

De las **narrativas transmedia** al diseño de **aprendizaje transmedia**



De las narrativas transmedia al diseño de aprendizaje transmedia

Nohemí Lugo Rodríguez

Para garantizar el cumplimiento de las políticas editoriales de la Universidad Iberoamericana León, la publicación de este libro fue aprobada por el Consejo Editorial de esta casa de estudios y fue dictaminada por pares académicos.

A Alex

A Andrés

Lugo Rodríguez, Nohemí

De las narrativas transmedia al diseño de aprendizaje transmedia.

León, Guanajuato, México: Universidad Iberoamericana León, 2022.

Primera edición.

276 páginas

ISBN Ibero León: 978-607-8861-02-6

ISBN Ibero Puebla: 978-607-8587-51-3

1. Comunicación digital.

2. Internet -- Aspectos sociales.

3. Comunicación en educación.

I. Universidad Iberoamericana León.

LC: LB1028.3 L836 2022.

Dewey: 371.33 L836 2022.

Cuidado editorial: Cintia Libertad Vázquez Guzmán

Corrección de estilo: Ada Pantoja Zúñiga

Diseño editorial: Ana Fabiola Palafox García

Ilustración de forros: María Fernanda Lugo Lameda Díaz

Primera edición: 2022

D.R. © Promoción de la Cultura y la Educación Superior del Bajío, A.C., PROCESBAC

Universidad Iberoamericana León

Blvr. Jorge Vértiz Campero 1640

Col. Cañada de Alfaro, C.P. 37238

León, Guanajuato, México

www.iberoleon.mx

area.editorial@iberoleon.mx

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO)

Periférico Sur Manuel Gómez Morín 8585, col. ITESO

Tlaquepaque, Jalisco, México, C.P. 45604

<https://publicaciones.iteso.mx/>

D.R. © Universidad Iberoamericana Puebla

Bvd. Niño Poblano Núm. 2910

Reserva Territorial Atlixcáyotl

C.P. 72820, San Andrés Cholula, Puebla, México

micrositios.iberopuebla.mx/publicaciones/

libros.iberopuebla.mx

libros@iberopuebla.mx

No se permite la reproducción total o parcial de esta obra ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 27, 229 y siguientes de la Ley Federal del Derecho de Autor y arts. 424 y siguientes del Código Penal).

Impreso y hecho en México.

Índice

09

AGRADECIMIENTOS

13

TRAILER

El viaje15

Educación y transalfabetización: entre Alonso Quijano y Harry Potter

Por Carlos Scolari (Universitat Pompeu Fabra) y Julio César Mateus (Universidad de Lima)19

Después de Harry Potter y Alonso Quijano: de la transalfabetización al diseño de experiencias de aprendizaje transmedia27

33

PRECUELA

Proceso de diseño y producción de narrativas transmedia (NT) para el entretenimiento35

Recepción, consumo y alfabetización en las narrativas transmedia (NT) en el mundo del entretenimiento. La cultura fan72

97

OBRA CENTRAL. RECAPITULACIÓN

Reconceptualizar la alfabetización en el contexto comunicativo contemporáneo99

Proceso de transalfabetización. Etnografía en el Instituto Dr. Puigvert128

Extensiones transmedia de universo alterno de Don Quijote en el aula de literatura de 1.º de Bachillerato172

201

SECUELA

Diseño de experiencias de aprendizaje transmedia203

Dominios transmedia: narrativa, juego y multimodalidad225

265

REFERENCIAS

Agradecimientos

Escribir un libro es, en apariencia, un trabajo solitario, pero requiere de la generosidad de muchas personas para ser concluido; por ello, quiero agradecer a mujeres y hombres que han sido significativos. Primero, al Dr. Carlos Scolari, mi director de tesis doctoral y mentor, quien ha sido un ejemplo para mí como investigador multifacético y conectado con la realidad. Le agradezco su invitación a participar en un proyecto internacional de investigación, Transmedia Literacy, pero sobre todo aprecio su confianza para incluirme en un equipo que me ha inspirado y apoyado en diferentes momentos. Agradezco a la Dra. Elisenda Ardévol, quien me enseñó que la etnografía es una mirada; al Dr. Joan Ferrés, por su serio compromiso con la educación de los jóvenes y por su escucha abierta. Ambos fueron mentores significativos.

Agradezco también a otros miembros del grupo de investigación MEDIUM: al Dr. Oliver Pérez, cuya rigurosidad académica ha sido inspiradora; a la Dra. María José Masanet, a quien agradezco especialmente su cercanía y calidez; a la Dra. Mar Guerrero y a la Dra. María José Estables, quienes fueron una compañía refrescante durante mi estancia en la Universidad Pompeu Fabra. De la UPF quiero agradecer a la Dra. Pilar Medina, porque sabe comprender lo que ni una entiende y siempre está dispuesta a ayudar.

Quiero agradecer especialmente a la directora, a los profesores y a los alumnos del Instituto Dr. Puigvert de Barcelona que me acogieron en su centro por dos años. Los profesores fueron mentores y aliados, porque me guiaron por el sistema educativo catalán, pero también por su cultura y sus tradiciones, así como por las particularidades del barrio y por su comunidad. Cuestionaron, escucharon y conversaron conmigo. Los alumnos fueron abiertos y generosos, y me recordaron los motivos más importantes para ser profesora y para ser una investigadora enfocada en proyectos de cambio social. Lamento omitir sus nombres por cuestiones de confidencialidad, pero saben del gran afecto que les profeso.

