

---

# Los usos educativos de las narrativas transmedia

---



Las narrativas transmedia permiten generar entornos de aprendizaje cercanos a la vida diaria de los alumnos, utilizando una gran diversidad de medios y provocando la interacción de múltiples usuarios. La industria del entretenimiento apuesta cada vez más por este tipo de difusión. El siguiente informe describe y analiza algunas de las principales experiencias que siguen la estrategia transmedia.

## GABINETE DE COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN

**DIRECCIÓN JOSÉ MANUEL PÉREZ TORNERO**

**COORDINACIÓN SANTIAGO TEJEDOR**

**ORGANIZACIÓN GLÒRIA BAENA**

### INVESTIGACIÓN

**Almudena Esteban**

**Alodia Quesada**

**Cristina Pujol**

**Danuta-Assia Ottman**

**Eloisa Hormigo**

**Fabio Tropea**

**Gabriel Jaraba**

**José Manuel Pérez Tornero**

**José María Perceval**

**José Martínez Abadía**

**Juan Francisco Martínez**

**Judit Calle**

**Laura Cervi**

**Lidia Peralta**

**Ling Tan**

**Bing Zhang**

**Mar de Fontcuberta**

**Marta Portales**

**Mireia Pi**

**Mireia Sanz**

**Monica Caprino**

**Núria Fernández**

**Núria Simelio**

**Pere-Oriol Costa**

**Rosario Lacalle**

**Santiago Giraldo**

**Tomás Peire**

**Despacho 49**

**Facultad de Ciencias de la Comunicación**

**Edificio I**

**08193 Bellaterra**

**Campus UAB, Cerdanyola del Vallès**

**tel +34 93 581 16 89**

**tel +34 93 581 30 62**

**fax +34 93 581 20 05**

**cg.comunicacion.educacion@uab.cat**

**REDACCIÓN JOSÉ MANUEL PÉREZ TORNERO, SANTIAGO TEJEDOR, GLÒRIA BAENA, MARTA PORTALES, GEISEL GARCÍA, LING TAN, BING ZHANG Y JUDIT CALLE**

**EDICIÓN GEISEL GARCÍA**

**EDICIÓN GRÁFICA JUDIT CALLE**

**AUTORA ISA VILLEGAS**

# Los usos educativos de las narrativas transmedia

La industria del entretenimiento apuesta cada vez más por la difusión de sus producciones a partir de distintos medios y soportes. Esta estrategia denominada transmedia le permite rentabilizar al máximo sus productos para llegar a un mayor número de usuarios.

Sin embargo, las narrativas transmedia no sólo consisten en expandir las historias a través de distintos medios y soportes, sino también en conseguir que cada medio utilizado aporte nuevos contenidos y experiencias, generando así nuevas posibilidades experienciales y narrativas de las historias.

**La estrategia transmedia permite la difusión de los productos a través de varios medios y soportes para llegar a un mayor número de usuarios**

De este modo, las narrativas transmedia permiten una mayor inmersión del espectador en la historia, fomentando su implicación y participación, y por tanto, rompiendo con el tradicional rol del espectador pasivo.

En el ámbito de la educación, el uso de narrativas transmedia ofrece una amplia gama de ventajas. Su carácter inmersivo y el uso de múltiples soportes puede atraer a un alumnado familiarizado con entornos digitales y multimedia, y por tanto, servir como un factor motivacional.

En general, las narrativas transmedia permiten generar entornos de aprendizaje cercanos a la vida diaria de los alumnos, utilizando una gran diversidad de medios y provocando la interacción de múltiples usuarios. A pesar de la gran variedad de posibilidades, en el panorama actual encontramos iniciativas puntuales y dispersas que utilizan las narrativas transmedia con fines educativos.

### NARRATIVAS TRANSMEDIA EN LA EDUCACIÓN: EXPERIENCIAS

**Inanimate Alice** es una novela digital, multimedia e interactiva creada en Australia, que cuenta la historia de Alice y su amigo imaginario, Brad. A pesar de que **Inanimate Alice** no nace como un proyecto educativo, se ha incorporado como recurso digital para el aprendizaje de distintas materias y áreas educativas, principalmente en EEUU y Australia. En 2012 fue galardonada por la AASL (Asociación Americana de Bibliotecarios Escolares) como mejor sitio web para la enseñanza y el aprendizaje.

