

Narrativas inmersivas como estrategia didáctica

**Kit de
herramientas para
armar tus propias
experiencias**



FLACSO
ARGENTINA

Facultad
Latinoamericana de
Ciencias Sociales.
Sede Argentina.

Área Educación

Proyecto Educación y
Nuevas Tecnologías



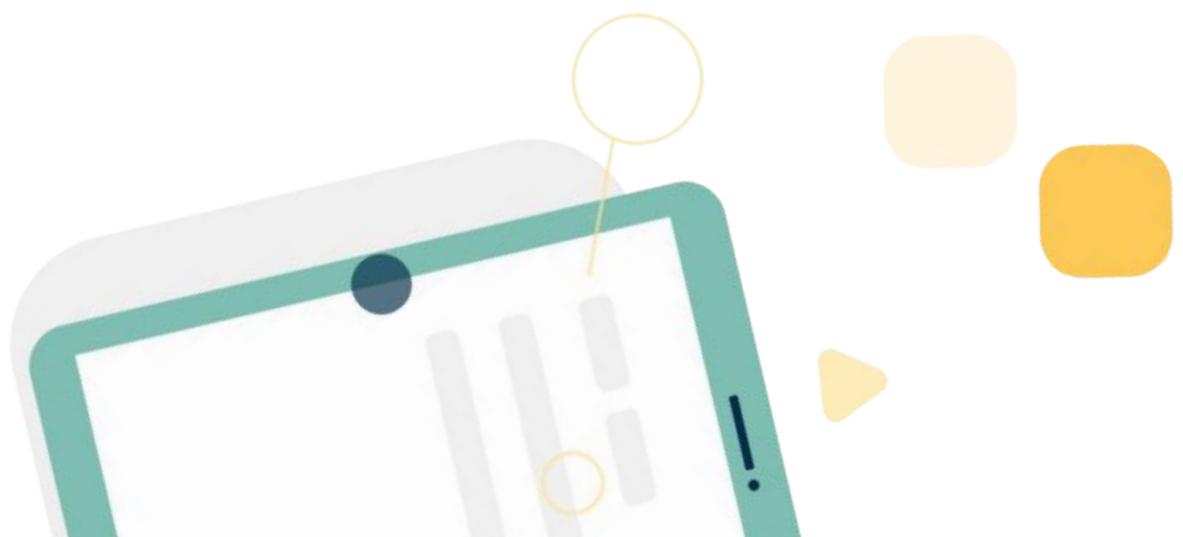


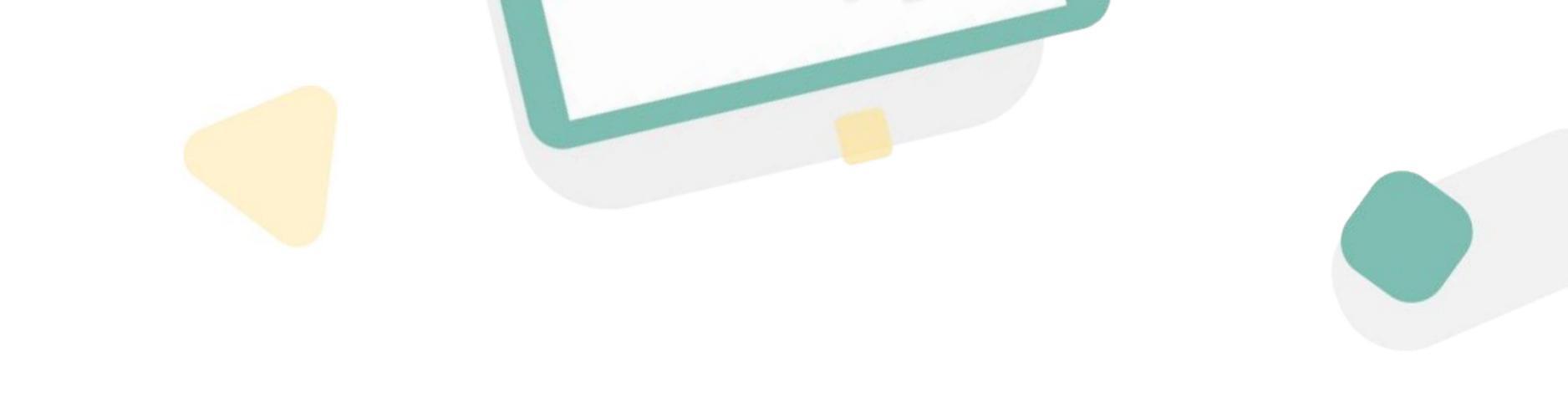
¡Hola!

