sociedad. Según las prácticas evaluativas y el tratamiento de los errores por parte del docente se pueden diferenciar modelos de enseñanza ya que las *maneras de enseñar* se imbrican con *maneras de evaluar*. En esta propuesta curricular se pretende que el error sea visto como soporte posible del aprendizaje y la evaluación como parte del proceso de enseñar y aprender. Un aspecto que coadyuva con lo expuesto es lograr que el trabajo en las aulas esté basado en relaciones de cooperación y no de competencia, de modo que se fortalezcan las respuestas a los intereses de los estudiantes que están en desventaja. El régimen de evaluación debe ser utilizado por el docente como un instrumento que favorezca el conocimiento de los estudiantes y en consecuencia propicie el acompañamiento necesario en sus trayectorias escolares. Las prácticas evaluativas tienen que ser funcionales a la idea de escuela inclusora que brinda oportunidades a los estudiantes para permanecer y avanzar en el sistema educativo y no devenir en instrumentos de selección y consecuente exclusión, de modo que posibilite reafirmar la idea de que la escuela no debe ser un órgano social de control sino una institución que tiene que asegurar a todos los sujetos la inclusión y la participación en los bienes de la cultura.

BACHILLER ORIENTADO EN ARTE - ARTES AUDIOVISUALES LENGUAJE Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL I, II y III

FUNDAMENTACIÓN Lo audiovisual es un lenguaje complejo con grandes capacidades expresivas que combina otros lenguajes, tiene su propia gramática y en función de cómo se empleen sus elementos puede construir diferentes significados. Este espacio se propone como una introducción a diversas herramientas que le posibilitan al estudiante desarrollar una intervención reflexiva y creativa en el conocimiento que se explora y una visión crítica de la realidad (y las realidades representadas) que promueva

su participación. El mundo de los jóvenes y adolescentes está atravesado por complejos imaginarios en los cuales los nuevos medios tienen un gran protagonismo. Conocer e interpretar los códigos de estos medios y sus aspectos formales y estructurales favorece que los estudiantes logren trascender la mera mimesis para desarrollar poéticas propias y se constituyan en miembros de la comunidad creadora de cultura. Todas las prácticas y herramientas son productoras de sentido y nunca son neutrales. Son procesos, campos de lucha simbólica. Conocer esta problemática en relación al campo audiovisual e impulsar la apropiación crítica de las herramientas conceptuales, técnicas y operativas de dicho campo es fundamental en la formación de nuestros jóvenes, en tanto productores culturales, así como también en su desarrollo integral como seres sociales.

CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS Los contenidos se abordarán en un espacio de laboratorio, a fin de experimentar la producción audiovisual en interrelación con las otras expresiones artísticas y formas discursivas, a partir de un permanente ida y vuelta entre teoría, producción y reflexión. En un espacio lúdico-expresivo, el estudiante desarrolla su propia capacidad de investigar mediante estrategias como explicar, encontrar evidencias y ejemplos, generalizar, aplicar, establecer analogías y representar un tema a través de una forma nueva. Se llevará a cabo la experimentación con soportes analógicos y digitales, realizando productos audiovisuales de diferentes tipos y materialidades que serán analizados y observados posteriormente para la evaluación de resultados y procesos. En este punto, es de suma importancia tener en cuenta que el Lenguaje Audiovisual no es un lenguaje cerrado sino que se encuentra en continua innovación integrando nuevos recursos a sus códigos, algunos de los cuales vienen impulsados por nuevas tecnologías. Es por ello que se recomienda la investigación permanente y la incorporación y/o adecuación de las herramientas de análisis y producción, integrando preferentemente aquellas que el estudiante tiene a su alcance más inmediato. Desde el laboratorio, se establecerán estrategias de articulación con los Lenguajes Artísticos Complementarios a través de la promoción de recursos analíticos, críticos y creativos para lograr una apropiación real de contenidos y herramientas.

Se abordarán sistemáticamente los contenidos específicos sin pasar por alto los saberes previos del estudiante en relación a medios y nuevas tecnologías. Aprovechar esas capacidades ya desarrolladas y aplicarlas a problemáticas actuales, que sean parte del contexto de los estudiantes, permite despertar el interés en el uso crítico y creativo de esos medios. Se sugiere trabajar sobre análisis de producciones artísticas y comunicacionales para que el estudiante pueda reconocer y aplicar los elementos gramaticales del Lenguaje Audiovisual en contexto y logre una primera aproximación a los recursos que inciden en estas áreas. Se generará así un espacio integrador en el que métodos, técnicas, habilidades y herramientas conceptuales se adquieran en un proceso de trabajo y exploración, apuntando a un proceso colectivo, crítico y participativo, y no mediante la sola transferencia de contenidos.

