De descripción de casos a escenarios inmersivos: La creación de mundos y el *role- playing* como estrategias de rediseño transmedia del módulo "Taller de Proyectos" del Diploma Superior en Educación y Nuevas Tecnologías.

María Monserrat Pose FLACSO mmpose@flacso.org.ar
Corina Rogovsky FLACSO crogovsky@flacso.org.ar

Resumen

Las narrativas transmedia en entornos educativos permiten diseñar propuestas inmersivas de naturaleza flexible, que alientan la participación del alumnado. En este trabajo, se describe la forma en que este tipo de narrativas se combinaron con una propuesta de estudio de caso en el rediseño del módulo "Taller de Proyectos" del diploma Superior en Educación y Nuevas Tecnologías de PENT FLACSO. A través de personajes y piezas transmedia, los casos se transformaron en escenarios inmersivos, que nutren la imaginación estudiantil y les permite visualizar claramente los distintos aspectos que los componen. Se concluye que la fusión de narrativas transmedia y estudio de casos habilitó la creación de un dispositivo que emula las condiciones de trabajo de los futuros diplomados. Como especialistas en Educación y Nuevas Tecnologías, los egresados podrán realizar diagnósticos del grado de inserción y aprovechamiento de la tecnología en diferentes instituciones. El rediseño del módulo resulta favorecedor para ejercitar habilidades importantes para llevar a cabo dicho trabajo: por un lado, invita a recolectar, ordenar e interpretar información de fuentes diversas; por otro fomenta el diseño y la formulación de buenas preguntas en interacción con informantes clave

Narrativa Transmedia; Estudio de Casos ; Innovación Pedagógica; Educación Superior; Diseño Tecno-pedagógico

Introducción

El estudio de casos como estrategia didáctica (Wassermann, 1999) fomenta el aprendizaje activo y alienta el desarrollo de habilidades cognitivas de orden superior tales como analizar, investigar, tomar decisiones y proponer soluciones. Se trata de una estrategia de enseñanza de larga trayectoria en la universidad (Calpanchay Suárez, 2021) aplicada en diversas áreas (Ivannega, 2021; Gamboa Mora, 2017; Quasar et al, 2023) que permite poner en práctica los conocimientos adquiridos y recrear situaciones similares a las del futuro ámbito de desempeño profesional (Instituto Tecnológico de Monterrey, s.f.).

El Diploma Superior de Educación y Nuevas Tecnologías, un curso de posgrado en línea, ofrecido por el Proyecto Educación y Nuevas Tecnologías (PENT) FLACSO se ha valido de los casos como estrategia didáctica en su módulo integrador, “Taller de Proyectos”. Allí se plantean cuatro escenarios ficticios que proponen distintos problemas tecno-pedagógicos donde la integración de tecnología juega un papel importante, sin transformarse en la problemática principal. La actividad consiste en identificar el problema y diseñar en etapas y de manera progresiva, un proyecto educativo con inclusión de tecnologías digitales que ofrezca una solución a dicho escenario. Esta estrategia ha resultado valiosa a lo largo de las distintas cohortes para plasmar los conocimientos adquiridos en una planificación concreta.

Hasta el 2023, los escenarios se presentaron por medio de una descripción en formato textual, de unos pocos párrafos, cuyo carácter acotado dejaba puntos de indefinición para que cada equipo de estudiantes pudiera transformarlos en oportunidades para la creación. En el coloquio final, los estudiantes valoraban positivamente el módulo pero expresaban cierta desorientación inicial que atribuían a dichos puntos de indefinición y a la imposibilidad de recabar más datos. Estos comentarios desafiaron al equipo docente al rediseño que se comparte a continuación

Antecedentes

La literatura ha señalado la importancia de otorgar profundidad al uso de casos (Toogood, 2025; Al-bedaery et al., 2024) en educación para ofrecer una experiencia auténtica de aprendizaje (Poulton et al. 2009; Poulton et al., 2014).

A su vez, desde 2017, se ha analizado la integración de narrativas digitales en educación como una técnica que emula las formas actuales de comunicar (Palioura & Dimoulas, 2022), facilita la comprensión (Alismail, H, 2015), promueve el involucramiento estudiantil activo, atiende a la diversidad (Ugap, 2025) y mejora las habilidades comunicativas del estudiantado (Samuels, 2024). Asimismo, se le atribuye la capacidad de alentar la resolución de problemas y el pensamiento crítico-analítico (Cirali Sarica & Yildirim, 2024).