Somos el equipo del **PENT**, el **Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías de FLACSO Argentina**.

En noviembre y diciembre emitimos los episodios 4 y 5 de nuestro ciclo **Luz, cámara, ¡educación!** donde Valeria Odetti, Cecilia Criscuolo, Corina Rogovsky y Soledad Arreguez hablaron sobre dos tipos de narrativas inmersivas: **transmedia** y **juegos de escape**.

Ahora, compartimos herramientas para diseñar y desarrollar este tipo de experiencias en el campo educativo.

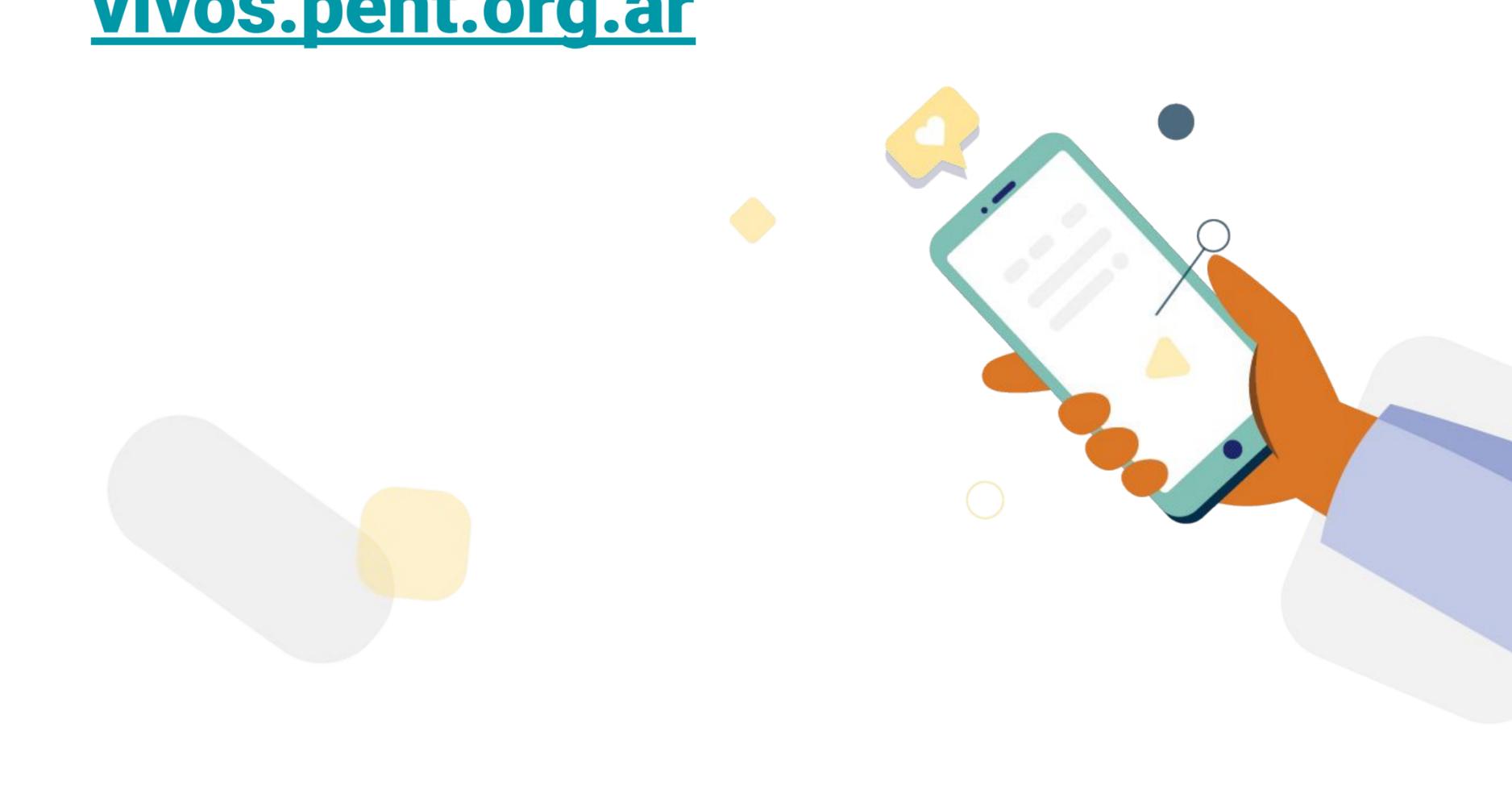




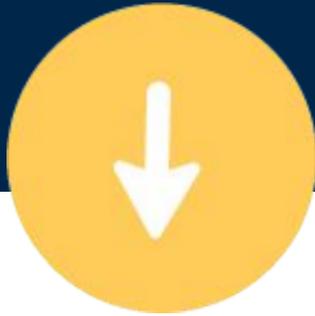
En el PENT tenemos más de **15 años de experiencia en formación, investigación, y construcción de conocimiento** sobre enseñar, aprender y trabajar colaborativamente con tecnologías digitales.

Te invitamos a compartir este recurso y participar de nuestros próximos encuentros ❤️

Podés revivir los episodios o buscar otros materiales sobre el ciclo en [**vivos.pent.org.ar**](https://vivos.pent.org.ar)



