



## LA NARRATIVA TRANSMEDIA

### Construcción colectiva de experiencias y reflexiones en torno a las problemáticas sociales desde la mediación de TIC

The Transmedia Narrative: Collective Construction of Experiences and Reflections on Social Issues from the Mediation of ICT

YINA PAOLA SALAMANCA, JOSÉ IGNACIO PALACIOS, LILIANA CADENA MONTENEGRO

Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Colombia

---

#### KEY WORDS

*Narratives  
Transmedia  
Collective Intelligence  
Problems  
Strategy*

---

#### ABSTRACT

*Within the framework of the development of the formation processes in the Francisco Jose de Caldas District University and in particular in the work done with first semester students (1 to 3) of the Faculty of Engineering of the University and in order to involve them in university life and knowledge of the University as such and the District University, is proposed as a strategy the incorporation of transmedia narrative as a way for students to be active and participatory in front of the knowledge and sense of the University, is as well as in this article, the way in which this trasmedia narrative is developed for a group of 142 students is addressed and explained, and thus motivates new experiences in this area of education.*

---

#### PALABRAS CLAVE

*Narrativa transmedia  
Medio  
Rol activo  
Problemáticas  
Instituciones de educación superior  
Inteligencia colectiva*

---

#### RESUMEN

*En el marco del desarrollo de los procesos de formación en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas y en particular en el trabajo realizado con estudiantes de primeros semestres (1 a 3) de la Facultad de Ingeniería de la Universidad y con el fin de involucrarlos en la vida universitaria y en el conocimiento de la Universidad como tal y de la Universidad Distrital, se propone como estrategia la incorporación de la narrativa transmedia como una forma para que los estudiantes asuman un rol activo y participativo frente al conocimiento y sentido de la Universidad, es así como en este artículo se aborda y explica la forma como se desarrolló esta narrativa transmedia para un grupo de 142 estudiantes, y que así motive nuevas experiencias en esta área de la educación.*

---

## Introducción

El proyecto que aquí se propone, surge de una experiencia de aula de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, ubicada en Bogotá - Colombia, impulsada desde el proyecto Planestic-UD. El cual desde su objetivo estratégico de “Apropiar el uso de las TIC en los enfoques y prácticas pedagógicas desarrolladas por los programas académicos en la universidad distrital”, propone realizar un proyecto de aula en la Cátedra Francisco José de Caldas, la cual tiene un carácter bimodal y es transversal a todos los programas académicos presenciales de esta institución. El proyecto se fundamentó en la interacción desde el uso de plataformas en torno a la construcción de una narrativa transmedia.

Este proyecto se aplicó inicialmente a dos grupos, con un total de 142 estudiantes de primer semestre. El proyecto propuso que a partir de las temáticas tratadas en la cátedra los estudiantes abordaron la siguiente situación:

*Contarle a la sociedad el papel de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas y el de la carrera, desde el sentido público de la institución y de sus relaciones con la ciudad, con su riqueza humana y social, cultural y académica, territorial y ambiental, económica y política; así como con la necesidad de comprender sus realidades y contribuir a la solución de sus grandes problemas a partir de los diversos campos de formación.*

*Para ello, debían realizar una transmedia abordando una o varias de las problemáticas que evidencia en la ciudad (tráfico, contaminación, inseguridad, desigualdad...), y realizar una narrativa que evidencie la problemática y la solución o los aportes que tiene la Universidad Distrital, su carrera y su papel como estudiante de una universidad pública y como futuro profesional de esta institución.*

A continuación se detallan las etapas en las que participaron los estudiantes para realizar este proyecto, es de anotar la importancia que tuvo esta experiencia ya que las misma fue mediada desde la plataforma Moodle, con la actividad foro:

Momento	Descripción
1. Levantamiento de información	Indagaciones respecto a la problemática en particular y las acciones que ha realizado la UD para enfrentarlo, ¿qué grupos de investigación pueden aportar?, artículos de los grupos, de estudiantes, trabajos de grado, proyectos, entre otros. Si no los hay ¿qué estrategias considera debe implementar la UD, su proyecto o ustedes desde su papel de estudiantes?
2. Planeación y diseño	Esta etapa consiste en la construcción del texto y el diseño que se realizará, incluye las siguientes actividades: <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición y explicación de las narrativas transmedia.</li> <li>Compartir ejemplos y referentes de narrativas transmedia.</li> <li>Exploración de plataformas: páginas web, foros, blog, youtube, redes sociales, entre otras.</li> <li>Construir los relatos con los medios establecidos por el grupo.</li> <li>Plan y guiones de diseño</li> </ul>
3. Exploración y desarrollo	Cada grupo de estudiantes realiza el montaje de la transmedia en las plataformas escogidas con la asesoría grupal en aspectos técnicos del uso de las mismas.