CONTENIDOS TERCER AÑO

- El acto de visión como juicio visual. La imagen como producto cultural. La imagen portadora de información (documento etnográfico).
- Definición y uso de la metáfora. Figuras Retóricas.
- La representación audiovisual y la formación y transformación de identidades individuales y colectivas.

- La imagen fija: características. Iconicidad, abstracción. Ambigüedad. Simplicidad, complejidad. Monosemia, polisemia. Originalidad, redundancia.
- Composición y elementos expresivos. Composición estructural (líneas y ejes). Figura-Fondo. Alternancia. Proximidad. Semejanza. Continuidad. Contraste. Inclusividad. Clausura. Punto. Línea. Forma.
- Percepción. Leyes de la percepción. Fuerzas perceptuales (tensión, equilibrio, etc.).
- El espacio. El recorte de la mirada: encuadre y punto de vista.
- Textura. Construcción y deconstrucción de la imagen (collage, arranquismo, etc.).
- La imagen digital. La imagen como dato. La imagen manipulada. Prácticas propias del medio digital y la circulación en Internet: apropiacionismo. Montaje, collage digital.
- Fotonovela. Cómic. Historieta. El *gif* animado.
- Programas de edición de imágenes digitales. Diversidad del *software* profesional actualizado. Programas multiplataforma, herramientas privativas y libres.
- El sonido como parte esencial del lenguaje. El sonido como imagen auditiva. Capacidad comunicativa del sonido: realista, expresiva. Programas de edición de sonido. Diversidad del *software* profesional actualizado. Programas multiplataforma, herramientas privativas y libres.

CUARTO AÑO

- La semántica de las producciones audiovisuales (estructuras comunicativas y experimentales).
- La retórica de las producciones audiovisuales (análisis de valores e ideologías de las producciones audiovisuales comunicativas). El documental, la ficción, la animación y nuevas formas de construcción simbólica del relato. Los paradigmas de las industrias y las producciones marginales. Las convenciones del relato audiovisual (similitud, correlación y semejanza con lo representado).
- La mirada de la cámara (ubicación, ángulos y movimientos).
- El Guión: Creación y articulación del espacio. Creación y articulación del tiempo.
- La Animación: Concepto, Diseño, *Storyboard*, *Stopmotion*.
- Montaje y composición por segmentos, la remezcla. Encadenamiento de mosaico. De la linealidad analógica a la inmaterialidad digital.
- Diferentes herramientas (libres y privativas) para la edición digital y postproducción audiovisual.

QUINTO AÑO

- Proyecto final y grupal. Diseño. Gestión. Pre-producción. Realización (documental, ficción, animación, montaje o mixturas varias). Post-producción. Publicación / Distribución de la obra.
- Diferentes herramientas (libres y privativas) para la edición digital y postproducción audiovisual.

Documento aprobado por Resolución CFE N° 180/12
NÚCLEOS DE APRENDIZAJES PRIORITARIOS
Ciclo Orientado de Educación Secundaria
EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Consejo Federal de Educación

ARTES AUDIOVISUALES

EJE 1: EN RELACIÓN CON LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y SU CONTEXTO

La identificación y análisis de géneros, formatos y otras convenciones estéticas que se encuentran en las prácticas audiovisuales, y la aproximación a corrientes, movimientos y

realizadores significativos del campo audiovisual, en su contexto histórico.

El reconocimiento y análisis de los estereotipos en los medios masivos de comunicación y

otras expresiones audiovisuales.

La incidencia de las nuevas tecnologías en la construcción de la mirada y en los distintos

procesos de producción audiovisual mediante el reconocimiento, selección e incorporación de recursos técnicos y tecnológicos en las producciones de contenidos.

La reflexión crítica sobre los usos y funciones del lenguaje audiovisual en su contexto.

El conocimiento y análisis de los distintos canales de circulación y exhibición como elementos que cargan de sentido a una producción.

La gestión y el desarrollo de proyectos audiovisuales comunitarios en prácticas culturales

colectivas.

