

Narrativa transmedia en la escuela secundaria para multialfabetizar en clases de ciencias biológicas

Sebastian Ricardo Mermoud¹, Leticia Garcia Romano²

¹ Escuela Integral Argentina Mariano Moreno. Córdoba, Argentina

² CONICET, Departamento de Enseñanza de la Ciencia y la Tecnología, Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales, Universidad Nacional de Córdoba. Córdoba Argentina.

¹ srmermoud@gmail.com; ² leticia.garcia@unc.edu.ar

Resumen

Este ensayo presenta una reflexión sobre la educación, el uso de las TIC y específicamente el uso de la narrativa transmedia como estrategia educativa innovadora para multialfabetizar y aprovechar las competencias que los y las jóvenes adolescentes ya tienen desarrolladas, en muchos casos, por utilizar las tecnologías en su ámbito cotidiano. Además, se analizan algunas experiencias que se llevaron a cabo con resultados muy positivos para el desarrollo de competencias científicas, por el interés a las ciencias y el cuidado del ambiente. Concluimos que la narrativa transmedia se presenta como una estrategia de gran potencialidad en la enseñanza y aprendizaje de las ciencias.

Palabras clave: TIC; Competencias; Enseñanza; Aprendizaje

Introducción

La educación del siglo XXI se encuentra fuertemente interpelada por los sujetos y por las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), sobre todo por la actual pandemia que transitamos. En las escuelas reside una "nueva sociedad" construida a partir de una racionalidad tecnológica que tiende a fragmentar la información por diferentes medios de comunicación (Scolari et al, 2018). Según Monereo y Pozo (2008, citado en Pozo, 2021) los sujetos actualmente suelen tener gran disponibilidad de información, poseen conocimiento incierto y relativo, y en muchos casos se encuentran dispuestos al aprendizaje continuo más allá del que reciben en las escuelas. En este escenario de reconfiguración de contexto aparecen nuevas necesidades de formación propias de la cultura digital (Maggio, 2012) y se vuelven necesarias otras estrategias para enseñar los contenidos curriculares acordes a la "sensibilidad tecnológica" de los jóvenes (Scolari et al., 2018), por este motivo surge la propuesta de trabajar con el diseño y producción de narrativas transmedia (NT) en la enseñanza de las ciencias biológicas (Frontera, 2019; Hernández Ortega y Rovira-Collado, 2020).

La NT es una herramienta comunicativa que constituye un tipo de narración surgida de las ficciones y tiene la particular característica de expandir las historias por diferentes medios y lenguajes de comunicación (analógicos y digitales) y cada aporte a esta narrativa amplía y brinda más detalles sobre los hechos que se están narrando y las

personas pueden ingresar a ese mundo narrativo por diferentes canales comunicativos. Otra característica fundamental de este tipo de narrativas es que no pueden pensarse sin la posibilidad de que los usuarios (estudiantes en nuestro caso) sean parte de la historia, compartiendo producciones creadas por ellos, que se suman a ese universo narrativo en sitios web, blogs, videos de YouTube, etc., quedando abundante evidencia para su posterior análisis (Scolari et al., 2018). En este sentido, el gran desafío es el de producir un guión narrativo que se expanda por diferentes medios y obtenga la producción "cómplice" de aquellos prosumidores (productores + consumidores) que crean nuevas piezas comunicacionales originales promoviendo el aprendizaje desde una perspectiva activa (Hernández Ortega y Rovira-Collado, 2020).

Para trabajar con la NT es importante revisar dos conceptos: "alfabetismo transmedia" y "competencias transmedia". Scolari et al. (2018) define el primer concepto e incluye "una serie de habilidades, prácticas, prioridades, sensibilidades, estrategias de aprendizaje y formas de compartir que se desarrollan y se aplican en el contexto de las nuevas culturas participativas" (p. 17). El segundo concepto, el de competencias transmedia, este mismo autor lo define diciendo que "son una serie de habilidades relacionadas con la producción, el intercambio y el consumo de contenidos en medios digitales interactivos" (p. 19), estas son competencias claves y muy relacionadas con las capacidades científicas que queremos desarrollar en nuestros estudiantes.

