



Mariana Ferrarelli

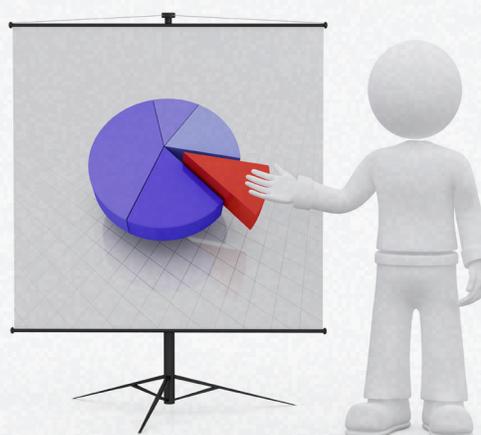
Licenciada en Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Buenos Aires. Profesora de educación media. Dicta cursos de formación docente en diversas instituciones y diseña proyectos transmedia en educación. Dirige #Orson80.

En contraste con la pedagogía tradicional que ubica a los estudiantes como meros receptores de conocimiento y homogeneiza los tiempos, espacios y modos de aprendizaje, las propuestas de enseñanza en formato transmedia buscan fomentar la construcción cooperativa del saber mediante actividades que invitan a los alumnos a ser creadores de mensajes y productos que circulan por la Web en contextos de autenticidad. En el artículo que presentamos describimos el proyecto educativo #Orson80 y debatimos sobre la relevancia de la modalidad de trabajo transmedia en educación.

Introducción

En todas las sociedades alrededor del mundo se verifica la presencia casi absoluta y permanente de pantallas y dispositivos móviles que permiten a los usuarios documentar su vida cotidiana y compartir información en tiempo real. Investigaciones recientes (Scolari 2013, 2016, 2018) identifican un amplio abanico de competencias que los jóvenes desarrollan en su tiempo frente a la pantallas para orientar a los docentes y escuelas en su aprovechamiento pedagógico dentro del aula. #Orson80 transmedia educativo se inscribe en esa línea de trabajo que busca incorporar en las propuestas educativas las prácticas extraescolares de los niños y adolescentes y generar así oportunidades de aprendizaje significativo y contextualizado.

#Orson80: Proyectos transmedia y trabajo con diversidad



DISPONIBLE EN PDF

<https://santillana.com.co/rutamaestra/edicion-25/orson80-proyectos-transmedia>

Narrativas transmedia dentro y fuera del aula

Nacidas en el ámbito de la cultura popular, las narrativas transmedia cristalizan el trabajo de fans que deciden expandir un relato mediante la creación de finales alternativos, parodias o nuevas tramas narrativas de sus series, cómics o videojuegos favoritos, para luego compartir sus producciones en redes sociales o páginas web especializadas. Allí otros expertos en el relato consumen y también exponen sus propias creaciones, y de ese modo la historia continúa creciendo y expandiéndose por diversos caminos.

Dado que las actividades de producción de contenidos son una buena manera de permitirles a los estudiantes demostrar comprensión, cada vez son más los docentes que diseñan actividades de enseñanza o de evaluación tomando prestadas estrategias del mundo transmediático.

Al igual que en el mundo extraescolar donde los niños y jóvenes eligen qué actividades realizar y cómo organizarlas, desde el diseño de la enseñanza, un proyecto transmedia busca habilitar márgenes similares de autonomía para permitirle a los estudiantes aprender en función de sus intereses y competencias, una posibilidad que solo es pensable desde el reconocimiento de las diferencias entre los estudiantes como oportunidades para el aprendizaje. Este es el punto de origen de #Orson80 que surge para retomar el mítico “pánico de Nueva York” desencadenado por Orson Welles ¹ con su adaptación radiofónica de la novela *La guerra de los mundos* en 1938. ¿Por qué volver en el tiempo 80 años? Porque hay muchas preguntas que sirven para pensar en las prácticas tecnológicas actuales y que definen los ejes de trabajo del proyecto, a saber:

1. *Tecnología ayer y hoy*: del mismo modo que la radio era la ‘nueva tecnología’ en 1938 y tuvo un gran impacto en esa etapa histórica, en #Orson80 alumnos y docentes se preguntan por los efectos de las pantallas sobre su vida cotidiana mediante diversas actividades artísticas, la escritura de piezas reflexivas y el debate sobre la vida en las redes.
2. *Alien*: ¿Invasión marciana? No es preciso ir a Marte para saber qué es un alien, basta pensar en aquellas personas con quienes no tenemos nada en común, aquellos a quienes no nos

acercamos porque pensamos que no hay conexión posible. ¿Por qué tendemos a decodificar la diferencia cultural en términos negativos? ¿Por qué estigmatizar la diferencia? Esta línea se propone realizar un trabajo introspectivo en el cual docentes y estudiantes reflexionan sobre las relaciones interculturales y la diversidad como oportunidad para ampliar las experiencias.

3. *Noticias falsas*: ¿Puede Orson Welles ser considerado el precursor de las noticias falsas? ¿Qué advertencia señala ese episodio de 1938 sobre la desinformación que provocan las redes sociales? Aquí la propuesta es pensar estrategias para chequear la información y verificar sus fuentes en diversas disciplinas.
4. *Contexto*: ¿Cuál fue el contexto histórico de la transmisión radiofónica hace 80 años? La propuesta es investigar sobre el rol de la mujer, la democracia o el contexto internacional en aquel momento y en la actualidad.

Transmedia y trabajo con diversidad

Un modo de trabajo que se halla indiscutiblemente ligado al diseño de proyectos transmedia en educación es el relativo al trabajo con diversidad que toma potencia en el escenario escolar mediante el enfoque de Aulas Heterogéneas (Anijovich 2014). Las propuestas de enseñanza en formato transmedia poseen atributos que, si bien se encuentran en otros proyectos, combinados en el mismo diseño les dan una identidad definida y permiten alinear el trabajo de los alumnos con el que llevan adelante los usuarios en el mundo de la cultura digital extraescolar. Aquí las posibilidades de diferenciación y la atención a la diversidad se expanden por nuevos caminos:

Actividades optativas: un proyecto transmedia perdería coherencia y legitimidad si limitara la oferta de actividades a un número reducido o si impediría a los alumnos explorar libremente el universo de plataformas mediáticas disponibles para llevar adelante las tareas. Tal como señala Rebeca Anijovich (2014:39) “Se trata entonces de ofrecer, desde la enseñanza, diferentes actividades tomando en consideración las intenciones educativas, la heterogeneidad de los estudiantes en términos de modos de aprender, tipos de inteligencia, intereses, niveles de pensamiento, experiencias anteriores y culturas variables, todo esto considerado

¹ Recordemos que en aquella oportunidad el joven actor y director norteamericano realizó una adaptación de la novela *La guerra de los mundos*, de H. G. Wells, en formato de boletín informativo, situación que trajo confusión entre algunos oyentes que creyeron que se trataba de un hecho verídico. Más información en el siguiente link.

desde un contexto específico. “El objetivo es lograr que las propuestas se parezcan lo más posible al tipo de actividades que los estudiantes desarrollan en sus ratos libres fuera de la escuela en términos de cercanía con el mundo real, libertad para elegir cómo trabajar, tiempos y espacios flexibles para realizar las tareas, todos atributos de un enfoque educativo que reconoce la diversidad de sus estudiantes. En el caso de #Orson80, las actividades se organizan, según el tema o disciplina, en torno a una actividad obligatoria o común a todos los estudiantes (leer un artículo, mirar un clip en YouTube, analizar un ensayo) de la que luego se desprenden otras **optativas** (a partir del tema trabajado: escribir una entrada en un diario personal, una carta de lectores, un ensayo de opinión).