El análisis crítico y reflexivo de la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual N° 26.522/ 2009 como reguladora de los circuitos de producción y difusión.

EJE 2: EN RELACIÓN CON LAS PRÁCTICAS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

La construcción del lenguaje audiovisual a partir del reconocimiento de las variables tiempo - espacio y su registro mediante un soporte tecnológico.

La práctica de la producción, como proceso organizador de cada una de las etapas de la realización y su posterior distribución.

La escritura del guión, como estructura a partir de la cual se construye un relato audiovisual.

El ejercicio de la dirección, en tanto interpretación y ejecución del relato planteado en el guión, así como en la responsabilidad estética general de la obra.

La realización del trabajo del área de fotografía y cámara como registro de la imagen en sus dimensiones técnicas y expresivas.

La participación en el trabajo del área de sonido que implica el diseño y la construcción de la banda sonora en lo referido al registro y la edición.

La realización de la edición y posproducción, como organizadora de los materiales visuales y sonoros que confieren a la obra unidad, unicidad y sentido.

TransMedia

(Narrativas Transmedia y Mundos Transmediáticos)

ON | OFF

Inicio

Introducción

Características

Convergencia

Videos

Educación - Actividades



Los invitamos a hacer un recorrido por este Sitio., abordando la lectura de sus contenidos, a los que pueden acceder mediante los botones ubicados en la parte izquierda de la ventana



video

"Transmedia representa un proceso donde los elementos de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución con el objetivo de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada."

Henry Jenkins

email

Fans



Inicio

Introducción

Características

Convergencia

Videos

Educación - Actividades

INTRODUCCIÓN

Las aplicaciones narrativas actuales explotan en exceso las posibilidades de digresión del hipertexto y las características lúdicas de la simulación, pero eso no es sorprendente en un medio aún en su época incunabla. Conforme la narrativa digital se vaya desarrollando hacia la madurez, el embrollo asociativo adquirirá una mayor coherencia, y los juegos de combate dejarán paso a otros procesos más complejos. Los espectadores participantes asumirán papeles más determinados, aprenderán a orientarse en los complejos laberintos de



Los invitamos a hacer un recorrido por este Sitio., abordando la lectura de sus contenidos, a los que pueden acceder mediante los botones ubicados en la parte izquierda de la ventana

email

Fans



Inicio

Introducción

Características

Convergencia

Videos

Educación - Actividades

email

Ejemplos de mundos Transmediáticos



Disney: primera experiencia moderna y de mayor construcción de una narrativa transmediática



Características de los mundos transmediáticos

| PROFILI | EJECUCIÓN PERFORMANCE | SERIALITY |
|---|--|--|
| DRILL La capacidad de explorar en extensas narrativas más allá de lo entendido la historia. | La obra artística (en la cultura transmediática) debería ser un atractor cultural de forma tal que favorezca la creación de activadores culturales, que no serían más que consumidores comprometidos llevados por el impulso de descifrar datos diseminados en las distintas plataformas. Este impulso llevaría a estos activadores a generar nuevos contenidos y volcarlos en la red. | transmediáticas segmentos de juntos componen tiva. El punto más concentra en el in texto termina y De esta forma se que conducen al ar consumiend la de que ésta haya lada hacia una plataforma. |

El éxito de un diseño transmedia implica ir más allá de la mera información. Debe proveer metas, o interés en algunos personajes o sucesos que lleven a que el público interactúe, llevando la historia a facetas de su propia vida u ocio (rompiendo el rol de mero espectador).

Los invitamos a hacer un recorrido por este Sitio, abordando la lectura de sus contenidos, a los que pueden acceder mediante los botones ubicados en la parte izquierda de la ventana