Del Tecnológico de Monterrey, agradezco profundamente a quienes posibilitaron este proyecto: al Dr. Gabriel Morelos y al Dr. Salvador Coutiño. Agradezco a mis amigos y compañeros del campus Querétaro, quienes me acompañaron de manera muy cercana, a pesar de la distancia, mientras viví en Barcelona y quienes, una vez en Querétaro, me han permitido dedicar tiempo y energía a esta obra. Especialmente, a mis actuales jefes y amigos, el Dr. París Gómez y la Mtra. Julieta Díaz, quienes me han apoyado incondicionalmente no solo en este, sino en todos mis proyectos de investigación.

A la Dra. Coni Castillo, lectora crítica, observadora y acompañante de viaje; a la Mtra. Verónica Martínez, y a mis compañeros y amigos del Departamento de Medios y Cultura Digital: a la Mtra. María José Vázquez, con quien comparto la pasión por la narrativa —transmedia y no transmedia—; a la Mtra. María Elena Melón —socia, amiga y cómplice en todos los proyectos prácticos y de investigación relacionados con juegos transmedia—; al Mtro. Eduardo Rosado, al Mtro. Héctor Falcón, a la Mtra. Jenny Margain y a la Mtra. Sandra García, con quienes viví el Transmedia Storylab.

También quiero agradecer a mis compañeros del grupo de investigación de Arte, Medios y Cultura Digital, especialmente a la Dra. Maricruz Castro y al Dr. Diego Zavala. Además, a la Mtra. Rosa Amelia Amavizca, lectora crítica y correctora del texto en algunas cuestiones formales que, como autora, me costaba trabajo observar. De igual forma quiero agradecer a todo el comité de Pasión por la lectura, por el que han pasado muchas personas. Su pasión y compromiso ha sido esencial para echar a andar un proyecto transmedia de ese alcance, y para seguir aprendiendo a través de la observación de sus prácticas. Gracias a la Mtra. Lucy Subías, la Mtra. Zaira Rodríguez y la Mtra. Genny Galeano.

De la Universidad Iberoamericana, quiero agradecer al equipo de publicaciones por su apertura, disposición y generosidad, pues fueron esenciales para que, después de una larga búsqueda, esta obra pudiera publicarse como libro.

Mudarse de país no es poca cosa. Agradezco a Marisol Soler y Sergi Sierra por su apoyo en nuestra estancia de tres años en Barcelona, así como a quienes apoyaron la educación de mi hijo y me dieron la tranquilidad de enfocarme en la investigación que dio lugar a gran parte de esta obra. Especialmente a Montse, Mercé, Begoña, Paula y Silvia. También a todos los amigos que desde lejos me acompañaron vía Facebook.

Gracias a la familia de Alex, especialmente a Norma y Aurelio. Gracias a toda mi familia: a mis padres —Noemí y David—; a Tere, Mari y Mariano, sin su cariño y apoyo este sueño no hubiera sido posible. Gracias a mis hermanos, David y Edith, que no siempre lo saben, pero son motivo.

Finalmente, quiero agradecer a mi compañero de vida y ahora gran amigo: Alex —por su paciencia, su risa, su escucha; por compartir noches viendo series, por haber sido el guardián del umbral, la primera puerta a la cultura digital y por estar ahí para detalles tan esenciales como hacer una tabla de contenido—. Gracias, Alex, por ser siempre el mejor lector crítico y a ratos también editor. Al final, agradezco a mi hijo Andrés. Él todavía no lo sabe pero es el gran motivo de mi vida; la razón para hacer este proyecto y cualquier otro.



TRAILER

T R A I L E R

#viaje #alonsoquijano #antecedentes #introduccion #prologo

El viaje

Introducción

Este libro es el resultado de mi trabajo de tesis doctoral en la Universidad Pompeu Fabra, realizada entre 2013 y 2016, y que he continuado en el Tecnológico de Monterrey como investigadora, docente, consultora y capacitadora —al interior y al exterior de la institución, de 2016 a 2020—. Como documento y trabajo de investigación, tiene la aspiración de contribuir con un cambio en la educación tradicional. Constituye una invitación a las instituciones educativas a reflexionar sobre la convergencia digital y superar una visión centrada en la integración de la tecnología educativa (Buckingham, 2008) para analizar sus acciones desde el contexto de la cultura digital. Los retos de la escuela se han hecho visibles y se han acentuado durante la pandemia. El confinamiento ha revelado diversas problemáticas que no se han solucionado. Es urgente contar con estrategias efectivas para educar con equidad.

Desde los estudios culturales de la comunicación, considero que las instituciones educativas requieren reflexionar sobre:

- Qué implicaciones tiene la cultura digital en la educación.
- Cómo la participación, a través de redes, plataformas y la cultura digital que se teje en estos espacios, es contexto de vida para sus alumnos y profesores.
- Qué cambios en estrategias, aproximaciones pedagógicas y contenidos se requieren para educar a personas que viven en este contexto.
- Cuál es la responsabilidad de la escuela en la disminución de la brecha digital de acceso, el nivel de participación y el manejo de las plataformas.
- Qué rol debe tener la escuela para educar a los ciudadanos que reciben información, la producen, conviven, interactúan y participan en diferentes áreas de la esfera privada y pública, social, cultural, entre otras, a través de diferentes plataformas y redes sociales.