Narrativas inmersivas



Las narrativas inmersivas son **relatos** que favorecen la entrada de los usuarios a entornos envolventes o experienciales, donde por medio de **diversos recursos** -como el sonido o el audiovisual- se busca crear o recrear un escenario, real o ficticio.

Pensamos en la inmersión como **estrategia didáctica**, como la experiencia que sumerge al estudiante hacia un territorio diferente, colmado de recursos y estímulos que potencian su proceso de aprendizaje. Recursos y estímulos que se revelan de manera progresiva, a medida que profundiza su interacción con la experiencia.



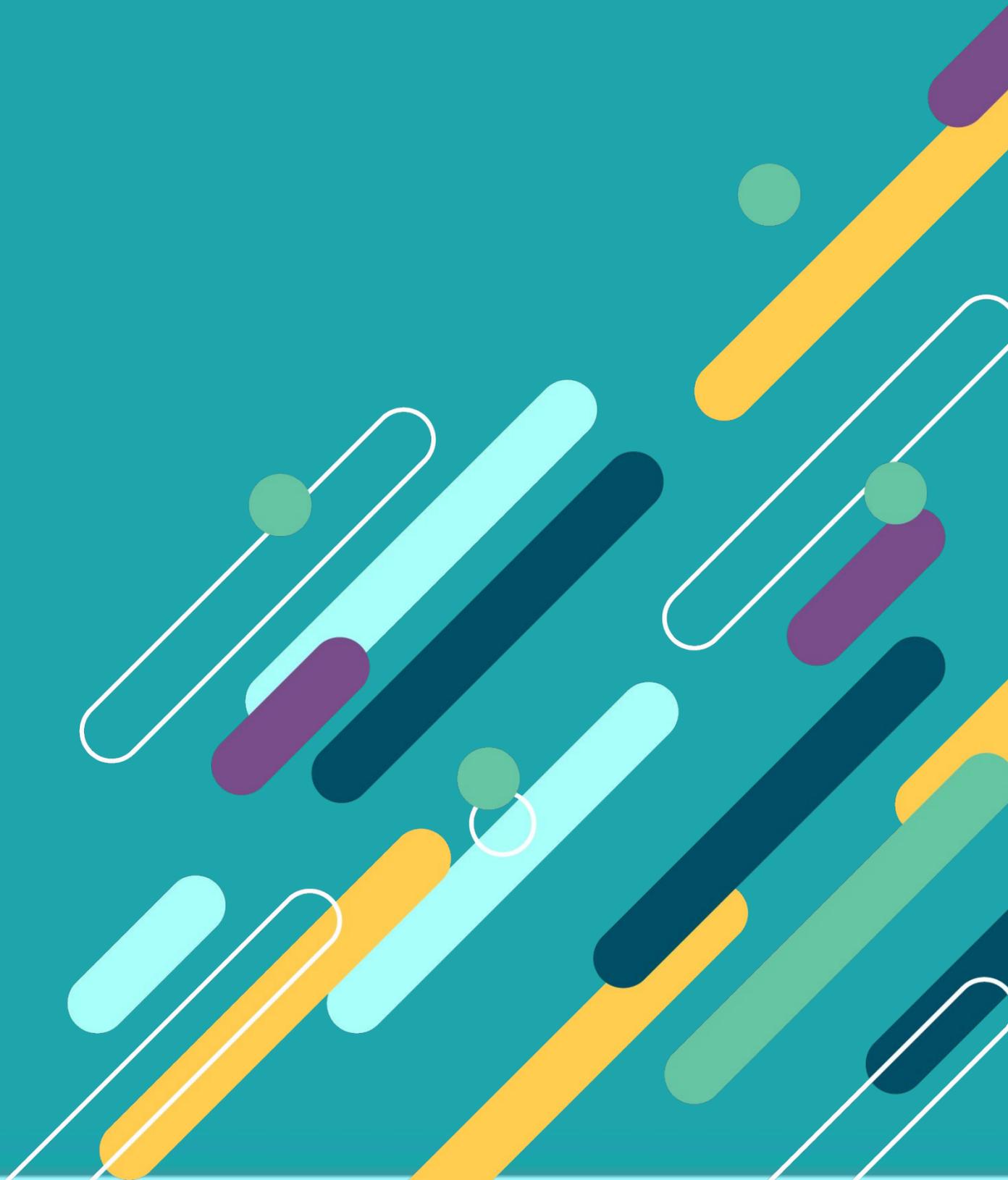
Hablamos de una **metáfora lúdica** reglada a partir de pautas de acción y tareas para resolver, que implican “ponerse en la piel” de uno de los personajes o roles que se presentan. Se trata de **experiencias flexibles** en el manejo de los tiempos **pero regladas** en cuanto a las acciones e interacciones que se proponen.