Publicación en la Web: la circulación de materiales y producciones por la *Web* y su publicación real en redes sociales otorgan un sentido de autenticidad a las tareas que moviliza tanto a alumnos como a profesores. Saber que existe una audiencia externa a la escuela que sigue el proyecto implica mayores tareas de edición y genera mayor compromiso con las expansiones que efectivamente llegan a usuarios del mundo real. Para ello #Orson80 cuenta con perfiles en **Instagram, Twitter y Facebook**.

Participación de actores extraescolares: durante el diseño de la propuesta de trabajo es aconsejable planificar instancias en donde se invite a participantes externos a sumar una contribución que aporte al trabajo de los alumnos. Dicha participación puede consistir en una videoconferencia, entrevista o un artículo sobre el tema trabajado para leer en el aula que en #Orson80 se materializa en su cuenta en la plataforma **Medium**. Darle nombre y cuerpo a ese auditorio externo no hace más que contribuir al despliegue del proyecto hacia afuera del aula.

Trabajo cooperativo: transmedia es en sí mismo un modo de trabajo colectivo en donde las actividades se escalonan y se entrelazan unas con otras. Si bien pueden contemplarse tareas individuales, estas siempre se hallan sincronizadas y ensambladas con el trabajo de otros. En #Orson80 tanto docentes como alumnos trabajan cooperativamente y negocian tiempos y modalidades de resolución de las consignas en un marco en donde todos eligen qué rol cumplirán y cuál será su aporte al proyecto. Dada la diversidad de enfoques y asignaturas involucradas, los criterios de evaluación se manejan al

interior de cada aula. Por ejemplo, en el caso de los ensayos que se transformaron en revistas digitales, una vez que cada pieza fue reescrita a partir de las observaciones de la docente de manera individual a su escritor o escritora, los grupos de trabajo que editaron la revista digital acordaron criterios comunes que luego fueron utilizados en la corrección posterior: nombre de la revista, epígrafe debajo de cada foto con su respectiva fuente, iniciales de los nombres de los autores, tabla de contenidos, etc.

Pistas de trabajo para formular un proyecto transmedia en educación

Esbozaremos en lo que sigue un esquema provisorio y tentativo para abordar el diseño de un proyecto transmedia, siempre con la mirada puesta en las dinámicas propias de trabajo tanto dentro como fuera del aula, y en el desarrollo de esquemas que atiendan la diversidad de intereses, habilidades y contextos culturales. Para ello definimos tres dimensiones básicas a tener en cuenta que denominamos trama curricular, trama mediática y trama didáctica, cada una de las cuales está conformada por marcos de trabajo y decisiones que tienen que ser puestos en consideración cuando se planifica un proyecto. Estas dimensiones no son simples pasos, no delinean una rutina de trabajo; más bien se trata de un conjunto de mediaciones que se proponen desde el modo de trabajo transmedia que funcionan como perspectivas desde las cuales pensar las propuestas y diseñar caminos para que circulen los sujetos:

A: Trama curricular: se relaciona con la elección del universo narrativo o temático sobre el cual se organizarán las expansiones. Incluye la selección del texto base (que en #Orson80 lo constituye la radiotransmisión de 1938), los puntos de entrada a los ejes de trabajo y el círculo de asignaturas y docentes involucrados al menos en una primera etapa. Comprende dos pasos:

1. *Elegir el texto, evento o problema base:* Si bien no todos los proyectos transmedia parten de un texto base, a los fines de la coherencia y organización de las actividades y los temas que serán abordados, diremos que es preciso elegir un punto de inicio. Este puede consistir en un texto (por ejemplo, una novela, cómic o serie de TV), un problema o un evento ocurrido en



Optativas

<https://sites.google.com/view/orson80transmedia/actividades/nivel-secundario?authuser=0>



Instagram

<https://www.instagram.com/orson80/>



Twitter

<https://twitter.com/orson1938?lang=es>



Facebook

<https://www.facebook.com/orson80>



Medium

<https://medium.com/@orson1938/sobre-la-news-literacy-y-el-descubrimiento-de-la-%C3%B3lora-iv-bcb097a5aee>