- Cómo detonar el diálogo entre la educación que se imparte con la educación que los alumnos adquieren por cuenta propia fuera de la escuela.
- Cuáles son sus prácticas respecto a la participación en la institución: ¿Hay una cultura participativa que pueda tomarse como modelo independientemente del uso de las tecnologías? ¿La escuela funciona como una red? ¿Es un nodo de red respecto a otras instituciones y actores sociales?
- Qué competencias tecnológicas, pedagógicas y culturales requieren los profesores desde una perspectiva amplia, integradora y cultural.

El libro está articulado de forma cronológica en dos sentidos:

1. El viaje de las narrativas transmedia (NT) y su relación con la educación.

Se originan en el ámbito del entretenimiento y, desde ahí, influyen profundamente en la educación informal de los seguidores de dichas narrativas. Los estudiantes acuden a la escuela con estos conocimientos, pero también se generan nuevos retos para la escuela porque no todos los estudiantes tienen las mismas oportunidades de participación en espacios digitales ni las mismas habilidades. Además, las instituciones educativas también pueden conectar estas narrativas del entretenimiento con el aprendizaje al interior de la escuela o crear sus propias narrativas como estrategia de aprendizaje, ya que las NT y su lógica se asienta en tres pilares: cultural, narrativo-lúdico y tecnológico —que idealmente, bajo un diseño cuidadoso, estructura la participación—.

2. Mi viaje personal. Para realizar la tesis doctoral me mudé de Querétaro, México, a Barcelona, España; viví tres años en el barrio del Clot. Mi hijo asistió a una escuela pública inclusiva de nivel básico durante ese periodo. Realicé una etnografía de dos años en el Instituto Dr. Puigvert, escuela pública ubicada en el barrio de Sant Andreu. Durante mi participación en el proyecto Transmedia Literacy visité escuelas de otros barrios en Barcelona, muy contrastantes en cuanto a su ubicación y estilo de vida. Como maestra de nivel universitario, de una universidad privada en México, esta experiencia me permitió ampliar mi panorama al conocer otros niveles educativos, el sistema escolar público de Cataluña y una variedad de modelos educativos y contextos. A mi regreso a México participé en otros proyectos institucionales que se construyeron a partir de mi tesis doctoral; participé en consultoría en el diseño de programas educativos y

de tecnología educativa. Si bien, estos proyectos han contribuido en mi visión sobre la lógica transmedia, lo que más me ha transformado como docente e investigadora es ser madre de un niño con discapacidad. Ello ha influido profundamente en mi visión sobre el significado de la participación y ha hecho muy visible para mí la necesidad de diseñar la educación desde la generación de experiencias y con un enfoque centrado en la persona.

La lógica transmedia da cuenta de que ninguna obra está cerrada y refleja cómo, a lo largo del tiempo, sufre cambios: se recorta, se multiplica, se reordena, tiene derivaciones, se le hacen añadiduras y transformaciones, se expande. Lo que formalmente llamamos *estrategias de expansión transmedia*: permutación, compresión, transposición y expansión (Scolari, 2014a). Este libro ha sufrido todas las mutaciones que acabo de enunciar.

Esta obra se organiza en tres apartados que hacen alusión a las narrativas transmedia: precuela, obra central y secuela. Cada una de estas partes guarda unidad temática y temporal, por lo que se relacionan entre sí y forman una secuencia. Las alusiones y las relaciones dan profundidad al discurso. Eso he pretendido en este libro, aplicar en estructura y forma la lógica del discurso transmedia. A continuación describo el contenido de cada parte:

- **Precuela.** La precuela se compone de los antecedentes y contexto de la producción transmedia, y la cultura que se teje a su alrededor. Esto le comunica a los lectores y lectoras sobre lo que sucede fuera de la escuela y las razones por las que las narrativas transmedia, y sobre todo la lógica transmedia, debe importarnos y puede aportarnos con fines de aprendizaje. Se constituye de dos secciones:
 1. Diseño y producción de narrativas transmedia (NT) para el entretenimiento.
 2. Recepción, consumo y alfabetización en las narrativas transmedia (NT) en el mundo del entretenimiento.
- **Obra central. Recapitulación.** En este apartado se concentra la aportación de mi tesis doctoral como proyecto de investigación empírica. Por un lado, hay una reflexión sobre temas y consideraciones esenciales en la alfabetización contemporánea. Se hace una revisión de diversas propuestas de alfabetización, se explica y justifica el concepto de transalfabetización. Comparto el modelo de competencias para la transalfabetización que diseñé con base en diversos modelos de competencias propuestos por

diferentes investigadores y relato el trabajo etnográfico realizado en el Instituto Dr. Puigvert de Barcelona, el cual se centró en observar las prácticas de medios de profesores y alumnos. Incluyo una de tres experiencias prototipo que realicé con el fin de promover la transalfabetización a través del diseño de extensiones transmedia. He resumido y reorganizado la información original pensando en que esta obra sea de referencia, pero también de utilidad práctica para profesores, gestores de innovación educativa y, por supuesto, investigadores.

Esta parte se compone de tres secciones:

1. Reconceptualización de la alfabetización contemporánea.
 2. Transalfabetización y etnografía en el Instituto Dr. Puigvert.
 3. Extensiones transmedia de *Don Quijote* en el aula de literatura de 1.º de Bachillerato.
- **Secuela.** Mientras mi tesis doctoral se enfocó en el diseño de narrativas transmedia para fomentar competencias de transalfabetización de manera transversal, en este último apartado la obra se expande en varios sentidos:
 - a) Considerar no solo las narrativas transmedia, sino la lógica transmedia en los procesos de aprendizaje.
 - b) Utilizar la lógica transmedia no solo para promover la transalfabetización como estrategia de aprendizaje activo.
 - c) Diseñar transmedia centrado en la persona: experiencias de aprendizaje transmedia. Se nutre de mi experiencia docente reciente, se basa en investigaciones propias publicadas después de mi tesis, así como de la transformación de mi mirada sobre la participación.

