

El potencial educativo de la transmedia para estudiar la historia: la experiencia de *Las Malvinas desde el Conurbano Sur*

Soledad Arréguez Manozzo ⁽¹⁾

Resumen: Las tecnologías digitales impulsaron narrativas interactivas y multimedia para aprendizajes inmersivos. Este trabajo analiza el proyecto transmedia educativo *Las Malvinas desde el Conurbano Sur* (UNLZ), creado por el 40° aniversario de la Guerra de Malvinas. La iniciativa aplicó la narrativa transmedia como abordaje de enseñanza en el nivel superior (Ferrarelli, 2015; Albarello y Mihal, 2018; Montoya, 2019) para estudiar la historia promoviendo la indagación, participación y producción estudiantil. Este estudio cualitativo explora el potencial del *transmedia historytelling* (Liuzzi, 2014) en educación para captar el interés de los estudiantes y brindar una conexión emocional con la temática.

Palabras clave: Educomunicación - Transmedia - Historytelling - Innovación educativa - Guerra de Malvinas

[Resúmenes en inglés y en portugués en la página 187]

⁽¹⁾ Ver CV de Soledad Arréguez Manozzo en las pp. 187-188

Introducción

La enseñanza de la historia reciente en la educación superior se enfrenta a obstáculos persistentes en las últimas décadas, tal como el predominio de enfoques tradicionales de enseñanza, la distancia entre el pasado a estudiar y el contexto juvenil, la complejidad del pensamiento histórico, y los cambios en el ecosistema digital. La Guerra de Malvinas¹ no es una excepción a este combo de dificultades.

Ante este panorama, la Universidad Nacional de Lomas de Zamora (UNLZ), situada en el conurbano bonaerense, desarrolló una propuesta educativa innovadora en clave transmedia que propuso a diferentes cátedras, áreas programáticas y sectores de la universidad explorar desde distintos enfoques y perspectivas la Guerra de Malvinas, al cumplirse 40 años de la contienda bélica.

La iniciativa consistió en crear contenidos informativos y educativos que expandieran la temática a partir de distintos campos disciplinares, con una mirada crítica y transformadora, con la mirada desde el conurbano bonaerense, de modo que pueda ser abordada por las instituciones educativas de los municipios de Lomas de Zamora, Lanús, Almirante Brown y Esteban Echeverría, zona de influencia directa de la casa de estudio.

La producción transmedia se enmarca en la tradición de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNLZ que trabaja con asociaciones de ex-combatientes desde hace más de una década, oriundos de la zona sur del conurbano bonaerense, con el fin de mantener la memoria colectiva y fortalecer la enseñanza de Malvinas en los estudios superiores. En ese sentido, el abordaje de la Guerra de Malvinas traspasó el mero análisis del objeto de estudio y responde a una estrategia para incidir en el territorio (Cicalese, 2013) y promover la memoria colectiva con diferentes actores de la comunidad.

Las narrativas transmedia como enfoque de enseñanza (Ferrarelli, 2015; Albarello y Michal, 2018; Montoya, 2019) amplían las posibilidades del aprendizaje a partir de la combinación de diferentes modos semióticos, plataformas tecnológicas y prácticas pedagógicas no tradicionales.

Este artículo presenta la experiencia del proyecto transmedia educativo “Las Malvinas desde el Conurbano Sur” creado por el 40° aniversario de la Guerra de Malvinas por la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Lomas de Zamora (UNLZ). El texto presenta el diseño narrativo, las plataformas utilizadas, y las formas de participación de los estudiantes en el proyecto. También explora el potencial del *transmedia historytelling* (Liuzzi, 2014) en educación para captar el interés de los estudiantes en hechos históricos y brindar una conexión emocional con la temática.

A su vez, describe cómo la narrativa transmedia puede ser utilizada en el nivel superior para abordar temas históricos complejos, fomentando la indagación, participación activa y producción por parte de los estudiantes (Alonso y Murgia, 2018; Montoya, 2019).

Este proyecto transmedia, ganador de esa categoría en el Festival de Nuevas Narrativas de No Ficción 2024, se propone como un caso inspirador para otras iniciativas educativas que busquen integrar la tecnología y la narrativa transmedia en la enseñanza de temas históricos y sociales complejos.

Narrativa transmediática: expansión narrativa y audiencias participativas

La expansión de Internet, en particular de la web interactiva, provocó transformaciones profundas en el ecosistema informativo y propició el desarrollo de prácticas y modalidades dinámicas y colaborativas para la expresión y la comunicación. De acuerdo a Scolari, los medios digitales se diferencian de las formas tradicionales de comunicación debido a la “transformación tecnológica (digitalización), configuración muchos-a-muchos (reticularidad), estructuras textuales no secuenciales (hipertextualidad), convergencia de medios y lenguajes (multimedialidad), participación activa de los usuarios (interactividad)” (2008, p.78).

Esta ecología promueve la participación de los usuarios y la convergencia entre múltiples soportes y lenguajes, lo que posibilitó la aparición del *transmedia storytelling* o narrativa transmediática. Jenkins define a esta modalidad narrativa como:

Historias que se despliegan a través de múltiples plataformas mediáticas, y en las que cada medio contribuye de una manera característica a nuestra comprensión del mundo, una aproximación más integral al desarrollo de la franquicia que los modelos basados en textos primigenios y productos secundarios (2006, p.283)

La industria del entretenimiento aprovechó la cultura de la convergencia para construir historias que se desplieguen por múltiples plataformas mediáticas y que cuentan con seguidores dispuestos a recolectar las piezas de ese universo narrativo.