Fans

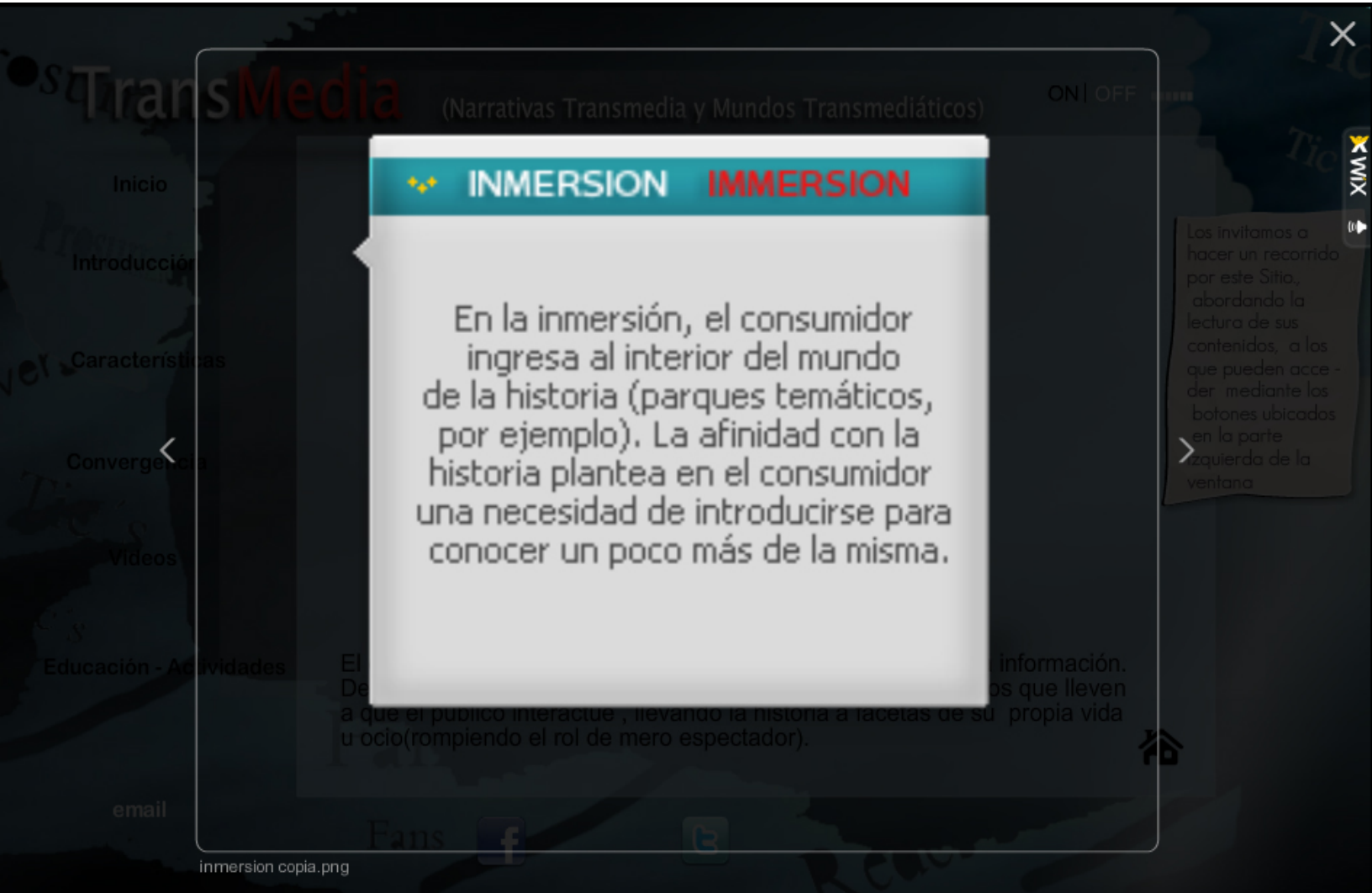




Televisión
Comics
Libros
Videojuegos
Webisodes
Vj celulares



← →
24 HS



INMERSION IMMERSION

En la inmersión, el consumidor ingresa al interior del mundo de la historia (parques temáticos, por ejemplo). La afinidad con la historia plantea en el consumidor una necesidad de introducirse para conocer un poco más de la misma.

Los invitamos a hacer un recorrido por este Sitio, abordando la lectura de sus contenidos, a los que pueden acceder mediante los botones ubicados en la parte izquierda de la ventana

TransMedia

(Narrativas Transmedia y Mundos Transmediáticos)

ON | OFF

- Inicio
- Introducción
- Características
- Convergencia
- Videos
- Educación - Actividades



Los invitamos a hacer un recorrido por este Sitio, abordando la lectura de sus contenidos, a los que pueden acceder mediante los botones ubicados en la parte izquierda de la ventana

La Narrativa Transmedia se refiere a una nueva estética que ha surgido en respuesta a la convergencia de medios que impone nuevas exigencias a los consumidores y depende de la participación activa de las comunidades de conocimiento



email

Fans



TransMedia

(Narrativas Transmedia y Mundos Transmediáticos)