Esta parte contiene dos secciones:

1. Diseño de experiencias de aprendizaje transmedia.
2. Dominios transmedia: narrativa, juego y multimodalidad.

Espero que esto dé un vistazo a lectoras y lectores interesados en explorar la obra. En las siguientes páginas mi mentor y asesor en mi trabajo de investigación doctoral, el Dr. Carlos Scolari, y mi colega y amigo, el Dr. Julio César Mateus, comparten su perspectiva de la obra.

Educación y transalfabetización: entre Alonso Quijano y Harry Potter

Por Carlos Scolari (Universitat Pompeu Fabra) y Julio César Mateus (Universidad de Lima)

Cs: Volver a leer este texto me produjo una sensación extraña. Este libro se basa en una investigación de doctorado que dirigí entre 2013 y 2016 en Barcelona, por lo tanto su lectura fue como abrir un cajón de recuerdos... La tesis de Nohemí —dedicada al uso de las narrativas transmedia y las prácticas colaborativas dentro del aula—, fue un trabajo pionero que abrió un campo todavía en expansión. En nuestro caso, el trabajo de Nohemí marcó un camino a seguir. En 2014 nos presentamos a la convocatoria Horizonte 2020 de la Unión Europea con un proyecto sobre alfabetización transmedia, que felizmente fue aprobado y nos tuvo ocupados hasta el 2018. La experiencia de Nohemí no solo nos sirvió de inspiración, también nos enriqueció a la hora de diseñar la metodología de trabajo y establecer contacto con las escuelas. Recuerdo que en la escuela donde había desarrollado su tesis, las profesoras todavía nos preguntaban por ella.

JCM: La primera defensa de tesis a la que asistí, recién llegado a Barcelona, fue a la de Nohemí. Recuerdo con alegría la coincidencia de perspectivas sobre el papel de la cultura mediática en la escuela; escuchábamos sobre un trabajo que dejaba el “inventario de efectos” de los medios para interesarse en el de los afectos, que importa mucho más. La tesis de Nohemí es una reflexión que se desmarca de la prescripción sobre el *buen uso* de las tecnologías para abordar desde el *uso real* las posibilidades de la convergencia

digital como dispositivo cultural en la escuela. Esta era una insignia del grupo de investigación, que entonces lideraba Carlos Scolari, y a la que había contribuido a nutrir Joan Ferrés desde sus provocadores trabajos —donde, entre otras cosas, se preguntaba qué podían aprender los educadores de los publicistas, discutiendo los términos unilaterales en los que se imparten muchas clases—.

Cs: La tesis de Nohemí fue pionera en la aplicación de las lógicas transmedia dentro del aula, y ese hecho fue reconocido por el tribunal durante la defensa de la tesis. Estoy totalmente de acuerdo con la reivindicación de la dimensión afectiva; a menudo, tanto las investigaciones como las propuestas educativas, se quedan en lo cognitivo, en la identificación o cumplimiento de ciertas competencias y dejan de lado lo afectivo. La investigación de Nohemí puso en juego ambas dimensiones. No solo se trataba de ver hasta dónde mejoraba el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la producción de expansiones narrativas transmedia, sino de crear un entorno donde las sensaciones, las emociones y los sentimientos tuvieran un lugar destacado. No se puede aprender donde no hay deseo ni motivación. En ese sentido, los trabajos de Joan Ferrés nos abrieron la puerta a un territorio enorme que recién ahora comenzamos a explorar y comprender.

JCM: Y en línea de lo que planteas, hay una conclusión en el libro que me parece crucial (alerta de *spoiler*): “Si se quiere que los alumnos exploren para convertirse en prosumidores, es necesario que los profesores también produzcan, suban materiales y vivan la experiencia”. Mi tesis abordó la formación docente y confirmó varios hallazgos que Nohemí plantea: la mirada instrumental y prescriptiva de los medios, un *cierto conocimiento* mezclado con un *cierto temor* sobre los medios que experiencias tan concretas como las que nos propone este libro nos ayudan a disipar. Agradezco, en ese

sentido, que este no sea ni un libro de recetas ni una encíclica que pontifica sobre el uso del transmedia. Es un libro que transita entre la conceptualización y la experiencia.

Cs: Me gustó mucho la división del libro en tres partes: precuela, obra central y secuela. Es casi un homenaje a las expansiones, no solo transmedia, de las narrativas contemporáneas... La primera parte, o sea, la “precuela”, es una excelente introducción a las narrativas transmedia, la construcción de mundos narrativos y la cultura de los fans. No resulta fácil sintetizar casi dos décadas de investigación (el primer artículo de Henry Jenkins donde mencionaba el *transmedia storytelling* fue publicado en enero del 2003). Esta precuela cubre dos dimensiones fundamentales del fenómeno. Por una parte, el estudio desde la perspectiva narrativa y del *workbuilding*; por otra, las prácticas de las comunidades de fans. Todavía hoy se confunde el alcance de la narrativa transmedia: muchos piensan que solo se trata de “contar una historia en muchos medios” y se olvidan de las comunidades de fans y su producción, casi infinita, de nuevos relatos.