Para entender el comportamiento de las audiencias, Porto y Flores (2012) señalan que en la narrativa transmedia es posible aprovechar las posibilidades comunicacionales que brindan la movilidad y liquidez de estructuras de la sociedad postmoderna, para involucrar y atraer a los usuarios a participar de la interpretación de los mensajes.

En esta estructuración de los relatos, cada medio hace una contribución única al universo narrativo de la historia. Jenkins lo describe así:

En la forma ideal de la narrativa transmedia, cada medio hace lo que mejor sabe hacer: para que una historia puede ser introducida en una película, se expandió a través de la televisión, novelas y cómics, y su mundo podría ser explorado y experimentado a través del juego (2003, párr. 10).

Otra de las características clave de las narrativas transmedia es que cada franquicia debe actuar de forma autónoma para permitir que las audiencias las consuman sin haber pasado por el resto del sistema de franquicias. Las producciones Star Wars, Harry Potter y Matrix son algunos ejemplos de universos narrativos que se han desarrollado en películas, cómics, series animadas, videojuegos y hasta parques de diversiones. El sistema de franquicias actúa como un “esfuerzo coordinado por poner marca de fábrica y comercializar los contenidos de ficción en el contexto de la conglomeración mediática” (2006, p. 285).

En estas narrativas es clave la posibilidad de ampliar y expandir la historia para poder crear nuevos personajes y situaciones del sistema de franquicias. En sintonía con Jenkins, Scolari define a estas narrativas 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” (2014, pág. 27).

Si bien la industria de los medios brinda un relato oficial, llamado *canon*, pierde el control de la obra en manos de la comunidad de seguidores, conocida como *fandom* (Scolari, 2013), que será fiel consumidora de la propuesta narrativa y creará nuevas historias, *fan fictions*, que se integrarán al universo. Esta dinámica en el esquema mediático es posible gracias a los prosumidores y a la convergencia de medios, lenguajes y actores.

El *transmedia historytelling* como código narrativo de la historia reciente

El modelo transmedia no sólo se utilizó para narrar ficciones. También se utilizó para abordar relatos de no ficción para retratar hechos históricos, demandas sociales hasta fenómenos culturales. Diversos proyectos dan cuenta de que el cruce entre relatos periodísticos y documentales y las nuevas narrativas participativas tienen potencial para visibilizar temáticas desestimadas por las agendas mediáticas (Irisarri & Lovato, 2022).

Liuzzi (2015) propone el término de *transmedia historytelling* para nombrar a las experiencias narrativas que combinan contenidos históricos, con tecnología y tiempo real. La intención es aplicar la modalidad transmediática a otros escenarios que no son el del mundo del entretenimiento. El autor define a estos relatos de no ficción como un “código narrativo que permite recrear la historia en tiempo real sincronizando el pasado con el presente” (Liuzzi, 2015, p.1).

Los proyectos transmedia rompen con las propuestas clásicas ya que tienen la capacidad de extenderse, a través de distintas plataformas digitales, y, además, está en permanente conversación con los usuarios. Las producciones no quedan cerradas o acabadas, sino que están vivas, abiertas y con posibilidades de expansión.

Liuzzi, creador de distintos proyectos transmedia, señala el rol clave de los usuarios en Proyecto Walsh, experiencia que reconstruyó la investigación que llevó adelante el periodista en 1957, en tiempo real a través de diferentes medios interactivos:

Más allá de la anécdota estadística, fue interesante observar cómo los usuarios tomaron la cuenta creada por el proyecto como un espacio virtual para el ejercicio de la memoria colectiva dejando allí mensajes de justicia, por la sentencia que lo involucraba, al Walsh desaparecido en 1977. (2014, p. 80).

Años más tarde, empleó el *transmedia historytelling* para que los usuarios revivieran los acontecimientos de la Guerra de Malvinas de 1982, sincronizando los hechos históricos en el presente. En esta experiencia también la comunidad de seguidores permitió la expansión del universo narrativo.

Nos interesaba que los usuarios se involucrasen en el universo narrativo del proyecto creando su propia experiencia documental. Muchos de ellos, por ejemplo, nos enviaron sus recuerdos de la Guerra adjuntando en los mensajes las cartas originales que habían redactado para los soldados argentinos en las islas. (2014, p. 83).

Ante las transformaciones de la educación en el siglo XX, la enseñanza de la Historia, como otras disciplinas, debe implicar la alfabetización digital y el desarrollo de prácticas que permitan narrativas no lineales que permitan conectar con prácticas de consumo del estudiantado a través de diferentes canales.

Tiburcio Moreno (2025) retrata la experiencia de un proyecto de innovación docente llevado a cabo en la Universidad Carlos III en torno a la historia reciente española con el propósito de adaptar las prácticas a los nuevos lenguajes en el nivel superior. Sobre los

resultados de la experiencia, la investigadora destaca que “los diferentes formatos han facilitado una mayor interacción entre el pasado y el presente, de tal manera que se buscaba incentivar la conciencia histórica y la relación entre ambos tiempos” (p. 40).