Perez-Manzano y Almela-Baeza (2018) mediante la implementación de un proyecto con NT y gamificación encontraron que los participantes del proyecto aumentaron significativamente su interés por la profesión científica, la actividad investigadora y su beneficio social, manifestando la adquisición de conocimientos y destrezas procientíficas. Esto es bien interesante ya que en este proyecto el argumento de la historia, que subyace al juego y que le dota de sentido, ayuda a los participantes a aumentar el interés por el juego (Perez-Manzano y Almela-Baeza, 2018) y aporta un contexto muy aprovechable para el aprendizaje, para la solución de problemas, la simulación, etc. Todas estas acciones contribuyen a habilidades que son indispensables para las aulas de ciencias (Lorenzo, 2020).

En Perú, Vizcarra-Coloma (2016) utilizó la NT como estrategia en el diseño educativo informal con la finalidad de concientizar a los jóvenes en el desarrollo sostenible. Su proyecto llamado Huella Sostenible plantea iniciar con una estrategia de NT que incluye televisión, Web y redes sociales para atraer a los jóvenes y conformar una comunidad participativa en torno al desarrollo sostenible. Otra gran experiencia, desarrollada en Argentina, fue el proyecto Cuenta Regresiva (Frontera, 2019). Se trata de un videojuego que utiliza la transmedialidad para intentar comprometer a la sociedad en la lucha contra el tráfico de fauna de nuestro país. Según la misma autora el juego

ofrece “una plataforma que combina capítulos de animación, videojuegos, entrevistas reales, blog, mapas de geolocalización y diversos materiales que complementan una historia en expansión con la posibilidad de ser compartida en redes sociales” (p.53).

Reflexiones finales

La educación en este siglo necesita indiscutiblemente la innovación en el área de las ciencias biológicas para su enseñanza y aprendizaje. Creemos que comenzar a usar las capacidades transmedia que los y las estudiantes aprenden en diversos contextos (formales, no formales e informales) puede ser una gran oportunidad para desarrollar capacidades fundamentales para el área de las ciencias biológicas por su potencial multialfabetizador. El desafío no es sencillo, pero somos conscientes que luego de la pandemia las tradicionales aulas presenciales a las que estábamos tan acostumbrados no serán las mismas y el modelo mixto, híbrido o mestizo (Pozo, 2021) se presenta como una oportunidad para incorporar las TIC de manera potente para la mejora educativa en ciencias biológicas que tanto anhelamos.

Referencias bibliográficas

- Frontera, C. (2019). *La narrativa transmedia: propuestas interactivas para trabajar en el aula*. Buenos Aires: Sb.
- Hernández Ortega, J., y Rovira-Collado, J. (2020). Diseño de proyectos transmedia para la Educación Literaria en el aula de Educación Secundaria. *Revista De Estudios Socioeducativos*. *ReSed*, 8, 80-98. doi: <https://revistas.uca.es/index.php/ReSed/article/view/5633>
- Lorenzo, M. G. (2020). Revisando los trabajos prácticos experimentales en la enseñanza universitaria. *Aula Universitaria*. 21, 15-34
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Perez-Manzano, A., y Almela-Baeza, J. (2018). Gamification and transmedia for scientific promotion and for encouraging scientific careers in adolescents. *Comunicar. Media Education Research Journal*, 26(1).
- Pozo, J. I. (7 de abril de 2021). Hacia una enseñanza híbrida: ¿Ayudan realmente las tecnologías a mejorar la enseñanza y el aprendizaje? [Discurso principal]. Conferencia “Una Formación de Educadores que habilite una nueva Educación, Universidad Autónoma de Madrid, Madrid, España.
- Scolari, C. A., Masanet, M. J., Guerrero-Pico, M., y Establés, M. J. (2018). Transmedia literacy in the new media ecology: Teens’ transmedia skills and informal learning strategies. *El profesional de la información (EPI)*, 27(4), 801-812.
- Vizcarra-Coloma, J. C. E. (2016). *Propuesta educativa huella sostenible: un modelo de narrativa transmedia para la educación informal del desarrollo sostenible*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú-CENTRUM Católica (Perú).