Dentro de este tipo de narrativas, las narrativas transmedia expanden un relato a través de un conjunto de piezas en diversos formatos que cuentan distintos aspectos de una misma historia (Scolari, 2013). Han sido empleadas en diferentes proyectos educativos (Ferrarelli, 2015; Albarello & Mihail, 2018; Montoya, 2018; Ferrarelli, 2023a; Murgia, 2025); y se las valora por su impronta productiva, polifonía, versatilidad y variedad (Ferrarelli & Pose, 2022) para el diseño de propuestas participativas, el desarrollo de alfabetismos aumentados y la diversificación de la enseñanza (Ferrarelli, 2023b)

El equipo del PENT FLACSO ya ha experimentado en la construcción de casos multimediales como estrategia para favorecer el abordaje de situaciones complejas (Schwartzman & Langhi, 2019) y, crear una propuesta coherente con los principios que constituyen el "núcleo genético" de la educación en línea (Schwartzman et al., 2014). En la Diplomatura en Educación y Nuevas Tecnologías, una experiencia transmedia previa invitaba a docentes y estudiantes asumir roles e interactuar a través de redes sociales para co-construir un problema (Odetti y Bregazzi, 2019; Odetti et al., 2020). Estas experiencias sirvieron de antecedente para el rediseño que se comparte en esta ponencia.

Metodología empleada para el rediseño del módulo Taller de Proyectos.

El rediseño del módulo combinó estudio de casos con narrativas transmedia y se extendió durante tres años, en etapas espiraladas, que se retroalimentaron de la experiencia de cursada anterior.

En la primera etapa (año 2024), se crearon personajes para cada escenario. Para ello, el equipo docente reconstruyó el universo narrativo de cada personaje expandiendo el relato original. Estos personajes, representados por diferentes actores, se presentaron al estudiantado a través de videos en el aula virtual (cfr. fig.1).Uno de los objetivos que guiaron esta decisión se vincula con la importancia de los relatos narrados en primera persona, que apelan a la identificación y a la empatía. Se asignó una red social de contacto a cada personaje (Twitter, Linkedin e Instagram) (cfr. fig 2) y se alentó al estudiantado a interactuar con ellos para expandir la información presentada en cada caso. El equipo de tutoría asumió el rol de cada personaje, y contestó las preguntas de los estudiantes desde el perfil ficticio de la red social elegida (cfr. fig 3).

En la segunda etapa (año 2025), se pulieron detalles a partir de lo observado en el desarrollo de la cohorte anterior. En dos de los escenarios, se reemplazaron los personajes por otros que tuvieran una perspectiva más abarcativa del problema propuesto, y pudieran contestar mayor cantidad de preguntas, aumentando sus posibilidades de interacción con los estudiantes. Asimismo, se avanzó en ampliar dos de los cuatro escenarios creando recursos multimediales (blogs, documentos oficiales ficticios, páginas web, folletos, informes) que pudieran ser compartidos tanto en el campus como a través de las interacciones entre el estudiantado y los personajes. Para crearlos, se analizaron los diálogos mantenidos entre los estudiantes y los personajes el año anterior en un cuadro de doble entrada que permitió categorizar las preguntas e identificar qué recursos podrían ampliar las respuestas y otorgar mayor realismo al escenario.

Finalmente, en la tercera etapa (año 2026), se diseñaron los recursos multimediales de los dos escenarios restantes, replicando la metodología de análisis de los intercambios en un

cuadro de doble entrada. El desarrollo de los recursos fue llevado a cabo por el equipo de gestión de contenidos y agilizado a través de inteligencia artificial generativa.

