

NARRATIVAS TRANSMEDIA Y EDUCOMUNICACIÓN



Luis María Blasco
luis.blasco@bue.edu.ar



Natalia Corvalán
natalia.corvalan@bue.edu.ar

CONSIDERACIONES PARA SU DISEÑO





¿Por qué es importante pensar a las **Narrativas Transmedia** desde la **Educomunicación** ?

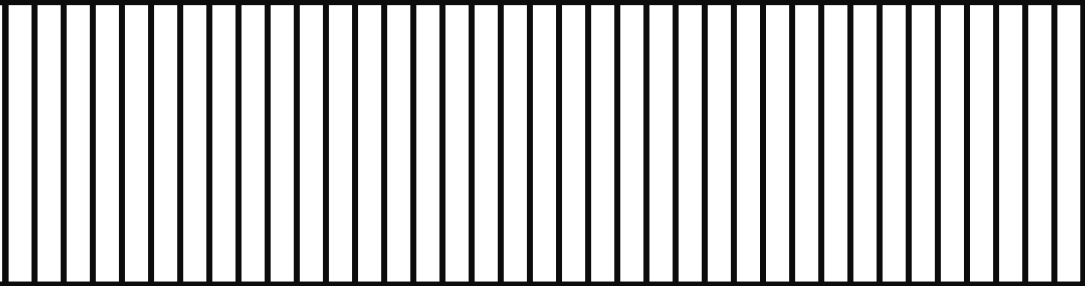
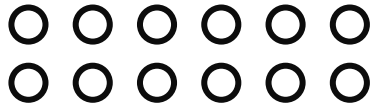
Mientras que el **solucionismo tecnologico** ve la tecnología como la solución a los problemas educativos, la Educomunicación la utiliza para reflexionar y analizar críticamente los fenómenos sociales.



EDUCOMUNICACIÓN

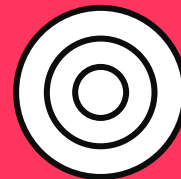
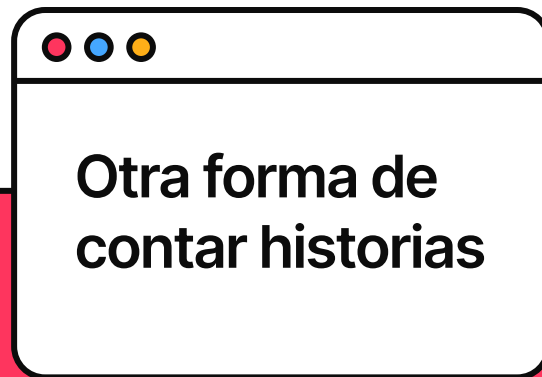
Campo interdisciplinario que integra la educación y la comunicación, con el objetivo de enriquecer los procesos de aprendizaje y promover una participación crítica en la sociedad mediática.

Objetivo: Que las personas, especialmente los estudiantes, **comprendan, analicen y produzcan contenidos mediáticos de forma activa, reflexiva y ética.** A través de esta perspectiva, se pretende fomentar una ciudadanía capaz de interpretar y cuestionar los mensajes de los medios, así como participar en la creación de narrativas que promuevan el diálogo, la diversidad y el acceso equitativo a la información.



Las narrativas transmedia se caracterizan por la interdependencia de los medios, donde la historia se expande en múltiples plataformas y los usuarios participan activamente. La integración de diversos formatos (texto, imagen, audio, video) enriquece la experiencia del usuario, expandiendo las posibilidades expresivas y sensoriales de la narrativa.

- **No linealidad**
- **Interactividad**
- **Co-creación**



Tramas para proyectos educativos transmedia (Ferrarelli, 2023)

CURRICULAR

Se centra en los saberes, habilidades y las competencias que el equipo docente debe enseñar. Define los objetivos de aprendizaje del estudiantado, el diseño de las consignas y un cronograma de trabajo.

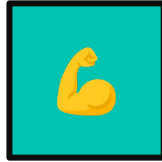
DIDÁCTICA

Define las estrategias pedagógicas mediante las cuales se organizara el trabajo de los estudiantes y se pensarán los modos de acceso al conocimiento.

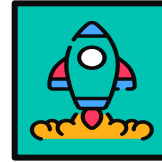
MEDIÁTICA

Se refiere a los escenarios (físicos y virtuales), medios y lenguajes que se utilizaran para convocar al estudiantado.

