

interrogando ao estudante, e este, ¿ousadia?, sem conhecer o processo pessoal e académico desenvolvido em classe, até a mirada inquisidora sobre o professor titular que também se sente avaliado por um colega que de um segundo plano, passa ao primeiro. As inseguranças, os egos e a concorrência profissional e académica terminam condimentando uma jornada que resulta intensa desde onde lha olhe. No presente ensaio pretende-se refletir sobre o papel do docente adjunto e a influência de sua figura sobre a situação avaliativa.

Palavras chave: Exame final - professor - papel - professor assistente - avaliação

^(*) **Sonia Zahalsky.** Licenciada en Relaciones Públicas (Universidad de Palermo). Organizadora de Eventos (Universidad de Palermo). Maestría en Comercialización y Comunicación Publicitaria (USAL, en curso).

La narrativa transmedia como estrategia educativa

Fecha de recepción: junio 2018

Fecha de aceptación: agosto 2018

Versión final: octubre 2018

José Luis Cancio ^(*)

Resumen: Esta publicación contiene un breve análisis acerca de cómo la transmedia se expande en los medios y en el sistema educativo. En ese contexto ¿qué deben hacer las instituciones educativas para mantenerse a la delantera, analizar los cambios de la tecnología y aplicarlos en el aula?

Palabras clave: Redes – televisión – pedagogía - creatividad - comunicación - investigación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 79]

Transmedia

La narrativa transmedia es un tipo de relato donde la historia se refuerza a través de múltiples medios y plataformas de comunicación donde los consumidores pueden tener un rol activo. Es una nueva forma narrativa de contar historias a través de múltiples soportes o canales con el fin de que cada medio cuente una parte complementaria de la historia. De esta forma se enriquece el relato y se consigue la implicación del espectador a través de la interacción.

Una de las características de la narrativa transmedia es que la audiencia pasa de ser un actor pasivo a uno activo. El enfoque transmedia utiliza múltiples métodos para transmitir diferentes partes de una misma historia, involucra elementos multimedia mediante distintas plataformas generadas por medios electrónicos de difusión masiva. Un proyecto transmedia solo necesita de un celular, una app y algunas redes sociales para lograr sus objetivos.

Jenkins fue el primero en acuñar el término cuando dijo:

En la forma ideal de narración transmedia, cada medio hace lo que hace mejor: para que una historia pueda ser presentada en una película, expandida a través de la televisión, novelas y cómics, y su mundo pueda ser explorado y experimentado a través del juego. (2008)

Antes de la era transmedia, las empresas o marcas transmitían sus contenidos a través de los medios de comunicación tradicionales, con una participación mínima de la audiencia. Un modelo donde los receptores no tenían mucha importancia en la emisión inmediata.

Con la aparición de Internet y los dispositivos electrónicos, el proceso comunicacional pasó a ser veloz, inmediato y bidireccional. Mediante del feedback, las empresas televisivas empezaron a cambiar. Pudieron conocer a los clientes de forma instantánea y sus necesidades para mejorar sus productos y servicios, donde tanto los clientes como los empleados participan del desarrollo de los contenidos y de las estrategias de los programas.

Televisión transmedia

En los últimos años, el entorno digital empezó a modificar la forma en que vemos contenidos audiovisuales: elegimos los horarios, usamos *streaming*, y elegimos el contenido. La posibilidad de contar historias en distintas plataformas hoy está potenciada por los avances digitales y las oportunidades de interactuar.

Los contenidos transmedia apuntan a múltiples formatos: televisión, Web, plataformas móviles, redes sociales y radio. Forman parte de una misma narración y se plantea la necesidad de crear un audiovisual sostenible en el que un rodaje genere muchas partes de una misma narrativa.

Las productoras que trabajan para la televisión se están enfrentando a un tipo de producción totalmente nueva. En estos proyectos, los productores tienen que lidiar no solo con las particularidades de cada plataforma (vídeos silenciados, prioridad por la gráfica, necesidad de enlaces con comercio electrónico, etc.), sino con problemas prácticos como la gestión de los derechos de imagen de los protagonistas del proyecto en las múltiples ventanas, así como la correcta administración del archivo audiovisual. Las redes sociales permiten que la audiencia se incorpore a los contenidos, que sean participes en

tiempo real. Se pueden llevar sus comentarios a la pantalla o directamente permitirles que su opinión influya en el desarrollo de un programa. Hablamos de una televisión a la carta, donde el usuario tiene un papel de jefe de contenidos.

La televisión sigue existiendo para aquellas cosas que se prefieren ver en una pantalla más grande, como los eventos deportivos. La pauta televisiva sigue siendo todavía la más poderosa, aunque las nuevas tecnologías cada vez más se combinan con la estructura anterior.