Figura 1
Elementos multimediales en la presentación del caso

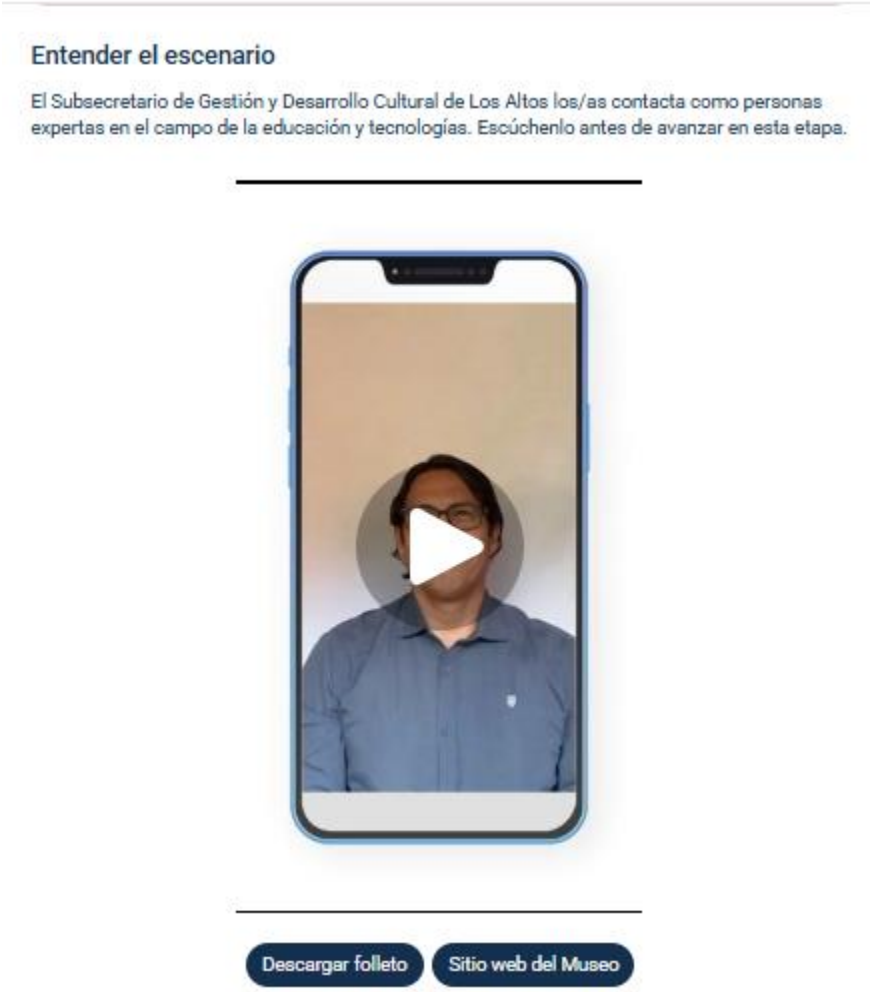

Figura 2
Perfil de un personaje en la red social Twitter



Figura 3
Intercambio con personajes a través de la red social Twitter.



Resultados

El módulo rediseñado enriqueció la estrategia de estudio de casos a través de narrativas transmedia mediante dos estrategias básicas. Por un lado, mediante *role-playing,* el equipo de tutoría asumió la voz de los personajes creados para cada caso y los estudiantes interactuaron con ellos desde el rol de especialistas. Esta estrategia recuperaba la experiencia descripta en la sección antecedentes (Odetti y Bregazzi, 2019; Odetti et al., 2020).

Por otro lado, se trabajó en la expansión de los escenarios de cada caso creando piezas en diferentes formatos que ampliaban la información a través de nuevos detalles y perspectivas. De esta manera, los casos se convirtieron en escenarios inmersivos, que invitaban al estudiantado a la exploración y a la recolección de información para lograr una comprensión acabada de cada problemática planteada.

Este rediseño posibilitó enriquecer la presentación textual de los casos de la versión anterior del módulo. La observación de la implementación de los cambios en las cohortes 2024 a 2026 permitió comprobar que los nuevos escenarios contribuyen a la clara visualización de los mismos por parte del estudiantado. Se advirtió además que algunos estudiantes se involucran al punto de olvidar de que se trata de escenarios ficticios, aun cuando se los señala como tales a lo largo de todo el módulo. Este detalle puede ser interpretado como parte de la "suspensión de la incredulidad" (Coleridge, 1817/2004) necesaria para una verdadera inmersión.