Transmedia educativo como enfoque de enseñanza en el nivel superior

La educación también fue influenciada por los cambios que sufrió el ecosistema digital en las últimas tres décadas. Las tecnologías digitales modificaron los modos de acceder, compartir, producir y hacer circular el conocimiento (Tedesco, 2003; Dussel & Quevedo, 2010; Dussel, 2014).

Las lógicas tradicionales de enseñanza y aprendizaje se resquebrajaron con el ingreso de las computadoras, los teléfonos inteligentes y la conectividad en los establecimientos. Frente a este panorama, Dussel advierte que “es difícil sostener la enseñanza frontal, simultánea y homogénea, en un contexto de tecnologías que proponen una fragmentación de la atención y recorridos más individualizados según el usuario” (2011, p.18).

A su vez, la porosidad de los muros de las escuelas, a partir de Internet, favoreció el ingreso del mundo extraescolar de las niñeces y adolescencias en forma de videojuegos, canciones, memes y *challenges* (Piscitelli, 2008; Odeti & Valentinuz, 2017). Dussel (2010) explica sobre la modificación vivida en la institución escolar:

La escuela, tradicionalmente, ha propuesto siempre una relación con el saber mediada por el maestro, centralizada en el curriculum y el libro, y con límites muy claros entre el adentro y el afuera del saber escolar (2010, p. 30)

Estas prácticas y objetos culturales se presentan como una oportunidad para diseñar nuevas experiencias educativas que pongan a los estudiantes como protagonistas de su propio aprendizaje. Alonso y Murgia (2018) proponen *Narrativa Transmedia Pedagógica (NTP)* para distinguir las narrativas con propósitos educativos que permiten la ruptura del espacio tradicional de la clase y de los ritmos de las instituciones escolares. Los autores destacan, a partir de la realización de proyectos en escuelas secundarias, que las NTP suponen una organización del saber que interpela la estructura disciplinar del conocimiento escolar, un rol activo de los grupos de estudiantes y el uso de herramientas digitales.

Mientras el canon lo representa el contenido curricular que se aborda en la escuela, a través de diversas plataformas, contenidos y actividades, el *fandom* está compuesto por “las producciones de los alumnos que, en algunos casos, responden a las consignas de los docentes y en otros exceden la propuesta y expanden las fronteras de ese mundo narrativo” (Albarelo & Mihal, 2018).

Las narrativas transmedia habilitan, por tanto, nuevas estrategias narrativas y pedagógicas para integrar diversas plataformas mediáticas que brinden a los y las estudiantes contenidos curriculares desde una cultura juvenil contemporánea. Estas prácticas también resultan en una posibilidad para pensar los alfabetismos transmedia (Ferrarelli, 2021) en la universidad.

En ese sentido, Ferrarelli señala sobre las habilidades y saberes necesarios para la producción de contenidos y materiales digitales en el siglo XXI:

Las capacidades a las que hacemos referencia involucran saberes y posibilidades de acción instrumentales, pero también sensibilidades sociales, didácticas, cívicas, expresivas, lúdicas, en datos e informacionales, entre otras. No se trata de una colección estática de habilidades, sino de un conjunto multiforme y en expansión a partir del cual los sujetos construyen sus desempeños en los escenarios contemporáneos que son expandidos y divergentes (2021, p. 408).

Los alfabetismos aumentados dialogan con las narrativas transmedia en educación a partir de las exigencias de aprendizaje en el contexto digital y las plataformas mediáticas. Sin duda, se requieren de un conjunto de habilidades y competencias para buscar información, verificar contenidos, contrastar fuentes, crear contenidos, compartir información. Las narrativas transmedia se presentan en las universidades nacionales argentinas como una herramienta pedagógica, periodística y documental para las prácticas de producción y consumo de obras académicas que amplían el alcance del discurso científico académico, aprovechando todo el potencial de los medios digitales (Christin, 2018; Irisarri & Lovato, 2022). Siguiendo las prácticas transmedia desarrolladas por otras casas de estudio, como la Universidad Nacional de Rosario (UNR) y la Universidad Nacional de La Plata (UNLP), pioneras en esta clase de proyectos, la Universidad Nacional de Lomas de Zamora (UNLZ) llevó adelante el transmedia educativo “Las Malvinas desde el Conurbano Sur” (ver Figura 1) durante 2022 para abordar la Causa Malvinas² como una práctica ineludible de memoria.

Metodología

La metodología de análisis es mixta, basada en encuestas, análisis de contenido, observación participante y revisión bibliográfica. Este estudio se centró en analizar cómo las narrativas transmedia aplicadas a la práctica pedagógica influyeron en el aprendizaje de los estudiantes de las distintas materias participantes del proyecto a lo largo de 2022.

En ese sentido, se observaron clases, talleres y encuentros orientados a la producción de materiales, con el fin de documentar las actitudes del estudiantado y de los docentes. Durante las observaciones, el rol de invitado a los grupos de trabajo, se tomó nota de los comportamientos y debates de los estudiantes.

También se buscó conocer las percepciones de los estudiantes sobre su proceso de aprendizaje por medio de este enfoque transmedia y las competencias y habilidades utilizadas para la producción de contenidos con múltiples fuentes y perspectivas.

Se realizó una encuesta orientada a indagar su experiencia educativa con esta metodología de trabajo. La muestra analizada está compuesta por 59 estudiantes universitarios/as, con predominio del rango etario 25 a 34 años (55,9%), seguido por 35 a 44 años (16,9%), 18 a 24 años (15,2%) y mayores de 44 años (11,8%). La identidad de género es mayoritariamente femenina (81,3%), con una participación masculina del 18,6%.