Las cuatro líneas de trabajo de #Orson80
<https://sites.google.com/view/orson80transmedia/ejes-de-trabajo?authuser=0>



Guía didáctica
<https://sites.google.com/view/orson80transmedia/actividades/ense%C3%B1anza-lengua-extranjera?authuser=0>



Silvina Rivarola
<https://sites.google.com/view/orson80transmedia/actividades/nivel-primario?authuser=0>

la esfera pública y conocido por todos (una guerra, manifestación política, etc.). Es el corazón del proyecto que se convertirá en el título del mismo. Aquí la elección es fundamental a los fines del contenido que se decida trabajar y las tareas o expansiones que se diseñarán posteriormente.

2. **Definir líneas de trabajo:** los temas y sus potenciales prolongaciones hacia otras disciplinas o áreas curriculares son el motor principal de la elección del texto base. Por ejemplo, **las cuatro líneas de trabajo de #Orson80** (Tecnología ayer y hoy, Noticias falsas, Alien, Contexto histórico) mencionadas en secciones anteriores son los carriles temáticos por donde circulan alumnos y docentes con sus dispositivos y expansiones participando en las diferentes actividades, completando consignas o ampliando el universo temático a veces de manera espontánea, otras con parámetros más definidos de antemano. En todos los casos, pueden emerger nuevas líneas de trabajo propuestas por docentes que se suman con su clase; tal es el caso de Marcela Fritzler que se sumó con su curso de Español para extranjeros desde el Instituto Cervantes de Tel Aviv, Israel, y diseñó **una guía didáctica** completamente nueva para sus estudiantes.



Programación de videojuegos con Scratch para #Orson80 (Escuela 16 - Ciudad de Buenos Aires)

B. Trama mediática: se refiere a los recursos humanos, simbólicos y digitales sobre los que se estructurará el proyecto. En el primer caso se trata de los participantes que llevarán adelante las expansiones. Estos pueden provenir del mundo escolar dado que es posible invitar a diversos expertos en el tema del proyecto para que realicen contribuciones. Siempre es conveniente dejar espacios abiertos y explorar producciones adicionales que conforman el colectivo de creaciones pero que no fueron previstas dentro de la programación anticipada por él o los docentes a cargo. En este marco destacamos el trabajo de **Silvina Rivarola** (2018), docente de 5.º grado del Colegio Barker, quien propuso espontáneamente su propia expansión para #Orson80. Del mismo modo **Luis García Fanlo** (2018), docente e investigador de la Universidad de Buenos Aires, y **Vanesa Bikart** (2018), docente y coordinadora de tecnologías en la Escuela Secundaria N.º 10 de Olavarría en la provincia de Buenos Aires, sumaron sus aportes para ser publicados en el canal de Medium del mismo proyecto. Esta trama comprende dos decisiones:

1. **Convocar a participantes externos e internos:** para otorgarle mayor autenticidad a las propuestas. Antes de pensar en las actividades concretas es necesario definir un conjunto mínimo de actores que movilizarán las primeras expansiones. Aquí distinguimos a los partici-



Charla sobre uso responsable de redes y tecnología digital (Escuela 10 - Olavarría, Provincia de Buenos Aires)

pantes externos de los internos. Los primeros conforman el grupo de colaboradores que trabajan a la par de los alumnos pero desde fuera del aula. Dependiendo del tema y las líneas de trabajo a él asociadas, puede tratarse de biólogos, ingenieros, periodistas, abogados o cualquier experto en el área disciplinar sobre la cual se apoye el proyecto, que son invitados a colaborar con artículos especialmente escritos sobre el tema trabajado, entrevistas, piezas artísticas, etc. en #Orson80 destacamos el trabajo de la periodista **Adriana Amado**, la **Dra. Patricia Nigro** (2017) y la **Lic. Andrea Pelliccia** (2018). Los participantes internos son el colectivo al cual la totalidad de proyecto va dirigido, pero no son los únicos invitados a colaborar. También podemos invitar a docentes de otras asignaturas o instituciones que relaten impresiones, completen consignas o experimenten algún aspecto contemplado en el diseño del proyecto. Sus producciones circulan por las redes y se acumulan en la **Galería** del proyecto.