Por todos estos cambios, los contenidos educativos relacionados con los medios audiovisuales presentan nuevos desafíos a desarrollar en lo inmediato.

Educación y transmedia

El aprendizaje transmedia es una propuesta de convergencia cultural educativa interactiva. Es decir, nuevas formas de pensar y actuar en la universidad que surgen a partir de la participación de los estudiantes en la narrativa digital contemporánea.

Las narrativas transmedia y el universo de los medios tecnológicos se convierten en objetos indispensables de aprendizaje como factor motivador de los docentes y de los estudiantes, con el fin de lograr la interacción y participación en la construcción de experiencias pedagógicas que promuevan dar solución a la multiplicidad de interrogantes que proyectan los objetos de estudio.

Indudablemente es difícil establecer una fórmula para aplicar las narrativas transmedia en el aula; sin embargo, es posible detectar algunos parámetros posibles.

El educador debe tener en cuenta que los estudiantes tengan acceso a los dispositivos y a la infraestructura requerida para tener la posibilidad de usar esos contenidos. Existen recursos tecnológicos que pueden ser agregados con una inversión económica razonable. Estos son: videos online, animaciones, DVD, contenidos de descarga, libros y textos interactivos, y narrativas colaborativas. Por supuesto, lo fundamental para el uso de estos recursos por parte de los estudiantes y el docente es que las instituciones tengan conectividad. En el caso que esto se dificulte por múltiples razones, algo posible, el docente debe focalizarse en utilizar aquellos recursos que no requieran el uso inmediato de Internet. Por supuesto, esto es una limitación, pero si tenemos en cuenta que dichos recursos no implican la sustitución de la actividad presencial del estudiante en el aula, pueden ser utilizados en diferentes niveles y con lo que se tenga a mano: un celular, una Tablet personal o una computadora antigua.

La transmedia no es una solución definitiva en los procesos educativos. El gran desafío es pensar colectivamente. Es por esto que se debe observar detenidamente el tipo de recursos de los estudiantes: si se cuenta con dispositivos, Internet, etc.; si la Universidad tiene los recursos, si el profesor tiene los recursos. La aplicación de las nuevas narrativas en educación depende de la estructura tecnológica, asimismo si el profesor tiene los recursos para crear contenidos.

Hay que considerar la enorme dificultad que existe en la formación docente especializada en este tipo de recursos. Es claro que aún es muy leve en los planes de estudios, la manera de cómo utilizar estos medios den-

tro de la formación docente. Muchos docentes se han enfrentado con el interrogante de cómo producir contenidos utilizando los recursos audiovisuales; asimismo, si es factible que el docente pueda encontrar el tiempo necesario dentro de la estructura pedagógico-administrativa que establecen las instituciones, algo que a veces es muy difícil de conseguir. Existe una posible lista de formatos fundamentales para proponer dentro del aula el uso de la narrativa transmedia, como las apps, las infografías, las redes sociales y los videos.

La narrativa transmedia, además de constituirse en una forma más activa en el proceso de aprendizaje, ofrece una responsabilidad para la construcción del conocimiento colectivo, como sostiene Mastache.

Profundizar criterios para desarrollar competencias tecnológicas y psicosociales: la necesidad de que los estudiantes asuman un rol activo en relación con sus aprendizajes; la importancia de la creación de espacios de reflexión personales y colectivos; el lugar del grupo y el rol del educador como facilitador y mediador en los procesos involucrados. (2007)

Burbules, Doctor en Filosofía de la Educación de la Universidad de Stanford, afirma que es importante investigar lo que considera un nuevo paradigma educativo posibilitado por los nuevos medios digitales. Burbules habla del aprendizaje ubicuo, un aprendizaje en un nivel nunca antes visto. Afirma que la diferenciación tradicional entre educación formal y no formal se hace difusa cuando comprendemos que la ubicación física ya no es realmente una restricción en cuanto a dónde y cómo aprender. Sostiene que los conceptos de aprendizaje y de memoria están cambiando ya que cada vez más el estudiante, y el docente, necesitan tener acceso a toda la información que precisan para desenvolverse en el día a día.