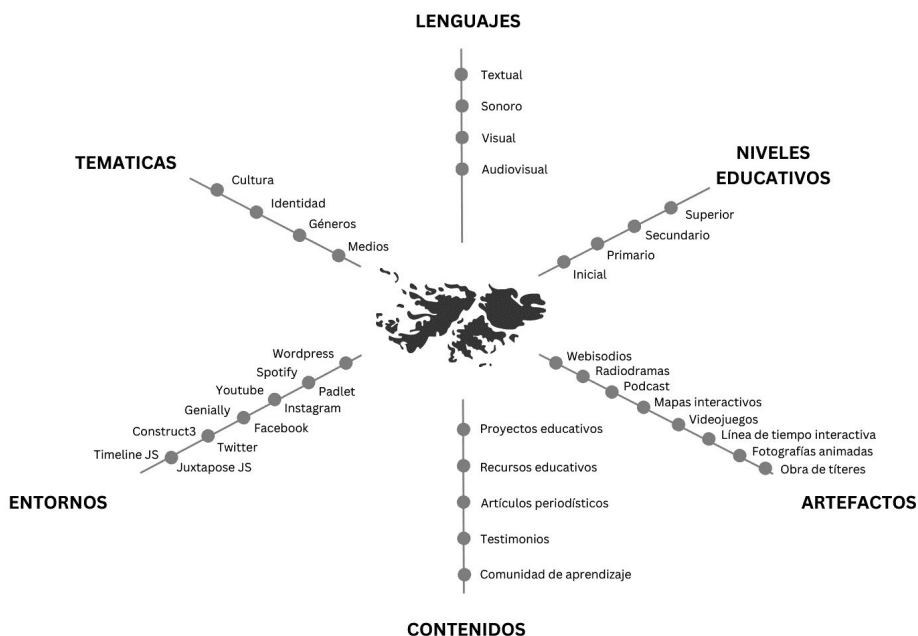


Figura 1. Mapa transmedia del proyecto Las Malvinas desde el Conurbano Sur (2022). Fuente: Elaboración propia.

Las carreras con mayor representación son Publicidad (30,5%), Comunicación Social y Periodismo (ambas con 16,9%), seguidas por Relaciones Públicas (16,9%) y Letras (10,1%), configurando un perfil de estudiantes fuertemente vinculado al campo de la comunicación y la producción simbólica.

Por otra parte, también se analizaron las características transmedia de las extensiones del proyecto, de acuerdo al cruce entre lenguajes, entornos, artefactos, temáticas, nivel educativo y el tipo de contenido.

Análisis del universo transmedia

El transmedia educativo de la Facultad de Ciencias Sociales consiste en la investigación, análisis y producción de contenidos informativos, educativos y periodísticos sobre la Guerra de Malvinas, desde una mirada conurbana. El proyecto busca no sólo abordar desde múltiples modos semióticos el conflicto bélico de 1982, sino también malvinizar y generar empatía y reflexión crítica entre los participantes y la comunidad local.

Este trabajo, enmarcado en el campo de la educomunicación, a su vez se enfocó en la recopilación de testimonios de ex combatientes de Malvinas de la zona sur del Conurbano

para la elaboración de materiales y propuestas para el aula. Todo el material producido se encuentra disponible para que instituciones del nivel inicial, primario y secundario de los partidos de Lomas de Zamora, Lanús, Almirante Brown y Esteban Echeverría pudieran retomarlos y expandirlos.

Durante todo el 2022 los estudiantes de distintas carreras de la Facultad, en algunas materias participantes del proyecto, indagaron, exploraron, entrevistaron, recopilaron información y realizaron producciones sobre la Guerra de Malvinas, a partir de los ejes: cultura, identidad, género y medios. De este modo, la narrativa de no ficción fue ampliada por los contenidos de los estudiantes de las distintas áreas disciplinares.

El proyecto involucró a más de 300 estudiantes y una veintena de docentes de las cátedras de Historia Social General e Historia Argentina, Taller de Innovaciones Educativas, Semiología, Semiología y Análisis del Discurso, Radio y Taller de Radio, Taller de Televisión y Comunicación Publicitaria, como así también a la Agencia Universitaria de Noticias y Opinión (AUNO), la Secretaría de Investigaciones, el Área de Medios, la Secretaría de Extensión, la Universidad de la Tercera Edad (Unite) y el Servicio de Atención y Orientación Psicopedagógico (SAOP). La diversidad de las asignaturas participantes da cuenta de la posibilidad de trabajar desde distintas disciplinas la Causa Malvinas, que trasciende el conflicto bélico de 1982 y constituye un objetivo permanente e irrenunciable del pueblo argentino.

Cada espacio curricular eligió alguna de las temáticas para realizar las prácticas, y diseñaron propuestas de clase y proyectos alineados a los contenidos de sus programas de estudio. También optaron por algún lenguaje (textual, sonoro, visual y audiovisual) y un entorno, ya sea un medio analógico o digital, para desarrollar algún artefacto cultural, entendido como toda producción simbólica que abona la Causa Malvinas.

Los artefactos se pueden agrupar por sus características y objetivos en los siguientes contenidos: proyectos educativos, recursos educativos, artículos periodísticos, testimonios y comunidad de aprendizaje. De este modo, todos los trabajos de los estudiantes abordan alguna temática, con un lenguaje predominante, en algún entorno, para crear un artefacto que se transforma en un contenido específico para un nivel educativo determinado.