JCM: Al respecto, la lectura del apartado y los principios planteados por Jenkins me devolvieron a mis inicios en la docencia universitaria. Aunque no soy un fan “nativo” de Harry Potter, llegué a él por mis estudiantes y la forma en que disfrutaban la discusión sobre el libro *Convergence culture* en clase. Para muchos, abordar este complejo universo mágico y los inacabables ejemplos de productos y expansiones era la mejor forma de comprender que aquella narrativa, a la que se sentían tan conectados, era también una oportunidad de reinventar la escuela. Generaba especial revuelo la historia de Heather Lawver, la niña de 13 años que creó el periódico escolar ficticio *The Daily Prophet* basado en Hogwarts, reclutando decenas de niños alrededor del mundo para escribir historias, y que tuvo que

enfrentar problemas legales de *copyright*. En efecto, como señalaba el mismo Jenkins, la escuela, que había tenido en el libro un dispositivo de control de lo que se leía, de lo canónico, vio llegar la invasión de las narrativas transmediales sin capacidad de resistencia. Luego de esto, al explotar el fenómeno Harry Potter y poner sobre la mesa las capacidades mediáticas que venían desarrollando niñas y niños fuera del dominio formal de la escuela a partir de esos “espacios de afinidad”, el concepto de *media literacy* empezaba a perder timidez en las agendas educativas.

Cs: Bueno, la historia de Harry Potter transcurre en una escuela. ¡Podría decirse que la relación con lo educativo estaba presente desde el inicio! Hablando seriamente y volviendo al libro de Nohemí, quisiera focalizarme en su parte central; podríamos decir que ahí se encuentra el aporte principal de la investigación de su tesis doctoral. Por un lado, se desarrolla un trabajo teórico alrededor del concepto de *transalfabetización* que guiará todo lo que viene después. ¿Y qué viene después? Un meticuloso trabajo etnográfico dentro y fuera del aula que culminó con la producción de “contenidos generados por los estudiantes” sobre *Don Quijote*.

JCM: El aporte teórico de transalfabetización es fundamental porque está planteado desde los usos y prácticas del estudiante, no desde categorías analíticas de los medios. En ese sentido, su propuesta dialoga muy bien con los conceptos de multiliteracidad —sobre todo como la entienden en Finlandia— y educación mediática, porque promueve un acercamiento al mundo de los estudiantes con un criterio abierto y crítico. Es, pues, una aproximación que valora e integra la riqueza textual polifónica que provienen de fuentes tradicionales y digitales, como los programas de televisión, las películas, la literatura, la música y el teatro. Esto sin dejar de reconocer las esencias de cada

código textual, sus convenciones y sus préstamos. Como dice Nohemí: “Es importante distinguir el lenguaje a través del que cada medio expresa e intenta comunicar un significado, así como reconocer cómo los diferentes medios crean una estética en conjunto y cómo se ‘contaminan uno a otro’, en cuanto a las formas de significar y a los recursos formales”. Es desde este reconocimiento que apostamos a la formación de un ciudadano más libre, con recursos suficientes para expresar *su palabra*, siguiendo a Paulo Freire.

Cs: Siempre terminamos volviendo a Paulo Freire, no es casual que la *Pedagogía del oprimido* sea uno de los textos más citados de las ciencias sociales. Continuando con la parte central del libro de Nohemí, podría decirse que aquí emerge en pleno la investigadora en tanto narradora, explicando en primera persona los intercambios con los diferentes actores de la comunidad educativa y describiendo las producciones de los chicos y chicas. Ese relato etnográfico es muy rico, porque está escrito con lujo de detalles y lleva al lector de la mano de un aula a otra y al patio. Es evidente que Nohemí tiene una enorme capacidad para conectar con personas de diferentes generaciones, pero también es una gran etnógrafa. Cabe recordar que la escuela donde Nohemí realizó el trabajo de campo es muy particular: se trata de una institución pública en una zona de Barcelona con muchas familias inmigrantes de diferentes países y continentes, lo que la convertía en una especie de asamblea de las Naciones Unidas. Durante el proyecto H2020 Transmedia Literacy, volvimos a esa misma escuela dos años después de Nohemí para realizar el trabajo de campo, y puedo decir que fue una experiencia muy rica para todo el equipo de investigación.

JCM: En efecto, me remito otra vez a la sesión de defensa de tesis cuando conocí a Nohemí. Recuerdo que tomé notas

de sus conclusiones, pero lo que más me entusiasmó fue la frescura de su método. Investigar en la acción es refrescante en medio de todo el barullo cuantitativo que rodea a la publicación científica. Investigar y narrar desde dentro, con un afán etnográfico, permite una reflexión desde el estar y sentir. Es un plano subjetivo que compromete e invita, bastante lejano de la escritura de aquellos manuales que dictan saberes descontextualizados. Desde luego, no cualquier investigador está en condiciones de hacerlo. Se requiere, sobre todo, sensibilidad, que es un rasgo elocuente de la autora a lo largo del texto.

Cs: Exacto. A eso me refería cuando hablábamos de lo “afectivo”: también los investigadores debemos prestar atención a esa dimensión cuando se realiza un trabajo de campo etnográfico. Y hay otro elemento que caracteriza el trabajo de Nohemí y me gustaría resaltar en esta conversación: el despliegue de una mirada que está lejos de ser tecnofóbica o tecnofílica. Ella sostiene que “los recursos tecnológicos no parecen ser un factor tan decisivo, sobre todo si no se prioriza que el resultado final de este proceso sea un producto tecnológico; sin embargo, la tecnología parece favorecer la implicación del alumnado, y un buen motivo para trabajar de manera colaborativa siempre y cuando el tema y actividad solicitada se vincule a sus intereses”. Deberíamos tener este tipo de mirada, que va más allá de la clásica oposición entre apocalípticos e integrados, en otros ámbitos de la investigación social.