Conclusiones

El rediseño del módulo Taller de Proyectos combina las potencialidades del estudio de casos y las narrativas transmedia, y a través de la estrategia de *role-playing* se nutre de la imaginación docente y de la participación estudiantil. La interactividad de la propuesta y la densidad narrativa que se logra al diversificar las fuentes de información (a través de videos, perfiles en redes sociales, documentos oficiales ficticios, entre otros) proveen los anclajes necesarios para que la imaginación del estudiante opere sobre las variables que componen el escenario a resolver.

La nueva propuesta emula la experiencia de asesoría tecnopedagógica del ámbito de desempeño profesional, en la que los futuros egresados deberán obtener información de múltiples fuentes, a través de observación, análisis de documentos y entrevistas. De la misma manera, el módulo presenta un escenario inmersivo que el estudiantado recorre para recolectar esa información, dispersa en las diferentes piezas transmedia.

Otro punto para resaltar es el rol del estudiantado como co-constructor del caso a través de sus preguntas e intercambios con los personajes, ya que la información y las respuestas que estos brindan dependen del tipo de preguntas que reciben. Esto no sólo

porque aporta variedad a lo largo de las diferentes cohortes generando casos ligeramente diferentes de un año a otro, sino además constituye un ejercicio valioso para desarrollar la habilidad de preguntar.

A través del rediseño, los casos propuestos se transforman en escenarios inmersivos que invitan a docentes y a estudiantes a asumir roles para co-crear el problema planteado. En la nueva propuesta, resolver un caso implica tanto habitarlo como co-crearlo, y da lugar a una experiencia significativa de aprendizaje que estimula el desarrollo de habilidades esenciales en el ámbito profesional.

Bibliografía

Albarello, Francisco, & Mihal, Ivana. (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

Al-bedaery, R., Baig, S., Khare, Y., & Sullivan-Mchale, J. (2024). Humanising case-based learning. Medical Teacher, 46(10), 1348–1355. ttps://doi.org/10.1080/0142159X.2024.2308066

Alismail, H. A. (2015). Integrate digital storytelling in education. *Journal of Education and Practice*, *6*(9), 126–129. https://iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/21350

Calpanchay Suárez, P. C. (2021). El método de casos como herramienta de enseñanza. Sus resultados y reflexiones en épocas de pandemia. Omnia. Derecho y sociedad, 4 (4), pp. 47-54.

Cirali Sarica, H., & Yildirim, D. (2024). Data storytelling in education: A systematic review. En *INTED2024 Proceedings* (pp. 6990–6997). IATED Academy. https://doi.org/10.21125/inted.2024.1853

Coleridge, S. T. (2004). *Biographia literaria* (EBook No. 6081). Project Gutenberg. https://www.gutenberg.org/ebooks/6081 (Obra original publicada en 1817)

Ferrarelli, M. (2015). La textualidad desbordada: Transmedia y educación en la cultura digital. *Lenguas Vivas*, (11), 8–18.

Ferrarelli, M. (2023a). Narrativas transmedia en educación: Reimaginar el cuarto propio expandido. *Revista Académica liLETRAd*, (6), 33–38.

Ferrarelli, M. (2023). Las narrativas transmedia en perspectiva: Participación, alfabetismos y tecnodidáctica. En M. Ferrarelli (Comp.), Narrativas transmedia para aprender y enseñar: Ecologías ampliadas en la cultura digital (pp. 15–35). Grupo Magro.

Ferrarelli, M., & Pose, M. M. (2022). Intervenciones transmedia en la escuela secundaria: Tensiones y desafíos para estudiantes lectoautores. En M. Falasca & C. Frontera

(Eds.), Alfabetización y competencias transmedia: Propuestas didácticas para el Nivel Secundario y Superior (pp. 45–68). Editorial SB.

Gamboa Mora, M. C. (2017). Estudio de caso como estrategia didáctica para el proceso enseñanza-aprendizaje: Retos y oportunidades. *Bio-grafía: Escritos sobre la Biología y su Enseñanza*, (Extraordinario), 1533–1540. https://doi.org/10.17227/bio-grafia.extra2017-7323

Ivanega, M. M. (2021). Reflexiones en torno a la enseñanza del Derecho Administrativo: la aplicación del juego de roles, el método del caso. Los desafíos. En Hernández-Mendible (Ed.), Reflexiones iberoamericanas sobre la enseñanza del derecho administrativo (pp. 215–230). Editorial Jurídica Venezolana.