Por ejemplo, los estudiantes del Taller de Radio realizaron podcasts sobre las huellas de Malvinas en la región, tal es el caso del recorrido por las diferentes propuestas museológicas, de archivo y de memoria dedicadas a las Islas en el Conurbano Sur. Por su parte, los que cursaron Comunicación Publicitaria analizaron propagandas del gobierno de facto mientras que los redactores de AUNO, la agencia de noticias de la Facultad, realizaron artículos periodísticos con historias locales cruzadas por el conflicto bélico. Algunas experiencias siguieron el modelo del *transmedia historytelling*, en tanto que otras hicieron propuestas de consumo asincrónico.

El sitio web (*Figura 2*) www.malvinas40.unlz.edu.ar, presentado en 2023, es la puerta de ingreso a los diferentes artefactos, como webisodios, una obra de teatro, radiodramas, videojuegos y recursos interactivos en línea, desarrollados por los estudiantes para ofrecer una narración amplia y diversa de las experiencias de los ex combatientes del Conurbano Sur. También quedan en línea recursos educativos y un foro para que las y los docentes puedan contar sus experiencias al trabajar Malvinas, a modo de comunidad de aprendizaje.

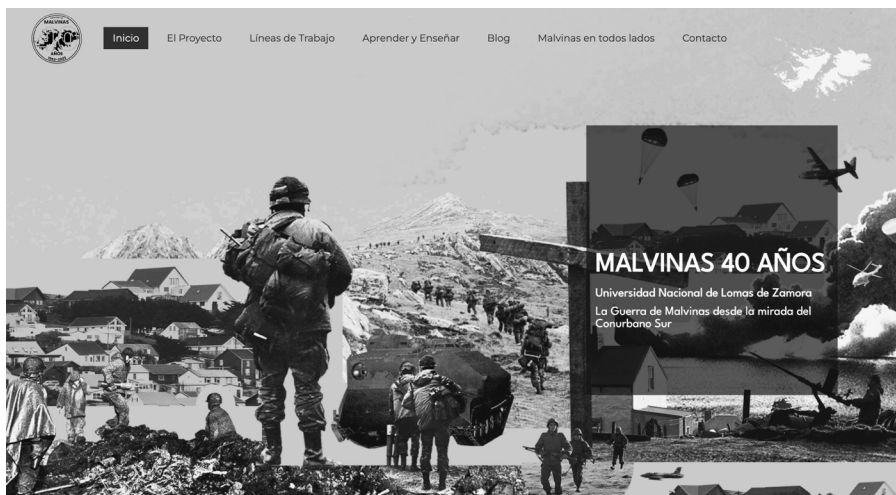


Figura 2. Portada del sitio web del proyecto Las Malvinas desde el Conurbano Sur (2023).

Fuente: Elaboración propia.

Las actividades analizadas se inscriben en una narrativa transmedia pedagógica que propuso a los estudiantes expandir los contenidos de clase con producciones propias. Esta propuesta promueve un rol activo de los participantes que buscaron archivos históricos, debatieron abordajes, lograron acuerdos de trabajo, crearon materiales y pusieron en práctica los saberes teóricos de cada una de las disciplinas.

El transmedia como enfoque de enseñanza es disruptivo en tanto amplía los ritmos de la clase y los límites del aula universitaria. En muchos casos, los estudiantes entrevistaron a veteranos de Malvinas y especialistas, visitaron sitios históricos y asistieron a encuentros culturales, fuera del horario de las clases y del campus universitario. En ese sentido, debieron explorar el territorio cercano para encontrar a actores clave que pudieran proveerles de información.

El proyecto también incorporó a actores y organizaciones de la comunidad. Por ejemplo, la *game jam* “Jugá por Malvinas. La cuestión de Malvinas desde el mundo de los videojuegos” reunió a jóvenes estudiantes de colegios secundarios y docentes de la región, estudiantes de las carreras de la Facultad, graduados y miembros de las comunidades *gamers* a diseñar y desarrollar videojuegos que aborden el conflicto del Atlántico Sur.

En cuanto a los enfoques, la perspectiva de género (Figura 3) resulta ampliamente dominante (81,3%), seguida por identidad, soberanía y territorio (13,6%). La Guerra de Malvinas fue abordada desde una relectura crítica y situada que amplía el relato tradicional de la guerra incorporando voces invisibilizadas, experiencias subalternas y nuevos puntos de entrada al universo narrativo. La búsqueda implícita fue trabajar desde la universidad pública el conflicto bélico, fuera de la efeméride del Día del Veterano y de los caídos en la guerra de Malvinas, celebrada cada 2 de abril, fecha que recuerda el inicio de la Operación

Rosario en 1982, cuando tropas argentinas desembarcaron en las Islas para recuperar la soberanía.

Las actividades desarrolladas se concentraron mayoritariamente en la producción de contenidos audiovisuales, sonoros y/o multimedia (66,1%), seguida por entrevistas, análisis discursivos y diseño de proyectos educativos innovadores para la escuela. Este predominio multimedia evidencia el interés de los estudiantes en el trabajo académico a través de múltiples modos semióticos y plataformas. Esto implicó que los estudiantes aprendieran y desarrollaran habilidades digitales instrumentales, por ejemplo, manejo de software para la edición de audio y de video, además de emplear competencias lingüísticas para producir mensajes y comunicarse eficazmente.