JCM: Coincido con lo que dices. Ni tecnofobias ni tecnofilias: ¿tecnocrítica? Necesitamos despertar, nutrir, valorar esa actitud crítica (que va más allá de lo cognitivo, como siempre dice el maestro Joan Ferrés) como punto de partida para lo que se avecina: mayor consumo informativo plagado de bots, *trolls* y algoritmos (porque los contenidos con los que interactuamos cada vez son menos humanos).

Los medios, en esa línea, deben de ser vistos como agentes culturales y espacios de encuentro y no solo como recursos didácticos para transmitir o facilitar. Bien recuerda Nohemí que “no se propone simplemente ‘hacer *fan fiction*’. Lo más importante en los procesos de estas prácticas, parece ser la pasión por el interés compartido, el vínculo emocional con las ficciones, personajes mediáticos, así como la relación entre iguales”.

Cs: Al finalizar la segunda parte del libro, Nohemí va dando forma a las conclusiones de su intervención en el aula. En esta intervención, donde “las alumnas utilizaron sus propias competencias para aprender de la obra literaria, más que aprender competencias nuevas de transalfabetización”, se dieron procesos de aprendizaje donde la oposición entre lo formal e informal perdía definición, se volvía borrosa. Yo creo que esa es una discusión pendiente en el ámbito educativo: ¿hasta dónde podemos seguir diferenciando de manera tan abrupta el aprendizaje formal y el informal? La pandemia del COVID-19 quizá contribuya, entre otras cosas, a poner en discusión estas oposiciones y categorías tan... categóricas.

Quizás es momento de cerrar este prólogo. Te haré una pregunta: ¿Cómo ves el futuro de este campo donde las narrativas transmedia se cruzan con la educación? Por mi parte, creo que más allá de cierta moda o *trending topic* educativo, es un campo de investigación, experimentación y producción que llegó para quedarse. Desde el momento en que la evolución tecnológica nos provee permanentemente de *new media* y formatos textuales, su uso dentro del aula seguirá habilitando nuevos espacios de intercambio y creación. ¿Cómo es tu visión?

JCM: Coincido contigo en que la pandemia ha destapado no solo las carencias estructurales de nuestros países,

sino también algunas esperanzas en los medios como integrantes del sistema educativo. Porque, aunque en la mayoría de constituciones políticas del mundo se dice esto, no se traduce en la formación de los docentes, por ejemplo. Los *trending topic* educativos terminan siendo destellos efímeros, pero no revolucionarios (aunque, comercialmente, jueguen a lo contrario).

Y ya que me pongo en clave revolucionaria, invitaría a mirar al pasado para pensar el futuro. No hay que descubrir la pólvora, a veces lo que falta es solo jalar el gatillo. Evoquemos, por ejemplo, a Célestin Freinet —el maestro de escuela rural francés que hace 100 años usó una pequeña imprenta para crear un periódico escolar donde los estudiantes se expresaban interesándose en el mundo más allá de la escuela—. Freinet luego usó la correspondencia o un proyector de imágenes, así que diseñaba sus clases como “paseos”, como experiencias conectadas con la comunidad, y pensaba los medios como agentes de ese proceso cooperativo de imaginación. Un revolucionario.

Otro coterráneo suyo, Antoine Vallet, habló en 1952 del “lenguaje total” (¿un precedente del transmedia de nuestros días?). Otro revolucionario. Lo que quiero decir, y que queda muy claro en el libro, es que cada vez que los docentes se atreven a “jalar el gatillo” integrando actividades con medios, pero sobre todo formando en sus estudiantes capacidades críticas para interactuar con ellos, activan pequeñas revoluciones. Creo que por esa ruta es que nos invita a pensar Nohemí.

Después de Harry Potter y Alonso Quijano: de la transalfabetización al diseño de experiencias de aprendizaje transmedia

Carlos y Julio han presentado este texto desde un tono personal que me ha conmovido. Se han centrado, geográficamente, en Barcelona y, temporalmente, en el 2016. Al igual que Carlos, esto ha traído a mi mente algunos recuerdos de las primeras veces en su oficina, en el octavo piso del Campus Pobleu; sus primeros comentarios al protocolo, las primeras presentaciones en los coloquios o la Taula de Recerca (mesa de investigación de la Universidad Pompeu Fabra) y las primeras visitas al Instituto Dr. Puigvert. También recordé una charla con Julio en mi cafetería preferida, cerca de casa, en Clot, mi barrio en Barcelona. Después de mi defensa de tesis, Julio y yo charlamos horas y descubrimos nuestras coincidencias. Cuando él iniciaba el doctorado —pero con una experiencia abundante en proyectos de educación mediática e innovación educativa en Perú—, yo estaba por regresar a México a reincorporarme a mi universidad como profesora universitaria. Esa charla sería el comienzo de una amistad y de continuos intercambios y conversaciones académicas Barcelona-México-Perú vía mensajería y llamadas, que incluyeron una visita a la Universidad de Lima para conocer a quienes ahora son amistades en común.