Instituto tecnológico de Monterrey. (s.f.). El estudio de caso como técnica didáctica. Recuperado de http://sitios.itesm.mx/va/dide2/documentos/casos.PDF

Montoya, C. (2018). *Las narrativas transmedia en una experiencia pedagógica universitaria en la UNSAM* [Trabajo de grado/tesis, Universidad de Morón]. Repositorio Institucional UM.

Murgia, V. (2019). *Las narrativas transmedia pedagógica: El co-diseño escuela-comunidad como oportunidad de aprendizaje* [Tesis de maestría, Universidad de Buenos Aires]. Repositorio Institucional Filo:digital. http://repositorio.filo.uba.ar/handle/filodigital/18538

Odetti, V. y Bregazzi, J. M. (2019) Una experiencia de transmedia educativo: construcción de un contenido abierto, colaborativo y con participación de los estudiantes.[Ponencia]. 8.º Seminario Internacional RUEDA, 1 al 4 de octubre de 2019, Tilcara, Jujuy, Argentina.

Odetti, V., Schwartzman, G. y Bosch, M. E. (2020). Formatos innovadores para propuestas de educación en línea: Una experiencia transmedia y gamificada. *Boletín SIED*, (1), 1–12. https://sied.mdp.edu.ar/boletin/index.php/boletin/article/view/1

Palioura, M., & Dimoulas, C. (2022). Digital storytelling in education: A transmedia integration approach for the non-developers. *Education Sciences*, *12*(8), Article 559. https://doi.org/10.3390/educsci12080559

Poulton, T., Conradi, E., Kavia, S., Round, J., & Hilton, S. (2009). The replacement of 'paper' cases by interactive online virtual patients in problem-based learning. *Medical Teacher*, *31*(8), 752–758. https://doi.org/10.1080/01421590903141082

Poulton, T., Ellaway, R. H., Round, J., Jivram, T., Kavia, S., & Hilton, S. (2014). Exploring the efficacy of replacing linear paper-based patient cases in problem-based learning with dynamic Web-based virtual patients: Randomized controlled trial. *Journal of Medical Internet Research*, *16*(11), Article e240. https://doi.org/10.2196/jmir.3748

Qaisar, R., Bouzoubaa, H., Lajane, H., Lamiri, A., Benchadlia, F., Abidi, O., & Khyati, A. (2023). Comparison of learning facilitated by traditional and virtual case studies for teaching the nursing approach to care. *The Open Nursing Journal*, *17*, Article e187443462302020. https://doi.org/10.2174/18744346-v17-230223-2022-151

Samuel, K. J. (2024). The role of digital storytelling in education: Enhancing literacy and communication skills. *Eurasian Experiment Journal of Scientific and Applied Research*, *5*(2), 36–42. https://www.eejournals.org

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto.

Schwartzman, G. y Langhi, M. (2019). El estudio de casos multimediales como estrategia de enseñanza para la educación en línea [Ponencia]. 8.º Seminario Internacional RUEDA, 1 al 4 de octubre de 2019, Tilcara, Jujuy, Argentina.

Schwartzman, G., Tarasow, F. y Trech, M. (2014). Dispositivos tecnopedagógicos en línea: Medios interactivos para aprender. En A. Farrow (Ed.), *Aprendizaje abierto y aprendizaje flexible: Más allá de formatos y espacios tradicionales* (pp. 111–135). ANEP-Ceibal. https://www.researchgate.net/publication/267025175_Dispositivos_tecnopedagogicos_en_linea_medios_interactivos_para_aprender

Toogood, C. (2025). Supporting students to engage with case studies: A model of engagement principles. *Educational Review*, *77*(4), 1125–1139. https://doi.org/10.1080/00131911.2023.2281227

Ugap, C., Wan Yahaya, W. A., Balakrishnan, B., Hashim, M. E. A. H., Tochinai, F., & Md Nasir, S. (2025). Tech-infused narrative: A systematic review of digital storytelling in education. *Journal of Advanced Research Design*, *131*(1), 1–16. https://doi.org/10.37934/ard.131.1.116a

Wassermann, S. (1999). *El estudio de casos como método de enseñanza*. Amorrortu Editores.