ON | OFF

Inicio

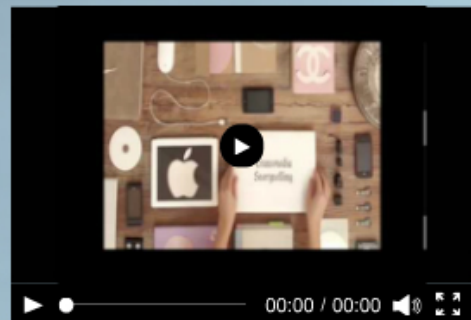
Introducción

Características

Convergencia

Videos

Educación - Actividades



1- Narrativas Transmedia y ejemplos

2- Nuevas Audiencias

3- Machinima



Los invitamos a hacer un recorrido por este Sitio, abordando la lectura de sus contenidos, a los que pueden acceder mediante los botones ubicados en la parte izquierda de la ventana



email

Fans



TransMedia

(Narrativas Transmedia y Mundos Transmediáticos)

ON | OFF

Inicio

Introducción

Características

Convergencia

Videos

Educación - Actividades

TransMedia y Educación

Transmedia debe ser entendida como un cambio cultural basado en la forma en que se producen y consumen los medios. Este cambio es generado por la dispersión de ciertos contenidos a través de diferentes plataformas de medios. Pensemos en la navegación transmediática que hacen los alumnos...

Los invitamos a hacer un recorrido por este Sitio, abordando la lectura de sus contenidos, a los que pueden acceder mediante los botones ubicados en la parte izquierda de la ventana

En una experiencia transmedia los estudiantes

Los estudiantes deben decidir si lo que encuentran es la misma

Si los alumnos no encuentran el mismo contenido. Pueden tener

Actividades



email

Fans



Nuevos medios. Narrativas

INICIO

- Introducción
- Tarea
- Proceso
- Evaluación
- Conclusión
- Guía didáctica
- Créditos

NARRATIVAS TRANSMEDIÁTICAS



Nivel: Terceros y cuartos años

Materia: Lenguaje Audiovisual

Centro: Escuelas de la Provincia de Santa Fe

Autor: Rafael H. Muñoz

Fecha de creación: 7 de junio de 2015

TransMedia

(Narrativas Transmedia y Mundos Transmediáticos)

ON | OFF

Inicio

Introducción

Características

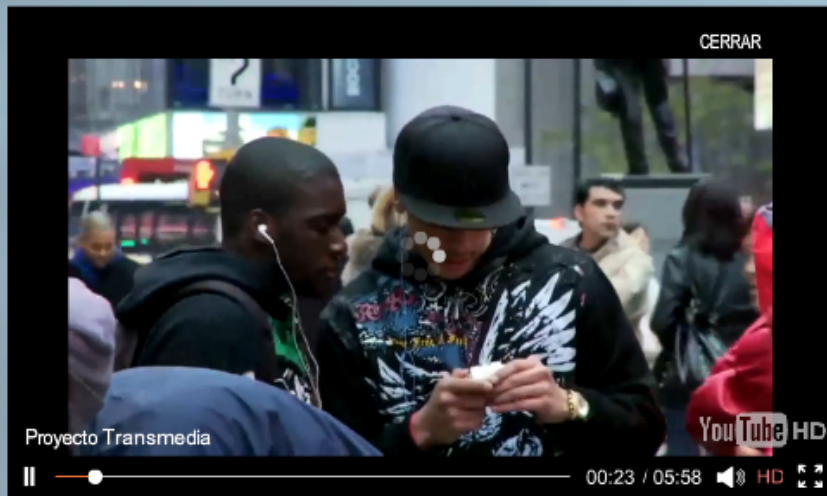
Convergencia

Videos

Educación - Actividades

email

Fans



CERRAR

Proyecto Transmedia

YouTube HD



00:23 / 05:58



HD



video

Los invitamos a hacer un recorrido por este Sitio., abordando la lectura de sus contenidos, a los que pueden acceder mediante los botones ubicados en la parte izquierda de la ventana

"Transmedia representa un proceso donde los elementos de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución con el objetivo de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada."

Henry Jenkins

iver
Características

Convergencia

Tie's
Videos

5's
Educación - Actividades

email



Al ingresar en el siglo XX, esas imágenes pertenecen en cambio a las empresas de medios,

"Transmedia representa un proceso donde los elementos de se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales con el objetivo de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada."

Fans