En términos generales podemos decir que estas narrativas constituyen:

- ▶ Sistemas de fantasía que desarrollan un relato y poseen propósitos atractivos, los cuales tienen el potencial de volver el aprendizaje muy real para los participantes.
- ▶ Entornos inmersivos y experienciales (Oblinger 2006) que están vinculados con algún aspecto de la realidad.
- ▶ Una interpelación a los/las participantes en primera persona. Implican la resolución de problemáticas, desafíos o misiones, que comprometen a las audiencias.

Parte A:

Transmedia



La **narrativa transmedia** es un tipo de narración que ocurre en diversas plataformas y con una participación muy activa de parte de las audiencias. Por sus características es una narración dispersa y fragmentada.

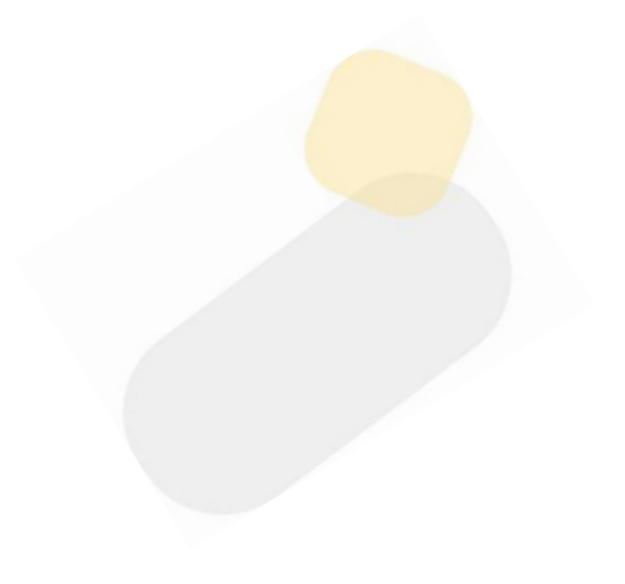
Según **Henry Jenkins** su estructura responde a siete principios:

- ▶ **Expansión - profundidad:** la expansión está dada por la acción de cada participante de replicar y producir contenido en las diversas plataformas del proyecto, y la profundidad está determinada por la búsqueda de nuevas líneas narrativas emergentes de la idea original.
- ▶ **Continuidad - multiplicidad:** la continuidad otorga coherencia al relato mientras que la multiplicidad suma variaciones de miradas sobre la misma historia.