**Cosmic Voyage** es un juego de realidad alternativa que cuenta la historia de un cohete espacial que cae en la localidad de Millisville. Los alumnos deben encarnar a la empresa responsable del cohete y elaborar un informe que aporte soluciones para evitar los daños humanos, económicos y medioambientales que se podrían producir en la zona. Más de 600 alumnos del estado de Florida formaron parte de [esta experiencia](#). A través de la interacción entre di-

ferentes plataformas, videos, documentos escritos, páginas webs, juegos de simulación y tutorías presenciales, los participantes llegaron a acuerdos éticos y económicos para resolver una serie de problema “reales” que se planteaban en un escenario ficticio. [Este juego](#) se realizó en EEUU por la agencia de comunicación transmedia Double Take Studios, con el apoyo y el asesoramiento de la empresa especializada en transmedia CONDUCTTR.

**Inanimate Alice, Cosmis Voyage y Los Sostenibles son algunas de las experiencias transmedia más populares**

**Los Sostenibles** es un proyecto cuyo objetivo es concienciar sobre problemas medioambientales. Está formado por un conjunto de videojuegos a través de los que se quiere divulgar y educar sobre comportamientos sostenibles y respetuosos con el medio ambiente. A través de su página web gestionan los packs que incluyen el videojuego junto con materiales complementarios para su uso. Este ha sido desarrollado en España por la empresa de videojuegos educativos Jugalia Comunicación SL

También en España encontramos el proyecto **NoaMaxProject**, desarrollado por la compañía Everis y el GTI (Grupo de tecnologías interactivas) de la Universidad Pompeu Fabra. Con NoaMaxProject se pretende acercar las materias de ciencias y tecnologías a niños



y niñas de entre 10-14 años. El universo de Noa & Max comprende aplicaciones, juegos online, un serie completa y material educativo. Además, todas las actividades están diseñadas para que puedan ser fácilmente reutilizables, ampliables y complementables. De manera que el proyecto está abierto a todo tipo de sugerencias, propuestas y personas que quieras colaborar en cualquier ámbito del proyecto. Actualmente se encuentra en proceso de lanzamiento.

Desde algunas universidades se están llevando a cabo iniciativas de investigación acerca de las posibilidades educativas de las narrativas transmedia, como es el caso del Observatori Educatiu Digital de la Universitat de Barcelona. El proyecto que están llevando a cabo en colaboración con el INS Esteve Terradas i Illa de Cornella, consiste en plantear la creación de un mundo narrativo de ficción en el que los alumnos tienen que participar de forma activa en el desenlace de la historia a través de los distintos medios en los que se desarrolla la historia.

A pesar de que casi todos los proyectos transmedia con fines educativos se están llevando a cabo por empresas ligadas a la industria del entretenimiento, no es necesario recurrir a una de estas gran-

des empresas para crear un entorno de aprendizaje transmediático. Basta con recurrir a herramientas como Unity 3D o CONDUCTTR que permiten generar experiencias educativas basadas en la inmersión, la colaboración y la

participación, de forma personalizada. Unity 3D cuenta con una licencia libre y no requiere de conocimiento de programación para crear espacios tridimensionales interactivos. CONDUCTTR es un software creado por Robert Pratten para desarrollar y poner en marcha narrativas interactivas y multiplataforma de manera personalizada y autogestionada.

A través del uso de este tipo de herramientas los docentes encuentran nuevas oportunidades para llevar a cabo experiencias educativas más interactivas y participativas.

Poco a poco se están incorporando el uso de los medios digitales y las tecnologías de la información y la comunicación en las aulas de todo el mundo. Por lo que cada vez las instituciones educativas están más dotadas de recursos tecnológicos que les pueden facilitar la creación de ambientes interactivos y cooperativos para el aprendizaje. No obstante, los usos y oportunidades de estos nuevos recursos y herramientas que ofrecen los medios digitales aún están por descubrir. En este sentido, las narrativas transmedia se presentan como un instrumento capaz de sacarle el máximo rendimiento a la uso de las TIC y al aprendizaje a través de los medios digitales.

## LECTURA RECOMENDADA

Jenkins, H. (2010). "He-Man and the Masters of Transmedia". Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins. May 21, 2010.

Jenkins, H. (2011). "Transmedia 202: Further Reflections". Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins. August 1, 2011.

Dena, C. (2009). Transmedia practice: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments. Doctoral dissertation. University of Sydney.

Herr-Stephenson, B., Alper, M., Reilly, E. and Jenkins, H. (2013). T is for transmedia: Learning through transmedia play. Los Angeles and New York: USC Annenberg Innovation Lab and The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.

## ENLACES DE INTERÉS

<http://escuelatransmedia.blogspot.com.es/>

<http://www.socialtves.com/category/transmedia-2/>

Power Point donde se analizan y proponen experiencias narrativas transmediáticas en contextos de enseñanza-aprendizaje por Carlos A. Scolari.