## Fundamentación teórica

Las nuevas dinámicas que se están presentando, en la actual sociedad, principalmente entre los “consumidores” y “productores”, tienen como resultado que el consumidor también puede ser productor (Jenkis, 2008). Lo que implica ubicar el ámbito educativo y a sus actores; los estudiantes y los docentes, en estas prácticas, por ello las estrategias pedagógicas de los educadores deben estar en constante cambio y no omitir lo que sucede en los contextos externos a la escuela, sino por el contrario innovar en su práctica pedagógica.

Y una de esas opciones son las narrativas transmedia, las cuales son entendidas como “un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión” (Scolari, 2013).

Lo anterior, implica identificar qué se entiende por medios y cómo es el rol de los consumidores en estos. Para empezar, entendemos los medios como objetos que permiten al ser humano empaquetar y comunicar experiencias, procedimientos, nociones y conceptos, generando nuevas experiencias en el aprendizaje que es mediado por diferentes artefactos, en palabras de Area y otros (2012)

*Esta capacidad de «empaquetar» la experiencia permite que ésta sea transmitida a otros humanos y, en consecuencia, que podamos aprender a través de este tipo de representaciones empaquetadas en objetos a los que llamamos medios (libros, películas, textos, narraciones, documentales, discos,...). Esta situación de aprendizaje implica una experiencia mediada a través de objetos o artefactos culturales que codifican la experiencia sobre la realidad.*

Los consumidores, pasan a ser pensados como *EMIREC*, término asociado a una nueva pedagogía de comunicación propuesta por Kaplún y retomada de Jean Cloutier (1975), quien propone un nuevo modelo de comunicación denominado *EMIREC*, donde los emisores también son receptores y los receptores también son emisores en un ciclo bidireccional y permanente.

Evidentemente la palabra consumidor no debe ser tomada inocentemente, actualmente en la educación surgen las preguntas ¿por qué consumen los estudiantes? ¿Qué tipo de contenido? ; De toda la información que hay en la red ¿cuál le dan mayor prioridad y cómo consumen? ¿Son pasivos o son consumidores y productores de contenidos crítico enmarcados en su contexto, en sus problemáticas, sociales, culturales y políticas? Y unido a lo anterior ¿cómo desde la escuela, con el uso de TIC digitales se promueve en los estudiantes un rol activo, crítico y participativo?

Esto nos lleva a reconocer tendencias como convergencia mediática, cultura participativa e inteligencia colectiva. Lo primero como un proceso tecnológico y un cambio cultural, lo segundo para reconocer que actualmente ya no se habla de productores y consumidores sino de participantes que interactúan con la nuevas reglas que implica el cambio cultural y lo último, inteligencia colectiva, donde el consumo se ha convertido en un proceso colectivo que cambian los modos en los que opera la religión, la educación, el derecho, la política, la publicidad y el aspecto militar (Jenkins, 2008).

El fundamento y el objetivo de la inteligencia colectiva es el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas ... nadie lo sabe todo, todo el mundo sabe algo, todo el conocimiento está en la humanidad. No existe ningún reservorio de conocimiento trascendente y el conocimiento no es otro que lo que sabe la gente. (Levy, 2004:19)

Es por ello, que es importante que las instituciones de educación superior se inscriban en este conjunto de tendencias que están rodeando el mundo mediático de los estudiantes y reconocer en ellos potencialidades que permitan hacer del proceso educativo un proceso dialógico, construido por los actores de la educación. Una estrategia que va a aproximar a este proceso, con la población y con el entorno social actual, es proponer la construcción colectiva de narrativas transmedia, ya que el ser humano tiene la capacidad de crear, de imaginar y de socializar lo aprendido. Según Scolari (2013) los humanos hemos contado historias desde siempre; de forma oral, después con pictogramas, seguido por la escritura y actualmente por medio de pantallas.

Adicionalmente la gama de narrativas posibilita que los estudiantes con este tipo de proyectos se autorregule, se motive y cree historias ficticias,

historias que representen la realidad o historias reales tales como proyectos periodísticos o documentales. Para ello además de la escritura de la narrativa es necesario tener en cuenta la experiencia que motiva la escritura, a las audiencias a la que va a ir dirigido y los medios o plataformas necesarios para ejecutar la transmedia, este último elemento aunque no sea el aspecto más importante si es necesario tenerlo en cuenta mientras se escribe y planea la narrativa, ya que el medio puede potenciar o limitar el “resultado final”.