- ▶ **Inmersión - extracción:** la inmersión implica sumergirse en el universo narrativo de la historia mientras que la extracción traslada elementos del universo narrativo a la vida cotidiana de los lectores.
- ▶ **Construcción de mundos:** directamente vinculado con el principio anterior la narrativa transmedia construye un mundo narrativo donde ficción y realidad se interconectan.
- ▶ **Serialidad:** se encuentra dada por la fragmentación del relato principal a través de las diferentes plataformas involucradas.
- ▶ **Subjetividad:** requiere la posibilidad de explorar los diversos universos de los personajes y ofrecer variados puntos de vista.
- ▶ **Ejecución:** es la posibilidad de que el universo expandido en las diversas plataformas termine siendo parte de la obra original.



Esta estructura narrativa puede verse en la publicidad o en producciones audiovisuales pero es importante comprender que, al traerla al campo educativo, tiene que considerarse una diferencia sustancial: **quienes “mueven” la historia tienen que ser los participantes.** La actividad de los/las estudiantes, participantes de la experiencia, es crucial para que hablemos de transmedia educativo.





Pero...

**¿cómo se construye un
transmedia educativo?**

¡Manos a la obra!



Aquí te dejamos el paso a paso y algunos insumos para que puedas planificar una experiencia transmedia educativa.

► **Planificación general de la propuesta**



Objetivos de aprendizaje:

¿qué esperás que tus alumnos aprendan luego de finalizada la experiencia?



Duración de la actividad:

¿cuánto tiempo va a durar la experiencia?



Universo narrativo: ¿cuál es la historia que van a desarrollar? ¿dónde ocurre? ¿cuántos personajes tendrá?

Personajes y rol en la trama

En un cuadro detallar cada personaje. Usar una fila para cada uno de ellos. Intentá ser lo más detallista posible.

Personaje	Perfil	Actor/ Actriz	Rol

Escenarios y acciones

En este paso es importante que detalles todos los escenarios que intervendrán en la narración. Recordá que cada escenario corresponderá a una plataforma diferente y que estas escenas son las que movilizan el avance de la historia.

Escena	Acción	Medio	Tiempo
Nombre de la escena			

Cronograma de publicaciones

Aquí vas a detallar, día por día, qué contenido se publicará, correspondiente a qué escena (eso te va a indicar en qué red o plataforma será) y cuál es el archivo de la publicación.

Recomendamos **CANVA** (www.canva.com) para la realización de los diseños. Su versión gratuita permite acceder a un montón de plantillas de acuerdo a la red social elegida.

