

HACIA UNA TAXONOMÍA DE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS TRANSMEDIÁTICAS

Meyerhofer-Parra, Rafel,

Universitat de Girona, rafel.meyerhofer@udg.edu

González-Martínez, Juan,

Universitat de Girona, juan.gonzalez@udg.edu

Palabras clave: transmedia learning, storytelling, contenttelling, prosumo

RESUMEN

El cambio en las ecologías digitales y en los patrones de participación cultural descritos por Henry Jenkins (2006) ha producido un cambio en los roles de consumo mediático que, sin duda, requiere alfabetizaciones digitales nuevas y genera aprendizajes también nuevos en el ámbito informal. Como consecuencia de ello, desde el ámbito educativo informal se ha intentado aprovechar todo ese potencial y han surgido múltiples experiencias dentro del paraguas del *transmedia learning* que, en general, intentan aprovechar el potencial motivador de la participación y de las historias para conseguir objetivos didácticos concretos, en general bajo la forma del *transmedia storytelling*. Con todo, existe una cierta confusión en las diferentes aproximaciones didácticas, en función de la presencia o ausencia de diferentes elementos o de su protagonismo, que nos permite distinguir entre storytelling, storybuilding, contenttelling o play (todos adjetivados transmediáticos). A ello se dedica esta comunicación.

1. INTRODUCCIÓN

Al abordar el concepto de *transmedia* en el ámbito educativo, debemos atender a dos conceptos fundamentales del ecosistema cultural acuñado por Jenkins (2006): convergencia mediática y cultura participativa. Consumimos, pero también producimos; solapamos medios y los alternamos también. Se requieren nuevas alfabetizaciones (Jenkins et al. (2009), y se generan aprendizajes diferentes (Scolari, 2018).

Las prácticas transmediáticas, llevadas al ámbito educativo formal, presentan oportunidades y permiten la búsqueda de objetivos didácticos concretos (ligados o no a la esfera de lo digital). Desde el ámbito educativo el transmedia se aborda como un producto mediático, como un fenómeno cultural digital para el cual las personas necesitan una alfabetización especial, o como un modo de plantear el diseño de experiencias de aprendizaje (González-Martínez et al., 2019). Y es aquí donde volvemos al principio, pues nos encontramos con un contexto cultural que permite plantear experiencias de aprendizaje dentro de lo que podemos llamar aprendizaje transmedia (Fleming, 2013; Raybourn, 2014).

En este contexto, ¿qué podemos entender como transmedia learning? ¿Hasta qué punto podemos asimilar el aprendizaje transmediático o *transmedia learning*, con el *transmedia storytelling*? ¿Es el *transmedia storytelling* un sinónimo de *transmedia learning*? ¿Cuáles son los límites entre el dominante *transmedia storytelling* y otras denominaciones como *transmedia contenttelling*, *transmedia storybuilding* o *transmedia play*?

2. MÉTODO

Se considera que una revisión sistemática de la literatura (RLS) utilizando las directrices PRISMA es un método factible que permitirá localizar y analizar los documentos más rele-

vantes en relación con las preguntas de investigación a la vez que ofrece un acceso claro, útil y replicable al proceso de investigación (Urrútia y Bonfill, 2010).

La búsqueda de ensayos y estudios teóricos relacionados con las preguntas de investigación se realizó en 4 bases de datos electrónicas con los términos (“transmedia” AND “education”). Las bases de datos elegidas fueron Web of Science, Scopus, ERIC, y Dialnet. De los 573 registros iniciales se acabó constituyendo un acervo documental de 43 documentos.

3. RESULTADOS

En general, a partir del análisis de los documentos de referencia, se han encontrado los siguientes tópicos relevantes en todos los trabajos:

- 1) *Transmedia* y *transmedia storytelling* se usan como sinónimos en la mayoría de los documentos analizados, si bien se encuentran pocas precisiones o discusiones conceptuales.
- 2) *Crossmedia*, narrativas transmedia y transmedia también se usan como sinónimos. No necesariamente parten de los mismos principios o se aplican igual.
- 3) La narrativa (o la historia) forman parte fundamental del concepto de transmedia en el nivel teórico, pero solo de una parte de las aproximaciones didácticas prácticas.
- 4) En las prácticas educativas transmediáticas se focaliza en los medios exclusivamente digitales, con una ausencia evidente de los medios analógicos.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

A pesar de la costumbre documentada, el *transmedia learning* y el *transmedia storytelling* no son sinónimos, sino que guardan una relación de hiperonimia-hiponimia en coexistencia con otras aproximaciones didácticas transmediáticas, como el *transmedia storybuilding*, el *transmedia contenttelling* o el *transmedia play*.

En concreto, podemos imaginárnoslos como un continuum de más a menos identificación con las premisas del transmedia como fenómeno cultural:

- *Transmedia storytelling*. Existen una narrativa y una historia que se despliegan transmediáticamente.
- *Transmedia storybuilding*. Menor potencial de la historia e introducción de los contenidos.
- *Transmedia contenttelling*. Ausencia de un storyline. Fundamentalmente, focaliza en el contenido.
- *Transmedia play*. Sin narrativa, con juego; con o sin contenidos.

5. REFERENCIAS

- Alper, M. (2013). Transmedia Play: Literacy Across Media. *Journal of Media Literacy Education*, 52(2), 366–369.
- Fleming, L. (2013). Expanding Learning Opportunities with Transmedia Practices: Inanimate Alice as an Exemplar. *Journal of Media Literacy Education*, 52(2), 370–377.
- González-Martínez, J., Esteban-Guitart, M., Rostan-Sánchez, C., Serrat-Sellabona, E., y Estebanell-Minguell, M. (2019). What’s up with transmedia and education? A literature review. *Digital Education Review*, 36, 207–222. <https://doi.org/10.1344/der.2019.36.207-222>

- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., y Weigel, M. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century* (pag. 129). MacArthur. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation. http://digitalllearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF
- Raybourn, E. M. (2014). A new paradigm for serious games: Transmedia learning for more effective training and education. *Journal of Computational Science*, 5(3), 471–481. <https://doi.org/10.1016/j.jocs.2013.08.005>
- Rodrigues, P., y Bidarra, J. (2014). Transmedia storytelling and the creation of a converging space of educational practices. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 9(6), 42–48. <https://doi.org/10.3991/ijet.v9i6.4134>
- Scolari, C. A. (2018). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula* (C. A. Scolari, M. J. Masanet, M. Guerrero-Pico, y M. J. Establés, A c. Di). Universitat Pompeu Fabra. <https://repositori.upf.edu/handle/10230/34245>
- Urrútiá, G., y Bonfill, X. (2010). Declaración PRISMA: una propuesta para mejorar la publicación de revisiones sistemáticas y metaanálisis. *Medicina Clínica*, 135(11), 507–511. <https://doi.org/10.1016/j.medcli.2010.01.015>
- Wiklund-Engblom, A., Hiltunen, K., Hartvik, J., y Porko-Hudd, M. (2013). *Transmedia storybuilding in Sloyd*. 199–203. <https://doi.org/10.13140/2.1.3856.4803>