

# La educación disruptiva: narrativa transmedia en la enseñanza del Inglés en educación primaria y superior

**Prof. Cendoya, Ana María**

Facultad de Humanidades / UNLP / ISFD 57

La Plata / Buenos Aires / Argentina

acendoya@yahoo.com

## RESUMEN



Una innovación disruptiva en educación es aquella que rompe con el currículum, las metodologías y modalidades de transmisión del conocimiento permitiendo el acceso a nuevas formas de aprendizaje. En otras palabras, la educación disruptiva permite la introducción de innovaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de las nuevas tecnologías. Un ejemplo de innovación disruptiva en educación es la integración de las narrativas transmedia en la enseñanza de lenguas extranjeras tanto en la educación superior como en la educación primaria.

El objetivo de este trabajo es relatar el diseño y la implementación de una narrativa transmedia creada para la enseñanza de inglés con dos recorridos. El primero para alumnos del 3º año del profesorado de inglés en ISFD N° 57 de la provincia de Bs. As; el segundo para la enseñanza de inglés en el segundo ciclo de educación primaria. Las tareas realizadas por los alumnos durante la narrativa se sustentan en enfoques como la enseñanza centrada en el alumno, la resolución de tareas en situaciones reales, el aprendizaje por proyectos y el aprendizaje colaborativo.

Finalmente, el trabajo describe ventajas y desventajas observadas en la implementación de la narrativa y las conclusiones que la experiencia arroja.

977

**Palabras claves:** Educación disruptiva. Narrativa transmedia. Lengua extranjera. Colaboración. Intervención.

## ABSTRACT



A disruptive innovation in education is the one which does not fully respond to the prescribed curriculum, methodologies or ways to distribute knowledge although at the same time it permits access to new ways of learning. In other words, disruptive education allows the introduction of innovation in teaching and learning processes by means of new technologies. An example of a disruptive educational innovation is the integration of transmedia storytelling into foreign language teaching in primary and higher education. The purpose of this paper is to describe the design and implementation of a transmedia story created for English language teaching. This transmedia story features two possible itineraries: one for would-be teachers at teacher training college n° 57 in the province of Buenos Aires; the other was designed for primary school students of English. The tasks performed by students while working with the transmedia story are supported by different teaching methodologies such as student-centered teaching, task and project-based learning and collaborative learning.

Finally, this paper describes some of the advantages and disadvantages associated with the implementation of transmedia storytelling as well as some of the conclusions drawn during and after its implementation.

**Keywords:** Disruptive education. Transmedia story. Foreign language. Collaboration. Intervention.

## INTRODUCCIÓN

A pesar de las resistencias frente a la introducción de innovaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de las nuevas tecnologías, la educación a distancia y digital van ganando aceptación en diferentes modalidades. Los autores Appana, 2008 y García Aretio, 1994, 2001, 2009, 2010 y 2014 entre otros, se refieren a las causas que provocan esta aceptación y mencionan por ejemplo la flexibilidad de las prácticas, la apertura a variados estilos de aprendizaje y la democratización para acceder a la educación. Por este motivo se puede considerar a la educación a distancia como un fenómeno disruptivo ya que de alguna u otra forma rompe con el currículum, con las metodologías y con las modalidades de transmisión del conocimiento permitiendo el acceso a nuevas formas de aprendizaje.

### La Educación Disruptiva

978

Adell y Castañeda (2012) argumentan que para que haya una real disrupción en las prácticas didácticas se necesita un cambio radical del contexto educativo, del marco conceptual didáctico y/o de los objetivos específicos de la educación. Esto implica que dictar una asignatura o curso en línea no significa que se está llevando a cabo una innovación disruptiva ya que el soporte digital no necesariamente resulta en un cambio significativo en el proceso educativo aunque se produzca una cierta disrupción del espacio clásico en el cual se desarrolla el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La educación disruptiva entonces provoca una ruptura educativa con respecto al estado actual; dicha ruptura implica una disrupción educativa para crear. Christensen, Johnson, y Horn (2009) afirman que las TIC promueven el avance y el cambio en la educación actual e introducen la palabra aprendizaje disruptivo para hacer referencia a aquel aprendizaje que es adquirido mediante internet y/o e-learning.

En otras palabras la integración de las tecnologías en los procesos educativos lleva a la introducción de cambios radicales en las estrategias de enseñanza y en los procesos de aprendizaje. Este es el caso de las narrativas transmedia (NT) que constituyen un ejemplo de innovación disruptiva en la enseñanza de lenguas extranjeras tanto en la educación superior como en la educación primaria.