Día	Fecha	Escena	Archivo
Día 1			

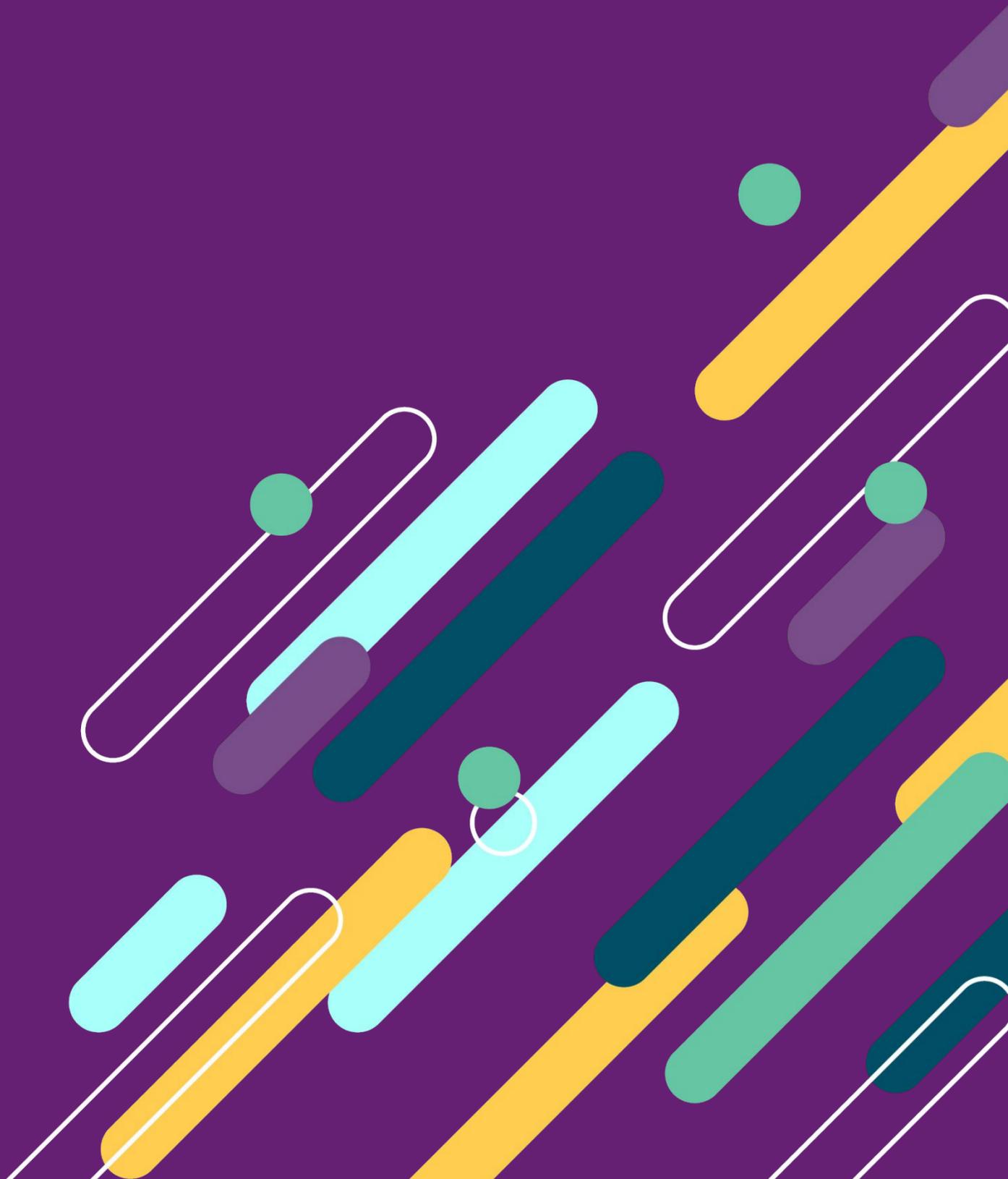
Cierre

Si bien la narración transmedia no tiene fin porque siempre puede volver a activarse, recomendamos darle un cierre al recorrido y mirar, junto con tus estudiantes, los aprendizajes.

Es, también, una buena idea hacer una **síntesis visual de la experiencia**.

Aquí te dejamos la nuestra: ¡Se perdió Artigas!
bit.ly/seperdioartigas

Parte B:
**Juegos de
escape**

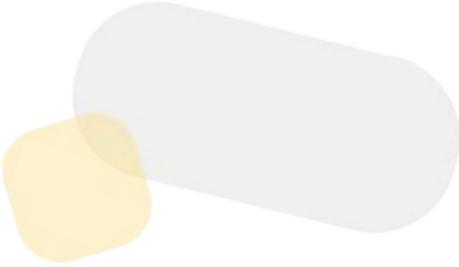


Hablamos de juegos, presenciales o virtuales, donde el desafío es escapar de un espacio, explorando el lugar, descubriendo pistas y resolviendo retos que te acercan a la salida.

Los elementos centrales para el diseño de un juego de escape son los siguientes:

Historia

Es importante definir la narrativa, es decir, la historia que se cuenta por medio del juego, y en este caso, se define la misión que deberán cumplir o alcanzar los participantes. Algunas preguntas para pensar la historia: ¿De qué tratará el escape? ¿Quiénes serán los personajes? ¿Qué les sucederá?