Tramas adicionales



INTERVENCIÓN-ACCIÓN




**SOSTENIBILIDAD
EDUCOMUNICATIVA**



Tramas adicionales

INTERVENCIÓN-ACCIÓN

Se enfoca en el impacto positivo que el proyecto busca generar en el entorno del estudiantado, tanto a nivel individual como colectivo. Se definen objetivos claros y tangibles de transformación, considerando dos **ejes estratégicos** principales:

- a) Hackeo de plataformas y uso responsable de las inteligencias artificiales generativas (IAG) en educación
 - b) Expansión territorial.
- 




Tramas adicionales

INTERVENCIÓN-ACCIÓN

EJE: Hackeo de plataformas y uso responsable de IAG en Educación

Puntos clave:

- Fomentar el uso creativo y alternativo de plataformas digitales, superando limitaciones de los algoritmos.
 - Comprender como funcionan los algoritmos para desarrollar pensamiento critico y tomar decisiones informadas.
 - Integracion etica de la IAG en educacion: sin sesgos, diversidad representada, y consentimiento informado.
 - Enfoques: **enseñar con IA, sobre IA y para IA**, mejorando competencias digitales y comprension tecnologica (INTEF, 2024).
- 




Tramas adicionales

INTERVENCIÓN-ACCIÓN

EJE: Expansión territorial. Más allá del aula

Puntos clave:


- Utilizar espacios escolares de manera flexible y creativa, como bibliotecas, patios, o incluso espacios públicos cercanos a la escuela.
 - Involucrar a la comunidad local en el proyecto, como por ejemplo, realizando entrevistas a vecinos, organizando eventos en la comunidad, o colaborando con organizaciones locales.
 - Fortalecer el vínculo entre la escuela y su entorno, contextualizando el aprendizaje en realidades concretas y relevantes para los estudiantes.
- 



Tramas adicionales

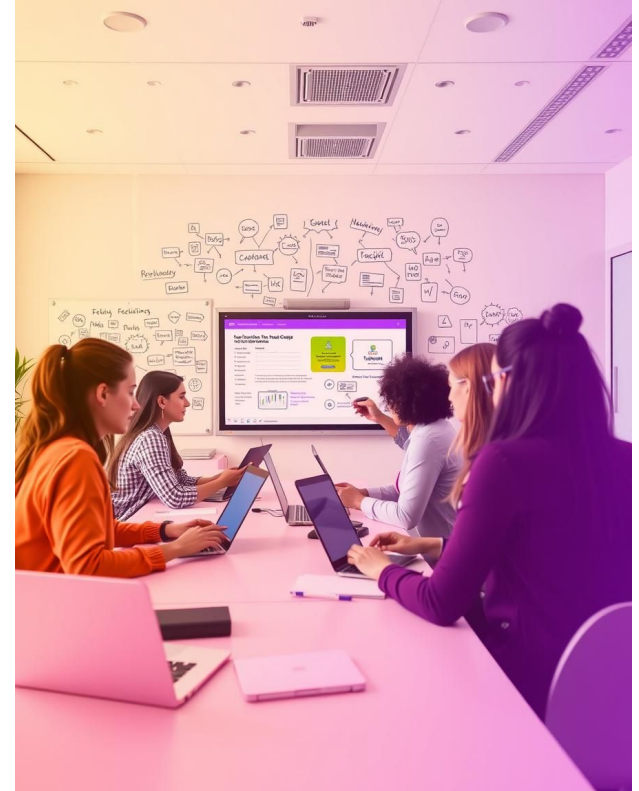
SOSTENIBILIDAD EDUCOMUNICATIVA

Se enfoca en fortalecer las **Comunidades de Practica (CdP)** para garantizar la continuidad de los proyectos transmedia. Estas comunidades permiten a los docentes compartir experiencias, recursos y conocimientos, superando las dificultades derivadas de la alta rotacion docente y promoviendo la colaboracion en proyectos educativos.



COMUNIDADES DE PRÁCTICA PARA FOMENTAR LA COLABORACIÓN

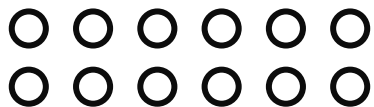
- **Beneficios:** Compartir experiencias, recursos y conocimientos, superando la alta movilidad docente.
- **Estrategias:** Desarrollo de plantillas de expansión narrativa para facilitar la colaboración y creación de producciones transmedia.
- **Implementación:** Identificar temas de interés, crear espacios de encuentro, designar un facilitador y definir objetivos específicos para la CdP.



SÍNTESIS VISUAL DE LA PROPUESTA



A MODO DE CIERRE E INVITACION PARA SEGUIR PENSANDO



Las narrativas transmedia y la inteligencia artificial generativa abren un mundo de posibilidades para enriquecer nuestra forma de enseñar y aprender. Pero el desafío no es solo técnico, es ético y pedagógico.

Hoy, más que nunca, necesitamos seguir reflexionando juntos/as: ¿cómo diseñamos experiencias significativas que promuevan una ciudadanía crítica y activa? Los invitamos a que continuemos este diálogo, pensando y construyendo colectivamente el futuro de la educación en nuestra región.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ferrarelli, M. (Comp.). (2023). Narrativas transmedia para enseñar y aprender: ecologías ampliadas en la cultura digital. Grupo Magro editores.
- INTEF. (2024). Guía sobre el uso de la inteligencia artificial en el ámbito educativo. https://code.intef.es/wp-content/uploads/2024/07/Gu%C3%ADa-sobre-el-uso-de-la-IA-en-el-%C3%A1mbito-educativo-INTEF_2024.pdf



¡Gracias!

Luis Maria Blasco

Natalia Corvalan



CREDITS: This presentation template was created by [Slidesgo](#), and includes icons by [Flaticon](#), and infographics & images by [Freepik](#)