### La Narrativa Transmedia como práctica disruptiva

Las narrativas transmedia (NT) se definen como relatos contados a través de múltiples formas y plataformas (Jenkins, Purushotma, Clinton, Weigel & Robison, 2009:46) de tal manera que cada plataforma contribuye al relato pero conservando su independencia. La concepción de NT rompe con el concepto lineal de relato para brindar acceso a estas plataformas y adaptándose a cada una de ellas. En esencia, la transmedialidad se trata de producciones que se distribuyen y consumen a través de distintos medios. Una de sus principales características es la irrupción del esquema autor- texto-lector; presentando una autoría de muchos o heterarquía del texto narrativo, donde el lector pasa a tener un rol activo. Se trata de un "lectoautor" o "coautor" que crea nuevos contenidos y los comparte, pone en juego su creatividad e incluye su propia interpretación del relato en una nueva narrativa complementaria a la original. En este proceso los usuarios de NT se convierten en prosumidores - fusión de productor y consumidor en inglés - de medios digitales.

Carlos Scolari (2016) afirma que el "lector" de transmedia debe estar acostumbrado a la interactividad, a las redes, a la fragmentación de pantalla y debe adaptarse rápidamente a nuevas interfaces y pantallas múltiples.

De acuerdo a Jenkins (2006) "La mejor narrativa transmedia cumple cuatro funciones clave: extiende la línea de tiempo, mapea el mundo, explora personajes secundarios y atrae a la audiencia". La NT requiere coordinación

entre los diferentes usuarios de los medios, y trabajo colaborativo al igual que creatividad e imaginación, por lo tanto el diseño de NT no consiste solo en narración sino que también involucra un constante intercambio, comunicación eficiente y pensamiento crítico para evaluar el producto final.

### La implementación de NT en Educación Primaria y Superior

La narrativa transmedia que se describe en este trabajo fue diseñada para alumnos de tercer año del profesorado de inglés en el ISFD nº 57 de Chascomús como parte de una asignatura dictada en modalidad presencial la cual se complementa con el uso de un aula

virtual en el entorno Educativa. Esta NT tiene un doble propósito: por un lado promover la reflexión de los alumnos sobre su potencial implementación en la enseñanza de inglés en educación primaria y por otra parte que los futuros docentes diseñen a partir del intercambio colaborativo una narrativa con propósitos educativos a través de múltiples plataformas tradicionales y digitales.

El punto de partida de la NT es un cuento titulado My Granny's Stories el cual fue creado y alojado en Storybird.com <https://storybird.com/books/granny-s-stories/>. El cuento introduce animales con hábitos y costumbres inusuales con el objetivo de derribar estereotipos. Los personajes de My Granny's Stories son una abuela y su nieto, el narrador, quien reproduce las historias que su abuela le cuenta las cuales se refieren a animales que no hacen lo que normalmente se espera de ellos. A partir de esta situación se le plantean a los potenciales lectores, alumnos de inglés de segundo ciclo de Educación Primaria y alumnos del profesorado de Inglés, diferentes tareas.

En el primer recorrido se muestran algunas imágenes del cuento para que los alumnos del profesorado infieran el contenido del mismo y seguidamente se muestra el video del cuento

con el objetivo de ser analizado y decidir si podría ser un recurso útil para la clase de inglés en EP. Los alumnos tuitean sus respuestas usando hasta 140 caracteres en la cuenta de Twitter del docente a cargo del espacio.

A continuación, se proyectan dos videos: uno del libro It's Ok to be Different by Todd Parr y un documental filmado por HBO titulado A Family is a Family <https://www.youtube.com/watch?v=dwHUbMxEntg> los cuales se deben comparar para encontrar puntos común entre estos recursos y el cuento My Granny's Stories. Basado en las similitudes y diferencias encontradas los alumnos deben crear una nube de palabras en **Tagxedo.com** que pueda ser utilizada para recuperar el contenido de los materiales presentados. La siguiente tarea que los futuros docentes deben resolver es la creación colaborativa de un documento en [www.docs.google.com/document/](http://www.docs.google.com/document/) que incluya los marcos teóricos y/ o enfoques didácticos que puedan sustentar la utilización de los recursos antes mencionados. También se espera que los alumnos ejemplifiquen estos marcos teóricos y enfoques usando capturas de los recursos los cuales se subirán a Thinglink <https://www.thinglink.com/> ya que la herramienta permite etiquetar y enriquecer imágenes con contenido adicional sobre la teoría que se materializa a partir del uso de la NT.

Como producto final los alumnos producen, nuevamente de forma colaborativa, una nueva narrativa basada en My Granny's Stories que debe incluir ideas o escenas de It's OK Book y el documental A Family is a Family. Esta nueva narrativa se puede crear en Storybird.com o Issuu.com y debe contener tareas de comprensión.