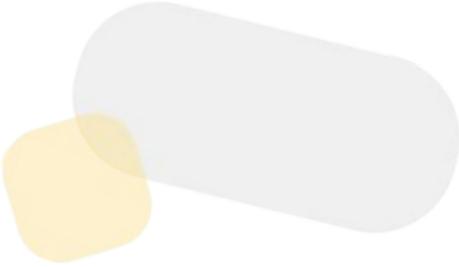
Escenario

Se trata del lugar donde transcurre la historia. Hay que reconstruir ese espacio a partir de huellas narrativas, indicios e imágenes que “enganchen” y sumergen al lector. Pensamos al escenario en tanto laberinto, espacio no lineal, para ser recorrido y descubierto. Espacio que se revela en etapas y que a medida que se sorteán obstáculos, se accede a nuevo contenido, a nuevos espacios, a nuevos desafíos.

Obstáculos

No hay juego de escape sin obstáculos que superar. Pueden ser acertijos y desafíos de distinta índole que brindan claves numéricas o códigos alfanuméricos para abrir puertas y accesos para avanzar en el juego. Nuevas pantallas, nuevos niveles de complejidad.



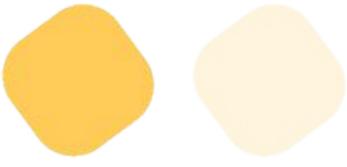


Pistas

Es importante dejar pistas para que los participantes puedan sortear los obstáculos. Puede ser un botón que revela parte de la solución o asignar a un personaje que brinde ayuda.

Niveles

A medida que los participantes van resolviendo los acertijos acceden a códigos o claves que permiten desbloquear los siguientes niveles o etapas del juego hasta el final. Los candados y códigos vinculan los diferentes desafíos del juego.





**¿Cómo llevamos esto
al aula?**

**¡A diseñar tu propia
experiencia!**



Podés aplicar esta narrativa a cualquier contenido educativo. Podés pensar un juego de escape para distintas áreas de conocimiento y edades.

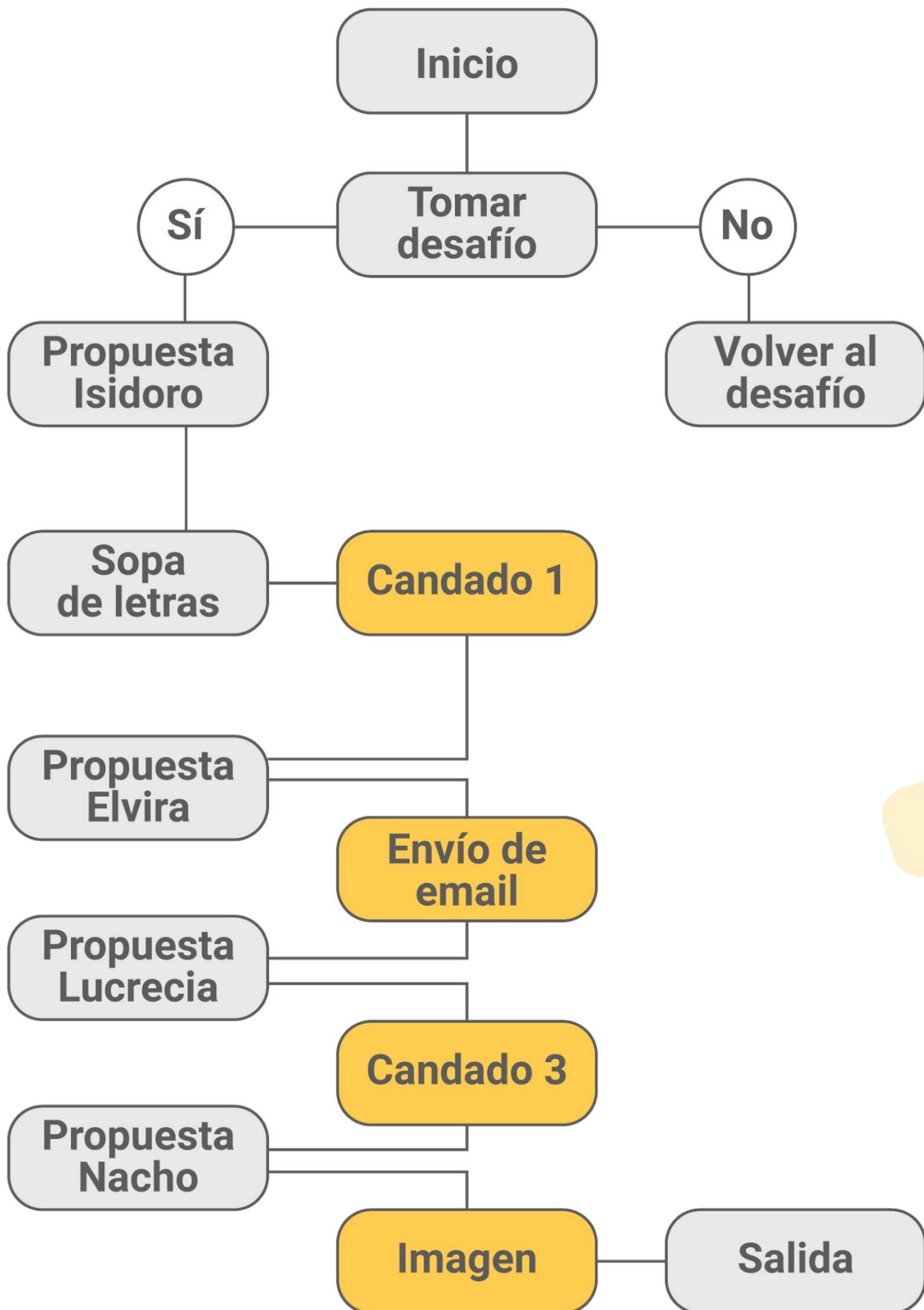
Tené en cuenta que **definirás el contenido y la dificultad con los elementos del diseño del juego** (misión, obstáculos, pistas y niveles).