2. **Seleccionar plataforma, lenguajes y medios:** involucra el diseño del **mapa transmedia** es decir el compendio de recursos que servirán de plataforma de trabajo para alumnos docentes y participantes en general. Al igual que otras dimensiones de las dinámicas transmedia se trata de un aspecto en permanente ampliación y reformulación dado que siempre pueden agregarse nuevos recursos y herramientas. Por ejemplo si la propuesta es realizar el remix de una imagen a través de la intervención de fotografías, la propuesta puede incluir herramientas como Thinglink o Genialy, y los alumnos pueden proponer Photoshop o Prezi.

C: Trama didáctica: incluye los esfuerzos dedicados a la organización de la enseñanza y el aprendizaje. Requiere una reflexión sobre las demandas cognitivas y de trabajo concreto que se propondrá a los estudiantes: qué y cómo se les pedirá que piensen, reflexionen e imaginen; y qué harán a lo largo de las actividades. El diseño de consignas y formato de las tareas ocupa la totalidad del trabajo docente en esta etapa teniendo en cuenta los actores, medios y plataformas a disposición y contenidos a ser cubiertos. Abarca dos tareas por parte del docente:

1. **Operaciones cognitivas y competencias:** es importante anticipar las demandas cognitivas que cada tarea del proyecto planteará a los es-

tudiantes, graduarlas en función de los tiempos y actividades que se irán cubriendo en las diferentes etapas. Las competencias involucran un conjunto de competencias que los alumnos pondrán en juego a la hora de resolver las actividades: buscar información, crear contenido, gestionar archivos, cuidar su seguridad en la Web, etc.

2. **Diseñar las consignas:** es importante recordar que las propuestas tienen que mantener el mayor parecido posible con el trabajo de los fans en el mundo real. Para ello es vital ofrecer opciones de tareas o expansiones y de medios posibles para llevarlas adelante. Basándose en el trabajo de Wiggins (1998), Ravela (2017) y Anijovich (2014a) coinciden en definir una consigna auténtica como aquella que propone a los alumnos actividades similares a las que realizan las personas en el mundo real, admiten más de una respuesta correcta y adjudican al estudiante un rol activo en la resolución de un problema o creación de un producto. Teniendo estas características en cuenta, el objetivo es diseñar propuestas de trabajo que inviten a los alumnos a sumarse con sus habilidades al desarrollo de artefactos (imágenes intervenidas, podcasts, revistas digitales, infografías) que otros usuarios leerán o consumirán, a la vez que ellos mismos leen y consumen las creaciones de otros, sean estos alumnos o expertos en la disciplina.

Todos estos elementos están reunidos en la **Plantilla para el diseño de expansiones** con que se diseñan las actividades y propuestas de aula.



Luis García Fanlo
<https://medium.com/@orson1938/la-guerra-de-los-mundos-la-debate-b9cb5ab033d7>



Vanesa Bikart
<https://medium.com/@orson1938/noticias-falsas-adultos-j%C3%B3venes-redes-sociales-y-anonimato-afe06572f391>