Figura 3. Producción multimedia denominada “Mapa de voces. Otras miradas de la guerra de Malvinas: los relatos de mujeres del conurbano bonaerense sur” realizada por estudiantes de Semiología (2023). Fuente: Elaboración propia.

La experiencia educativa

La valoración general de las actividades del proyecto es altamente positiva: la mayoría de los estudiantes calificaron la propuesta como “excelente” y el resto como “buena”. Esta evaluación favorable atraviesa edades, años de cursada y carreras, aunque se intensifica en iniciativas basadas en la producción audiovisual y con trabajo colaborativo.

La alta valoración puede leerse como resultado de la participación con rol activo de los y las estudiantes como prosumidores, quienes no solo fueron consumidores de materiales históricos, sino que reinterpretaron información, la expandieron y la adaptaron o tradujeron a nuevos formatos y públicos destinatarios.

En cuanto a los contenidos disciplinares, los grupos de estudiantes pudieron poner en práctica conceptos teóricos abordados en las clases; y además dieron cuenta del desarrollo de competencias técnicas (edición de video, imagen y audio), investigativas (búsqueda, selección y contrastación de fuentes), expresivas y narrativas (escritura, guiones, sistematización de ideas), y colaborativas (trabajo en equipo y coordinación de tareas).

La combinación de estas competencias es consistente con una lógica transmedia, en la que el conocimiento se construye de manera distribuida, integrando saberes técnicos, narrativos y sociales para dar lugar a relatos complejos y no lineales sobre la Causa Malvinas.

En el desarrollo también hubo dificultades y obstáculos. Las principales referencias de los y las estudiantes están en el exceso de información recopilada para sus tareas, aunque con la dificultad para acceder a fuentes primarias, especialmente excombatientes o actores directamente vinculados. Las actividades que implicaron selección, jerarquización y clasificación de un gran caudal de información presentaron trabas para los estudiantes. De igual modo, la obtención de testimonios y voces expertas, que implicaban una búsqueda individualizada, sin el acompañamiento docente, resultó difícil de cumplir.

Durante el proyecto también surgieron limitaciones técnicas en el uso de herramientas digitales, en particular las interactivas. Estas tensiones son relevantes desde una lectura transmedia, ya que evidencian los desafíos de articular múltiples fragmentos narrativos en un relato coherente, así como la necesidad de mediaciones pedagógicas que acompañen los procesos de curaduría, edición y jerarquización de contenidos multimedia.

Por otra parte, el proyecto logró captar el interés de los estudiantes, facilitando una conexión emocional con la temática, y despertando interés en la Causa Malvinas. Los encuestados señalaron una mayor comprensión de los eventos históricos del periodo trabajado, mayor interés por la situación actual de las Islas Malvinas, y una gran empatía hacia los veteranos de guerra y sus familias.

Una proporción significativa del estudiantado afirmó que la actividad le permitió pensar Malvinas desde otra perspectiva, especialmente, entre quienes no tenían un vínculo previo con la temática. Un participante destacó que “la idea más innovadora fue poder sacar Malvinas desde la efeméride y traerla al presente, a nuestro lugar, a nuestro espacio en el conurbano sur” (comunicación personal, 13 de mayo de 2024).

En sintonía, otros jóvenes señalaron:

Me aportó otro tipo de visión sobre el mundo, me abrió mucho la cabeza, conocí otras realidades. Me permitió conversar con la historia de primera mano. Siempre hablamos de Malvinas como algo que ya pasó, como un capítulo cerrado, cuando en realidad es una herida abierta, es tomar Malvinas como convicción y seguir trabajando sobre eso. (comunicación personal, 13 de mayo de 2024).

Como estudiante fue muy interesante y enriquecedor entrevistar a una veterana de Malvinas, ya que en mi familia no tenía a nadie que haya participado del conflicto, y al saber qué sintió ella, no podía parar de repreguntar cosas. (comunicación personal, 30 de marzo de 2023).

Incluso, entre quienes declararon que Malvinas ya formaba parte de su identidad, la propuesta se presentó como un espacio de profundización y resignificación. Una estudiante señaló sobre su experiencia:

Pensar en Malvinas me lleva al recuerdo de mi abuelo paterno, siempre incompleto e imperfecto, de ver documentales en televisión y preguntarle por qué pasó lo que pasó... Tengo respuestas, que ahora logro entender, aunque es muy probable que siga pensando en mi abuelo, porque estoy segura de que

Malvinas te vincula desde algún lugar muy personal. (comunicación personal, 13 de mayo de 2024).

Desde el enfoque transmedia, este resultado sugiere que la expansión del relato a través de nuevas voces, formatos y enfoques habilita procesos de apropiación simbólica, donde la Causa Malvinas deja de ser un relato histórico cerrado, para convertirse en un universo narrativo en permanente reconstrucción.

El proyecto, por otra parte, habilitó el trabajo interinstitucional, al generar sinergias entre cátedras, áreas de la Facultad, docentes y estudiantes de varias carreras y años, en distintas instancias de trabajo colaborativo. De este modo se logró hacer una producción plural, coral y multifacética entre diversos campos disciplinares, pero con la misma misión de malvinizar desde el aula universitaria.