Retomo ahora para narrar el viaje a partir de 2016, en relación al universo transmedia y a esta obra. Además de compartir y de interesarme en lo personal, como ya lo comentaron Carlos y Julio, espero que esta información sea valiosa para contextualizar a lectores y lectoras en las experiencias que han influido en hacer una secuela. En cierto sentido es un “detrás de escena”. De regreso a México tuve la gran oportunidad de hacer o continuar varios proyectos relacionados con mi tesis doctoral. Apenas instalada, comencé a hacerme cargo de coordinar el diseño e implementación de uno de los proyectos más significativos en mi vida docente: el Transmedia Storylab, un proyecto en el cual unimos seis materias para producir tres narrativas transmedia con propósitos educativos para poblaciones vulnerables.

Para ello, nos vinculamos con tres organizaciones de la sociedad civil: AMANC —que atiende a niños con cáncer y sus familias—, Escuela Móvil —quienes

imparten educación informal a niños que están en situación de calle— y Suelo Fértil —que promueve una educación basada en permacultura y, además, atiende a niños que no pueden vivir, por situaciones variadas, con sus padres o familiares—.

Los proyectos se basaron en una primera fase de observación participante y un constante diálogo con las organizaciones y los niños. Las constricciones para diseñar y producir narrativas transmedia con recursos económicos y tecnológicos muy limitados fueron fundamentales para proponer el diseño de experiencias y fundamentar la propuesta con base en los participantes, en lugar de en medios y tecnologías.

Esto fortaleció mi percepción de que lo transmedia no debe estar forzosamente ligado a la tecnología —por extraño que parezca—. Lo esencial de la lógica transmedia debe girar alrededor de estructurar la participación, de múltiples modos de expresión —que bien pueden fomentarse con juegos de mesa, dibujos o producciones literarias escritas a mano—, así como de elementos narrativos y lúdicos que involucren a los participantes. Este proyecto me permitió conceptualizar la participación por roles y cómo variar dichos roles para estructurar la experiencia alrededor del *viaje del usuario* y no de los medios y plataformas.

Otro de los proyectos enriquecedores ha sido *Yo amo leer juegos transmedia*, que comenzamos a desarrollar casi a la par de mi tesis doctoral. Mis amigas y colegas siempre elogian que fue mi idea pero yo les digo que fue su obra porque se animaron a adoptar mi primer modelo, y después lo modificaron y mejoraron en la práctica. Es un proyecto que ha continuado a lo largo de seis años, coordinado por las áreas de Biblioteca y Arte y cultura de mi campus, con la participación de profesoras e investigadoras. Ha sido extendido y adoptado por colegas de otros seis campus del Tecnológico de Monterrey. El proyecto promueve la disposición a la lectura, el trabajo colaborativo y la existencia de espacios de afinidad en campus; cuenta, además, con un desarrollo tecnológico. A la fecha han participado más de 2 mil jugadores. Este proyecto ha sido fondeado en dos ocasiones y ha sido finalista en el concurso QS Reimagine Education.

Yo amo leer ha sido esencial para explorar cómo lo transmedia puede estructurarse a partir del juego. He descubierto que este es el modelo que más permite que profesores, estudiantes y gestores se sientan capaces de diseñar *crossmedia*, transmedia o producciones multimodales porque todos hemos jugado desde

niños e integramos las estéticas y dinámicas de juego de manera intuitiva con base en nuestra experiencia. El modelo que diseñamos (Lugo y Melón, 2016) y que presentaré en el último apartado de esta obra tiene aplicaciones para cualquier tipo de tema; puede ser diseñado con pocos o muchos recursos tecnológicos, económicos y humanos; puede adaptarse para jugarse de manera presencial o en línea. En el equipo de *Yo amo leer* hemos probado todas las opciones: que diseñen profesores, bibliotecarios, alumnos; que se juegue en campus, en una biblioteca pública. El semestre pasado, mis amigas y colegas lo diseñaron para jugarse en línea. En mis proyectos de capacitación he probado como un solo profesor puede apropiarse del diseño para administrarlo vía Google Classroom u otras plataformas y jugarse en línea.

Otra experiencia significativa ha sido el diseño y desarrollo de un programa de competencias de liderazgo para una institución privada con varios campus en el centro y sur de México. Es un programa que abarca del preescolar al tercer año de secundaria y se basa en narrativa y juego, para el cual diseñamos las competencias, los retos y los contenidos de las sesiones semanales de todo el ciclo escolar. Este proyecto lo diseñé en conjunto con seis colegas; el diseño fue una mezcla de creación propia y una curaduría de libros impresos, aplicaciones gratuitas, videos disponibles en YouTube. También me familiarizó con el diseño de contenidos para un público para el cual no estaba acostumbrada: los niños.

No es sencillo hacer curaduría para crear un discurso sólido y multimodal —especialmente si hay que cuidar el discurso en valores para los niños y si deben coincidir con los valores prioritarios para la escuela, los cuales son definidos por cada institución de forma distinta—. Algo sencillo como la falta de control de los anuncios que aparecerán en las producciones de YouTube, de acuerdo a los algoritmos de recomendación de los profesores que pongan el video en clase, puede tener un impacto.

Usar contenidos ya disponibles es entrar en terrenos que no están bajo nuestro control como es el caso de crear materiales originales. Así, descubrí que mientras es más fácil utilizar material existente para promover cursos transmediales, las habilidades de curaduría ponen en juego muchas otras y es esencial trabajar en ellas con los profesores. El proyecto también puso en juego el diseño narrativo con objetivos muy específicos de aprendizaje y unidades temáticas seleccionadas por la institución educativa. Nuevamente, todas estas constricciones al diseñar, modificaron mi visión.