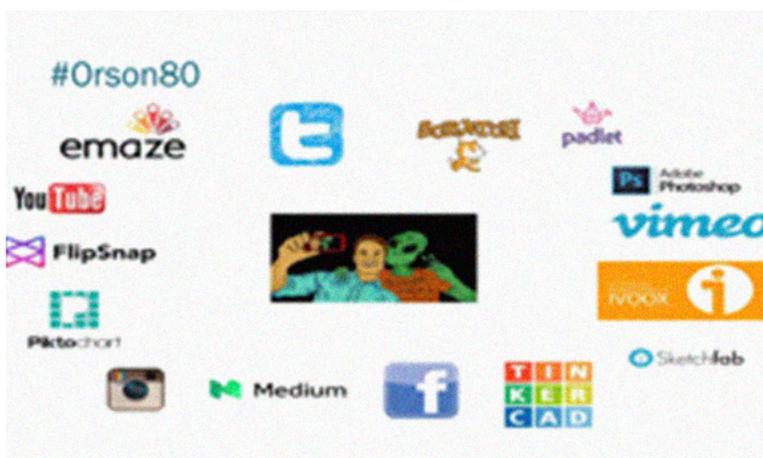


Adriana Amado
<https://medium.com/@orson1938/https-medium-com-orson1938-adriana-amado-217f799084ef>



Dra. Patricia Nigro
<https://medium.com/@orson1938/sobre-la-news-literacy-y-el-descubrimiento-de-la-p%C3%B3lvora-vi-11de6addcee9>

Mapa transmedia de #Orson80



Reflexiones finales: transmedia como mirada sobre los sujetos y sus prácticas

do a operaciones de descentramiento y deslocalización de nodos fijos de autoridad y poder. Por esta razón, el rol docente también se ve afectado dado que ahora le toca acompañar el proceso de aprendizaje monitoreando los desempeños y si es necesario reformulando las tareas ofrecidas a los estudiantes en un marco flexible y contenedor.

Más allá de las conceptualizaciones sobre transmedia y la implementación de las propuestas en el aula es preciso explicitar los sentidos que la enseñanza adquiere desde esta perspectiva. Aquí nos interesa avanzar sobre la definición de transmedia relacionada con una manera particular de ver a los sujetos y sus prácticas en la escuela. Se trata de una mirada que se corre del paradigma tradicional, apoyado en las jerarquías y la estructuración rígida de los saberes. Transmedia en educación implica *necesariamente* pensar las propuestas de manera participativa y plural en donde el saber es una construcción colectiva y solidaria, susceptible de reformulación constante, poblada de incertidumbres y negociaciones por el sentido de las prácticas.

Lejos de la tradición encicpedista que se sustenta en la capacidad de recordar y repetir información descontextualizada, dentro del trabajo en aulas heterogéneas una propuesta transmedia se constituye como una alternativa de aprendizaje que ofrece desde su diseño diversas oportunidades a los estudiantes para que demuestren comprensión y accedan al saber en clave de producción y no ya de mera recepción de conocimientos. Transmedia se opone naturalmente al modelo transmisivo tradicional y en la paleta de actividades que ofrece a sus participantes permite recorridos variados y actividades adaptadas a la diversidad de intereses y modos de aprender de los sujetos. Se inscribe en prácticas pedagógicas como una matriz de trabajo diversificada (Ferrarelli 2015) que habilita caminos flexibles para acceder al saber, roles híbridos de productor-consumidor de conocimiento, y yuxtaposición de lenguajes y estrategias creativas. **RM**

Del mismo modo que en diversos ámbitos culturales la producción de mensajes y contenidos ocurre mediante dinámicas *bottom up* o 'desde abajo', el desarrollo de un proyecto transmedia busca estructurar el trabajo de los alumnos y docentes bajo la misma lógica (Albarelo y Mihal 2018), apelan-



Lic. Andrea Pelliccia
<https://medium.com/@orson1938/un-nuevo-envoltorio-para-un-viejo-problema-verdad-o-sensacionalismo-37ff1810ab63>



Galería
<https://sites.google.com/view/orson80transmedia/galer%C3%ADa?authuser=0>



Mapa transmedia
<https://sites.google.com/view/orson80transmedia/mapa-transmedia?authuser=0>



Plantilla para el diseño de expansiones
<https://sites.google.com/view/orson80transmedia/fundamentaci%C3%B3n/plantilla-para-expansiones?authuser=0orson80transmedia/mapa-transmedia?authuser=0>



BIBLIOGRAFÍA Y
REFERENCIAS

<http://www.santillana.com.co/rutamaestra/edicion-25/referencias>