Conclusiones

El proyecto presenta rasgos de innovación educativa, por un lado, al incorporar las narrativas transmedia como enfoque de enseñanza en la universidad, y por el otro, al abordar la Causa Malvinas desde un ejercicio interdisciplinario que traspasa la efeméride nacional. La iniciativa tuvo como objetivo político-educativo fortalecer la enseñanza de Malvinas en la Facultad de Ciencias Sociales de la UNLZ, y contribuir a las políticas públicas de memoria y promoción de los derechos humanos.

La iniciativa educativa resultó enriquecedora en tanto acercó a los estudiantes a los contenidos sobre el conflicto bélico y permitió poner en prácticas saberes disciplinares a un fenómeno contemporáneo. También promovió un aprendizaje situado que permitió abordar la historia argentina desde la voz directa de los vecinos de los barrios del Conurbano sur. Muchas veces las actividades consistieron en la indagación en la historia de sus barrios, entrevistar a veteranos de Guerra de sus comunidades, y hasta conversar con sus familias sobre un periodo oscuro de la historia argentina, cuando el conflicto armado había sido silenciado por décadas.

La emoción resultó un componente distintivo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Los jóvenes manifestaron que las actividades les despertaron empatía y sentimientos, como orgullo y admiración. Esto habilitó una conexión particular entre la temática y los destinatarios.

Además, permitió indagar sobre la Guerra de Malvinas desde perspectivas poco tradicionales, como el enfoque de géneros que funciona como un dispositivo de relectura, que amplía y complejiza el relato histórico tradicional de Malvinas. Esto permitió que los estudiantes se acerquen al conflicto bélico desde dimensiones de su interés, y prácticas culturales contemporáneas, como podcasts y videojuegos. Las actividades no se limitaron a 'contar' lo que sucedió en las Islas, sino que habilitaron la reescritura del relato educativo desde diferentes nodos narrativos que combinaron memoria local y experiencias personales.

La experiencia pedagógica se enriqueció desde la metodología transmedia. Los aprendizajes desarrollados combinaron habilidades y competencias técnicas, narrativas e investigativas. La alta valoración estudiantil es un indicio de que esta metodología logra una participación activa y creativa del estudiantado, desde un rol activo y significativo.

El proyecto deja planteados algunos interrogantes sobre el empleo de esta metodología de enseñanza en el nivel superior. Si bien resultó favorable en un proyecto colectivo e institucional, queda pendiente por conocer si es posible incorporar el enfoque transmedia en las clases regulares del nivel superior; si es compatible con variados contenidos y prácticas educativas. A medida que aparezcan nuevas expresiones y objetos culturales, quedan pendientes preguntas sobre su posible incorporación en el mundo académico. Así como este proyecto propuso la creación de podcasts, ¿es posible trabajar con microrrelatos, *reels* o transmisiones en tiempo real para el abordaje de la historia? Creemos que todas estas opciones son válidas, y que el transmedia puede ser una herramienta clave para las clases universitarias. Será cuestión de poner en marcha más acciones en este sentido.

Por otra parte, el proyecto es un espacio que se presenta plausible para la investigación en torno a cómo construir memoria con las nuevas infancias y juventudes. Esta experiencia permitió al profesorado de la Facultad de Ciencias Sociales de la UNLZ acercarse a las generaciones más jóvenes a través de la producción de contenidos cercanos a sus prácticas culturales. ¿Es posible replicar esta experiencia a otros eventos históricos? ¿Puede ser modelo para construir puentes de memoria que ‘acerquen’ la historia a los jóvenes?

Como toda producción transmedia, este proyecto es una conversación abierta, una propuesta flexible, una obra viva, aún en expansión. A tres años de su lanzamiento, más docentes, estudiantes y graduados se animan a contar Malvinas desde sus barrios en el Conurbano sur.

Notas

1. La Guerra de Malvinas fue un conflicto armado entre la República Argentina y Gran Bretaña por la soberanía de las Islas Malvinas y los espacios marítimos circundantes. La contienda bélica se extendió por 74 días, entre el 2 de abril y el 14 de junio de 1982. La guerra finalizó con la rendición de las tropas nacionales y el archipiélago quedó en manos de los británicos. Durante ese período, Argentina se encontraba bajo la dictadura militar, conocida como Proceso de Reorganización Nacional (1976-1983). En el conflicto perdieron la vida 649 argentinos y 255 británicos.

2. En este trabajo se entiende a la Causa Malvinas como el conjunto de argumentos históricos, geográficos, políticos y jurídicos, que fundamentan el reclamo argentino de soberanía sobre las Islas Malvinas. El concepto también incluye la identidad colectiva, las representaciones sociales y el sentimiento de pertenencia de las Malvinas, Islas Georgias del Sur, Sándwich del Sur y los espacios marítimos circundantes.