Estos proyectos fueron esenciales para pensar en elementos de diseño, logística, roles de los alumnos en el aprendizaje, competencias de los profesores y considerar los recursos humanos, económicos y temporales que pueden hacer factible, o no, diseñar e implementar proyectos transmedia en las escuelas; sin embargo, dos proyectos me inclinaron hacia el diseño de experiencias de aprendizaje transmedia a nivel conceptual y filosófico:

1. Aprendiziz. Proyecto de emprendimiento familiar que es un sistema de administración de aprendizaje basado en principios de juego y cultura digital. A la par de mi tesis doctoral, Alejandro Alcántara, mi esposo y yo emprendimos un diseño de tecnología educativa que incorpora una visión centrada en el diseño de experiencias, pues al integrar la lógica de la inteligencia colectiva y el aprendizaje entre pares, fomenta la comunicación horizontal y multimodal en el aula e incorpora principios de gamificación.

Este desarrollo se probó continuamente con alumnos universitarios por tres años y las modificaciones que hicimos, gracias a la retroalimentación de estudiantes y mis propias experiencias en aula, me han inclinado cada vez más a diseñar con base en las personas. En esto también han tenido gran influencia mis compañeras y amigas de la Escuela de Arte y Diseño de mi universidad, pues ver sus proyectos, participar como socia formadora o como profesora, me ha ido capacitando en la mirada del diseño y la innovación social que además es muy acorde con la postura epistemológica con la que me identifico: la etnografía —la acción participativa me permite investigar con las personas, desde sus realidades, validando sus visiones—.

2. Transmedia Learning for Preverbal Children with Autism (Sinderesis, 2020). Mientras realizaba mi tesis doctoral experimentaba la lógica transmedia y la cultura fan con mi hijo con autismo —que en ese momento tenía cuatro años—. Esta práctica no tenía fines académicos, si acaso lúdicos; sin embargo, era inevitable que mi tesis se colara a mi vida cotidiana. Estas experiencias basadas en el uso de animales de granja, *Peppa Pig*, *Dora la exploradora*, *Buscando a Nemo* para fomentar el aprendizaje de manera lúdica e informal continuaron por mucho tiempo. Años después, me di cuenta que, aunado a la investigación en educación móvil, tecnología de asistencia y educativa, así como la investigación en intervenciones para autismo, la lógica transmedia —centrada en la experiencia y la

participación— tenía muchos aportes que hacer para el aprendizaje de personas que, por no hablar, como es el caso de las personas con autismo preverbales, son excluidas de la participación tanto en la escuela como en otros espacios sociales.

En dicha investigación resalté que la perspectiva que tenemos sobre las personas para quienes diseñamos es lo más influyente en el diseño, por ello, esa obra comienza con una exploración de los marcos para observar la discapacidad y una discusión ética al respecto. En los diseños para discapacidad es evidente la visión centrada en la experiencia porque considera a una persona capaz o no, a partir de que se deben “corregir deficiencias” o pensar en su desarrollo; estos paradigmas transforman el diseño de aplicaciones, tanto de asistencia como terapéuticas y educativas, pero también de intervención. Como bien lo saben los diseñadores y los investigadores, las interfaces condicionan comportamientos, promueven acciones a través de sus *affordances* y las desaniman, a través de sus *constraints* (Pérez-Latorre, 2015). Esto no solo sucede para la población con discapacidad. Aunque estos prejuicios suelen ser más comunes cuando se diseña para poblaciones vulnerables, según varios estudios. Aplica también al diseño de una *app*, una plataforma educativa, pero también un programa analítico o una clase de 40 minutos vía Zoom. Cómo vemos a la persona condiciona el diseño pedagógico.

Aún con una buena intención puede haber paradigmas coloniales, distantes, paternalistas, sexistas, etcétera. Mi enfoque sobre la validación de las personas, sus recursos, estilos, formas de aprender se ha modificado sustancialmente por mi experiencia como madre de una persona con discapacidad, incluso pensaría que es lo que más ha influido en mi práctica docente a lo largo de mi vida. Por ello en la secuela insisto, desde diversas aristas, entre la relación de validación del aprendiz, el conocimiento de los diseñadores sobre la persona, la investigación seria con ellos y para ellos, y el vínculo que esto tiene con promover una participación realmente significativa. Actualmente solo puedo pensar en diseños centrados en la persona, diseño de experiencias de aprendizaje; por ello, la empatía y el reconocimiento de los participantes me parece la parte más esencial de cualquier diseño pedagógico y cualquier diseño transmedia. Así que la secuela era una parte imposible de escribir durante la tesis, pero era igualmente imposible dejar de incluirla cuando expresa mi postura y visión sobre la educación transmedia en 2021; cuando percibo que

los profesores debemos cuestionarnos esto, más que pensar en las aplicaciones que debemos usar en clases para realizar las videoconferencias.

Este no es un viaje concluido, pues a raíz de mi tesis se gestó el sueño de una producción transmedia alrededor de *Don Quijote* para promoción de la lectura, que incluya experiencias inmersivas y utilice realidad aumentada, así como virtual, además de promover la participación y extensiones transmedia. Es un sueño pendiente que seguro otros han explorado. Pero *Don Quijote* es una obra interminable; y Alonso Quijano, un entrañable personaje al cual siempre he de volver. Sobre todo en tiempos inciertos como los que vivimos.

Sin más preámbulos, espero que lectores y lectoras encuentren esta obra útil y que disfruten su propio viaje por la obra, tanto como yo he disfrutado escribirla.

02