Para que puedas armar tu propia experiencia, compartimos una plantilla que organiza y secuencia los pasos previos al diseño de un juego de escape.

Título	
Tema y contenidos	
Destinatarios	
Narrativa - Conflicto	
Propuestas para resolver (retos)	
Materiales, herramientas	
Página principal donde transcurre la historia de escape o relato central	
Herramientas adicionales para retos	
Candados	

También podés bocetar el juego de escape por medio de un **mapa de navegación**.

Te compartimos aquí la estructura con la que pensamos la propuesta:



Mirá cómo quedó [nuestro juego de escape](#):
“Ayudá a Laura a salir del Zoom”.

Bonus Track

Compartimos algunas **plataformas** en las que puedes armar la base de tu juego:

Google Sites, Wix, Wordpress, Blogger, Genially.

Y algunas **herramientas** para crear desafíos y elementos divertidos para tu juego:



Avatares

Bitmoji, Mangatar.



Códigos QR

[Acceder](#)



Crucigramas, sopas de letras, acrósticos, criptogramas, juegos de memoria y rompecabezas interactivos

[Acceder](#)



Desafíos, candados y enigmas
que agregan emoción a tu juego
de escape

Acceder



Laberintos

Acceder



Naipes

Acceder



Nubes de palabras

Acceder



Placas para difusión

Acceder

Si te interesa leer un poco más sobre estos temas te dejamos algunas recomendaciones:

Odetti, V. y Bregazzi, J. M. (2019)

Una experiencia de transmedia educativo: construcción de un contenido abierto, colaborativo y con participación de los estudiantes. En 8vo Seminario Internacional RUEDA 2019. Tilcara.

Ver

Odetti, V. (2018)

Narrativas Transmedia. Montevideo: El Abrojo.

Ver

Milillo, C. Rogovsky, C y Trech, M. (2019)

Sumergirse en el diseño de nuevos formatos para el aprendizaje: experiencias inmersivas en línea. En 8vo Seminario Internacional RUEDA 2019. Tilcara. Argentina.

Ver

Te invitamos a conocer nuestro **posgrado**

Diploma Superior + Especialización
en Educación y Tecnologías
Modalidad virtual

Aprende a diseñar experiencias
educativas innovadoras
con tecnologías y propuestas
valiosas de e-learning.

Escanear el código o ingresar
pent.flacso.org.ar/diploma

¡Escaneame!



Sumate a nuestras redes



**@pentflacso
.argentina**



@pent_flacso



@pentflacso



PENT FLACSO



**Proyecto Educación
y Nuevas Tecnologías.**



FLACSO

**#YoMeQuedoEnCasaCon
FLACSOArgentina**