## Resultados de la experiencia

Los estudiantes que participaron en el proyecto adicional a unos productos transmedia mostraron competencias actitudinales en su realización ya que buscaban continuar con el ejercicio de aportar a la solución de problemas, publicando sus resultados o buscando pertenecer por ejemplo a grupos que cuidan los humedales en Bogotá.

Algunos de los problemas que abordaron los estudiantes, junto con la síntesis de la narrativa son:

Problemática	Narrativa
Deserción estudiantil	Creación de tres superhéroes capitán catastral, capitán ambiental y miss docencia, cada uno de ellos tiene varias historias en video, en infografías y en una página web para que sus estudiantes no deserten en su carrera. Para visualizar el producto puede dirigirse a: <a href="https://catedrafdc.blogspot.com/2018/05/transmedia-catedra-fsdc.html">https://catedrafdc.blogspot.com/2018/05/transmedia-catedra-fsdc.html</a>
Cupos especiales	La narrativa gira en torno a una niña del Magdalena, Colombia, quien por medio de cartas cuenta su historia antes, durante y después de la guerra y cómo obtuvo un cupo en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, estas cartas fueron desarrolladas en video, en una página web y una carta en físico. Para visualizar el producto puede dirigirse a: <a href="https://historiasud.wixsite.com/cupose-speciales">https://historiasud.wixsite.com/cupose-speciales</a>
Manejo de residuos en la UD	Los estudiantes realizaron entrevistas sobre el manejo de residuos que tienen los estudiantes de la universidad en zonas como la cafetería y realizaron una campaña con carteles para promover en los estudiantes el uso adecuado de residuos. Para visualizar los productos puede dirigirse a: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8bTLDjY8ef0&amp;feature=YouTube">https://www.youtube.com/watch?v=8bTLDjY8ef0&amp;feature=YouTube</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rXsizoE5jFQ&amp;feature=share">https://www.youtube.com/watch?v=rXsizoE5jFQ&amp;feature=share</a>

Un hallazgo importante en el desarrollo de este proyecto, es el valor que se le debe dar a las narrativas periodísticas y cómo las mismas pueden generar o propiciar la construcción de realidades compartidas de las problemáticas de la ciudad. Se reconoce el valor de estas en la medida que los estudiantes adicional a escribir una historia, las fundamentan desde la experiencia propia, la de sus compañeros y la de la población directamente afectada por las problemáticas.

## Guía para aplicar el proyecto

La propuesta de taller parte de la experiencia comentada inicialmente en este documento y se orienta a explorar la ruta de construcción de un transmedia en sus etapas de desarrollo inicial a partir de la exploración de estrategias de levantamiento de información y de registro y organización de ideas para alcanzar el propósito del ejercicio.

## Nombre

La narrativa transmedia: construcción colectiva de experiencias y reflexiones en torno a las problemáticas sociales desde la mediación de TIC.

## Objetivos

- Fomentar el reconocimiento del potencial de uso y apropiación de herramientas TIC digitales en la consolidación de narrativas transmedia.
- Aproximar a los participantes desde la vivencia de la experiencia que da lugar al taller, a la reflexión sobre sus implicaciones, alcances, limitaciones y proyecciones.
- Propiciar reflexión académica y crítica frente a la responsabilidad social y cultural como miembros de instituciones de educación superior, en el contexto de la ciudad y la nación.

## Metodología

Se espera que el taller se desarrolle con una metodología participativa en todos los momentos previstos para su ejecución, por lo que se describe a continuación los aspectos a ser considerados:

<b>Organización</b>	Se organizará mesas de trabajo compuestas por grupos colaborativos de 4 a 6 personas con personas que tengan preocupaciones similares, en torno a una problemática específica.		
<b>Enunciado del taller</b>	<i>Contarle a la sociedad el papel de la institución a la que pertenece y de sus relaciones con la ciudad, con su riqueza humana y social, cultural y académica, territorial y ambiental, económica y política; así como con la necesidad de comprender sus realidades y contribuir a la solución de sus grandes problemas.</i> <i>Puede abordar una o varias de las problemáticas que evidencia en su ciudad (tráfico, contaminación, inseguridad, desigualdad...), recuerde realizar una narrativa que evidencie la problemática y la solución o los aportes que tiene la institución y su papel como ciudadano.</i>		
<b>Momentos</b>			
<b>Etapas</b>	<b>Descripción</b>	<b>Tiempo estimado</b>	<b>Observaciones</b>
<b>Organización</b>	Debate para identificar las problemáticas de interés entre los participantes y posterior organización en mesas de trabajo.	10 minutos	Las mesas de trabajo estarán ambientadas, como en una especie de galería, con los ejemplos de transmedia realizadas por los estudiantes de la Cátedra Francisco José de Caldas.
<b>Levantamiento de información</b>	Los grupos antes de realizar la narrativa van a tener que documentarse respecto a la problemática y al mismo tiempo sobre las posibles soluciones o aportes que plantean las instituciones de educación superior.		Dado que el tiempo es muy corto, se considera que la principal fuente de documentación será la experiencia, preocupaciones y conocimientos de los participantes sobre la temática.
<b>Planeación y diseño de la transmedia</b>	En este momento los participantes partiendo de la premisa de la inteligencia colectiva " <i>nadie lo sabe todo, todo el mundo sabe algo, todo el conocimiento está en la humanidad</i> " se organizan para escribir colectivamente la narrativa y para hacer un <i>story board</i> en alguna de las herramientas propuestas para ello.	20 minutos	La escritura de la narrativa implica la asignación de roles al interior de los grupos, para moderar, escribir y montar <i>storyboard</i> (guión de la historia) en alguna de las herramientas propuestas (Storyjumper, Storyboard that o Powtoon)
<b>Cierre:</b> Se realizará un cierre del taller para recoger impresiones y reflexiones, en un periodo de cinco minutos			

## **Recursos y medios**

Para el desarrollo del taller se requiere:

- a) Equipos de cómputo (PC) suficientes según participantes
- b) Conexión a internet
- c) Papel y lápiz
- d) Uso de software para realizar el *Story Board*, se piensa en una variedad de software a utilizar, que se relaciona a continuación:

### *Story Jumper*

StoryJumper es una plataforma web que proporciona todas las herramientas necesarias para crear historias o cuentos de forma sencilla. Fue creada para fomentar la narración e ilustración de historias, y por lo tanto la creatividad y la escritura, además de la expresión escrita, el lenguaje y la imaginación. Es de uso gratuito, y de gran utilidad para los profesores. (Recursos en Web, 2011)

### *Storyboard That 's*

Herramienta cuya funcionalidad es crear guiones gráficos, organizadores gráficos, visuales y activos, los cuales pueden ser usados en cualquier ámbito. (Storyboard that, s.f.)

## **POWTOON**

Herramienta en la nube que permite crear presentaciones animadas y videos . Cuenta con una opción de cuenta libre y gratuita

## **Aprendizajes**

El artículo orientado a realizar un acercamiento a la producción de narrativas transmedia desde la experiencia adelantada en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas en la ciudad de Bogotá-Colombia, espera proporcionar a los lectores la oportunidad de reconocer el potencial de uso de estas estrategias en la formación de estudiantes, orientando la participación activa de los mismos hacia procesos reflexivos y vivenciales en donde el uso de tecnologías se convierte en un medio para producir conocimiento, comunicar ideas y aprender.

Además se espera que los participantes, reconozcan el uso de algunas herramientas existentes que pueden apoyar ejercicios de producción similares u otros que fomenten la apropiación de tecnologías y la producción de narrativas en los estudiantes, centradas ojalá en sus intereses, problemas y vivencias cercanas.

Aprovechar el acercamiento a nuevas tendencias como pretexto para construir con los participantes roles críticos y reflexivos en torno a las dinámicas y problemáticas de su ciudad y país.

## Referencias

- Area, M. Martín, A. Vidal, F.(2012). Alfabetización digital y competencias informacionales. Recuperado de [https://www.fundaciontelefonica.com/arte\\_cultura/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/itempubli/161/](https://www.fundaciontelefonica.com/arte_cultura/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/itempubli/161/)
- Cloutier, J. (1975). L'ère d'EMEREC ou la communication audio-scripto-visuelle à l'heure des self-media. Montreal: Les Presses de L'Université de Montreal.
- Jenkins, H. (2008). Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Paidós. España
- Recursos en Web. (9 de Septiembre de 2011). StoryJumper, una excelente forma de narrar cuentos animados. Recuperado de <http://recursosenweb.com/storyjumper-una-excelente-forma-de-narrar-cuentos-animados/>
- Pierre, L. (2004). Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio. [Recuperado abril 2018] <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>
- Storyboard that. (s.f). **Sobre Storyboard That.** [Recuperado abril 2018] <http://www.storyboardthat.com/es/acerca-de/sobre-nosotros>