Referencias bibliográficas

- Albarello, F. & Mihal, I. (2018). Del canon al fandom escolar: #Orson80 como narrativa transmedia educativa. *Comunicación y sociedad*, (33), 223-247. <https://doi.org/10.32870/cys.v0i33.7055>
- Alonso, E. & Murgia, V. (2018). Enseñar y aprender con narrativa transmedia. Análisis de experiencia en una escuela secundaria de Argentina. En *Comunicación y Sociedad*, 33, septiembre-diciembre, pp. 203-222
- Cena, C., & Corvalán, N. (2023). *Enseñar y aprender con narrativa transmedia* [Recurso educativo interactivo]. Genially. <https://view.genial.ly/63f3be41a73d5600195d0bd9/interactive-content-clase-2-territorio-de-observaci>
- Cicalese, G. (2013). Comunicación para la incidencia. *Cuadernos del Centro de Comunicación* La Crujía II.
- Christin, F. (2018). Producciones transmedia en universidades nacionales argentinas: observaciones sobre sus principales usos en la actualidad. *Mediaciones*, 14(20), 119-132. doi: 10.26620/uniminuto.mediaciones.14.20.2018.119-132
- Dussel, I. (2011). ¿Vino viejo en odres nuevos? En Dussel, I, Quevedo, L.A., *Aprender y enseñar en la cultura digital*. Bs. As., Documento básico. Santillana.
- Ferrarelli, M. (2015). La textualidad des-bordada: transmedia y educación en la cultura digital. *Lenguas vivas*, 15(11), 8-18.
- Ferrarelli, M. (2021). Alfabetismos aumentados: Producir, expresarse y colaborar en la cultura digital. *Austral Comunicación*, 10(2), 395-411. <https://doi.org/10.26422/aucom.2021.1002.fer>
- Irisarri, P. & Lovato, A. (2022). Narrativas interactivas y transmedia de no ficción: Experiencias evolutivas en las producciones del #DCMTeam de la UNR. (2022). *Temas Y Problemas De Comunicación*, 20. <https://www2.hum.unrc.edu.ar/ojs/index.php/TyPC/article/view/1690>
- Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling en Technology Review*. <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Liuzzi, A. (2014). *Transmedia historytelling: Redes, fuentes y calidad de la información*. En F. Irigaray & A. Lovato (Eds.), *Hacia la comunicación transmedia* (pp. 65-86). UNR Editora.
- Liuzzi, Á. (2015, 16 de marzo). *Transmedia historytelling: código narrativo que permite re-crear la historia en tiempo real* [Artículo en línea]. Medium. <https://alvaroliuzzi.medium.com/transmedia-historytelling-c%C3%B3digo-narrativo-que-permite-re-crear-la-historia-en-tiempo-real-4e0049e1a6ba>
- Montoya, C. K. (2019). *Las narrativas transmedia en educación: historias para la libertad desplegadas en múltiples medios*. Universidad de Morón. <https://repositorio.unimoron.edu.ar/handle/10.34073/178>
- Odeti, C., & Valentinuz, S. (2017). Jóvenes y educación: Acerca de las relaciones con las tecnologías de la información y la comunicación en la escuela secundaria. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 1(12), 133-149. https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2362-33492017000100009

- Porto, D. & Flores, J. (2012): *Reflexiones y técnicas para el ciberperiodista desde los laboratorios de medios interactivos*. Editorial Fragua.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Scolari, C. A., Lugo Rodríguez, N., & Masanet, M. J. (2019). *Educación transmedia: De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes*. Revista Latina de Comunicación Social, 74, 116–132. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1322>
- Tedesco, J. C. (2003). *Los pilares de la educación del futuro*. Fundación Jaume Bofill; Universitat Oberta de Catalunya. <http://www.uoc.edu/dt/20367/index.html>
- Tiburcio Moreno, E. (2025). Enseñar la historia reciente española a través de narrativas transmedia: una experiencia didáctica orientada hacia una educación superior de calidad. En *Educación para la sostenibilidad: estrategias, innovaciones y retos* (pp. 27-42). Octaedro.

Abstract: Digital technologies have driven the emergence of interactive and multimedia narratives for immersive learning experiences. This paper analyzes the educational transmedia project “*Malvinas from the Southern Conurbano*” (UNLZ), created on the 40th anniversary of the Malvinas War. The initiative applied transmedia storytelling in higher education (Ferrarelli, 2015; Albarello & Mihal, 2018; Montoya, 2019) to address history, promoting inquiry, participation, and student content production. This qualitative study explores the potential of transmedia historytelling (Liuzzi, 2014) in education to capture students’ interest and foster an emotional connection.

Keywords: Edcommunication - Transmedia - Historytelling - Teaching innovation - Malvinas War

Resumo: As tecnologias digitais impulsionaram narrativas interativas e multimídia voltadas a aprendizagens imersivas. Este trabalho analisa o projeto transmídia educativo “*Malvinas desde o Conurbano Sul*” (UNLZ), criado no contexto do 40º aniversário da Guerra das Malvinas. A iniciativa utilizou a narrativa transmídia como abordagem pedagógica no ensino superior (Ferrarelli, 2015; Albarello & Mihal, 2018; Montoya, 2019) para tratar a história, promovendo investigação, participação e produção estudantil. O estudo qualitativo analisa o potencial do transmedia historytelling (Liuzzi, 2014) para engajar estudantes e gerar vínculo emocional com o tema.

Palavras-chave: Educomunicação - Transmídia - Historytelling - Inovação educacional - Guerra das Malvinas

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

Soledad Arréguez Manozzo. Doctoranda en Comunicación (UCA). Magíster en Comunicación Digital e Interactiva (UNR) y Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías

(FLACSO). Licenciada en Periodismo y en Comunicación Social (UNLZ). Docente de grado y posgrado en la Universidad Nacional de Lomas de Zamora (UNLZ), Universidad Católica Argentina (UCA) y Universidad de la Ciudad (Udeci). Directora del proyecto “Las Malvinas desde el Conurbano Sur” (UNLZ, 2022).