Imaginen que su dispositivo acceda de forma automática a la página de Wikipedia sobre edificios famosos mientras usted lo está viendo a través de un visor, o que acceda al perfil de Facebook de una persona a la que le tome una fotografía o encontrar el restaurante italiano más cercano a su ubicación en una nueva ciudad, junto con comentarios de los clientes y recomendaciones sobre los mejores platos del menú. Nuestras nociones de 'lugar' y de lo que hace importante a un lugar, tendrán que ser repensadas. El lugar ya no es solo la ubicación física, sino que se trata del lugar como un centro o base de información complementaria. (2012)

Maggio, pedagoga argentina, magíster en didáctica y profesora de Tecnología Educativa en la Universidad de Buenos Aires, afirma que la inclusión genuina de la tecnología va de la mano con lo que Maggio denomina enseñanza poderosa. Eso implica una práctica docente moderna, compleja, reflexiva y generadora de aprendizajes valiosos y perdurables. La enseñanza poderosa da cuenta del carácter abierto, inacabado y provisional del conocimiento. Según Maggio la enseñanza no puede enseñar el pasado del conocimiento y ser estática, porque si hay algo que define al conocimiento es su carácter provisorio. En ese sentido la tecnología ofrece oportunidades de actualización y construcción del conocimiento disciplina donde el docente propone los diferentes mati-

ces de la inclusión genuina de las tecnologías en el aula. Istance, miembro del Centro para la Investigación e Innovación Educativa del OCDE y director de los proyectos de investigación *Schooling for Tomorrow e Innovative Learning Environments*, brinda una nueva perspectiva respecto a la relación entre la tecnología y el aprendizaje. Lo analiza como un fenómeno de contextualización donde se apuesta por una educación desde un punto de vista holístico, aprovechando las potencialidades del entorno tecnológico. Habla de entornos de aprendizaje que van más allá de las instituciones escolares. Se refiere, también, a entornos no formales, informales o híbridos. Sugiere ir más allá del marco de referencia vertical basado en sistema-escuela-clase-profesor-aprendizaje porque no favorece alternativas innovadoras. La idea es que no se aprenda por un solo medio simplemente, sino a través de la composición de los diferentes recursos y estilos audiovisuales, trabajando de forma cooperativa para facilitar la construcción colectiva del conocimiento. Una mirada sobre el futuro que busca fortalecer la perspectiva del presente.

Referencias bibliográficas

- Burbules, N. (2012). *El aprendizaje ubicuo y el futuro de la enseñanza*. Estados Unidos: Universidad de Illinois
- Istance, D. (2010). *La naturaleza del aprendizaje*. Paris: OEDC
- Jenkins, H. (2008). *La cultura de la convergencia*. Buenos Aires: Paidós
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós

Mastache, A. (2007). *Formar personas competentes*. Buenos Aires: Noveduc

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Didáctica a cargo de la profesora Karina Agadía en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: This publication contains a brief analysis about how transmedia expands in the media and in the education system. In this context, what should educational institutions do to stay ahead, analyze changes in technology and apply them in the classroom?

Keywords: Networks - television - pedagogy - creativity - communication - research

Resumo: Esta publicação contém uma breve análise a respeito de como a transmedia se expande nos meios e no sistema educativo. Nesse contexto, que devem fazer as instituições educativas para se manter à delantera, analisar as mudanças da tecnologia e aplicar na sala de aula?

Palavras chave: Redes - televisão - pedagogia - criatividade - comunicação - pesquisa

^(*) **José Luis Cancio.** Guionista profesional en televisión, transmedia y cine documental. Profesor de la Universidad de Palermo en el Área Audiovisual de la Facultad de Diseño y Comunicación.

El aula taller como práctica pedagógica

Fecha de recepción: junio 2018

Fecha de aceptación: agosto 2018

Versión final: octubre 2018

Julieta Cazorla (*)

Resumen: El presente ensayo aborda la temática del aula taller comparándola con la metodología de la enseñanza tradicional y buscando en sus diferencias nuevos recursos para la práctica pedagógica. También pone en evidencia el nuevo rol del estudiante, donde se lo valora y reconoce y en el que su experiencia tiene importancia al igual que su conocimiento, sus aciertos y sus errores, porque es el momento de las correcciones donde se aprende.

Palabras clave: Aula taller – práctica pedagógica - zona de desarrollo próximo - proceso de aprendizaje

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 81]

Introducción

Confucio, pensador chino de la época 500 a.c. sostiene que “lo que se oye se olvida, lo que se ve se recuerda, lo que se hace se aprende”. Podemos decir que esta frase resume la esencia de la metodología del aula-taller. Es un aprender haciendo, donde se trabaja con la participación activa de todos los talleristas (docentes y alumnos) bajo el trabajo cooperativo. El eje central es la par-

ticipación de todos con el fin de ser protagonistas del proceso de enseñanza y del proceso de aprendizaje.

Desarrollo

Pasel es la autora que crea esta metodología pedagógica. Según ella

(...) es una metodología que encuadra la participación, organizándola como proceso de aprendizaje.