En el segundo recorrido los niños de educación primaria son expuestos al video de My Granny's Stories con el objetivo de identificar si todos los componentes de una secuencia narrativa (personajes, lugar, tiempo, sucesión de hechos, conflicto y resolución) están presente y cuál o cuáles faltan. Los alumnos twitteen la respuesta a la cuenta de la docente. Como segunda

actividad y debido a que no hay una resolución en el cuento los alumnos deben elegir el mejor final para el cuento votando en una encuesta creada en [https://docs.google.com/forms/d/1c0VqhWDAkxgotK97sobcEuUplnU4yrZavrFA\\_4x1NXI/edit](https://docs.google.com/forms/d/1c0VqhWDAkxgotK97sobcEuUplnU4yrZavrFA_4x1NXI/edit). Luego los niños eligen una imagen desde el banco de ilustraciones de Storybird que represente el final del cuento y en pequeños grupos deciden el texto a incluir.

El tigre es uno de los personajes de My Granny's Stories que presenta características o hábitos poco comunes, con el objetivo de profundizar la idea de romper los estereotipos los alumnos son expuestos a otras imágenes de tigres con roles diferentes en la publicidad como en la marca de copos Kelloggs o en el combustible Shell. A partir de esta exposición los niños buscan otras imágenes de animales realizando actividades inusuales que pueden ser incluidas en el cuento en una las producciones finales sugeridas para el final del recorrido.

**980** Como siguiente paso los alumnos ven el video de la canción The Elephant Song de Eric Herman. En esta oportunidad la tarea asignada a los alumnos es descubrir "errores" en la descripción de las habilidades que tienen los animales mencionados en la misma. Los niños realizan una captura de pantalla de al menos dos animales, la comparten en un mural creado en [linoit.com](http://linoit.com) y explican en que consiste el error etiquetando la foto.

La tarea final de este recorrido para alumnos de educación primaria presenta dos opciones. La primera consiste en la elección de un animal de la publicidad, de la canción o de My Granny's Stories e inventar una nueva escena para el relato teniendo en cuenta el tipo de historias de la abuela. La segunda implica crear una conversación oral grabada en un celular u otro dispositivo móvil, entre dos animales del cuento o la canción sobre sus actividades o habilidades. Luego las producciones se comparten en una revista digital creada en Issuu.com a la cual tendrán acceso otros miembros de la comunidad educativa como padres, autoridades y alumnos

de otros grados.

### **Ventajas y Desventajas del uso de NT con fines educativos**

La narrativa transmedia aporta muchas ventajas al proceso de enseñanza y aprendizaje tanto a nivel de educación superior como de educación primaria. Al romper con la linealidad, esta innovación disruptiva motiva la participación, la creatividad y permite nuevas experiencias que hacen foco en el desarrollo de un pensamiento crítico y proactivo. En la narración transmedia, el alumno tiene un papel activo en la creación de conocimiento ya que establece conexiones entre la información en un contexto específico y resuelve problemas de forma colaborativa.

Al mismo tiempo la introducción de NT en el aula ayuda a que los estudiantes se involucren en un proceso dinámico e interactivo de aprendizaje. Al crear un entorno inmersivo, la NT expande los "canales" para el aprendizaje de los estudiantes el cual se construye a partir de sus habilidades. Al promover la exploración y la experimentación, la NT está firmemente alineada con un enfoque constructivista del aprendizaje (por ejemplo, Bruner, 1990; Piaget, 1985; Vygotsky, 1978). De esta forma el aprendizaje resulta significativo ya que el alumno explora, interpreta y expande, en este caso, la narrativa a partir del uso de la tecnología convirtiéndose en un prosumidor, quien consume y produce contenidos sobre su experiencia.

La NT crea el ámbito para que los estudiantes expresen su punto de vista y redacten, revisen y editen sus producciones digitales, en otras palabras promueve la auto y co evaluación. Una parte esencial de la construcción de conocimiento a partir del uso de NT en el aula es la socialización de las ideas de los alumnos; la narración transmedia es un proceso social y promueve una comprensión más profunda.

Por último, a nivel institucional publicar los proyectos de historias digitales de los estudiantes en las páginas web de la clase o de la institución,

refuerza y mejora la comunicación dentro de la comunidad educativa.

Aunque las ventajas de la NT son significativas, este recurso también presenta algunas desventajas en el momento de su implementación. Por su naturaleza disruptiva, docentes y diseñadores de materiales señalan algunos inconvenientes tales como su fragmentación, la cual implica que el significado puede cambiar con la exploración y esto impide predecir su desarrollo .

Por otra parte tanto docentes como alumnos deben estar familiarizados con una variedad de entornos por lo tanto pueden ser necesarias instancias de capacitaciones para hacer un uso adecuado de estos diversos medios. En muchos casos ni los estudiantes ni los docentes están preparados para este nuevo entorno por lo que ambos se beneficiarían de una mayor orientación sobre las mejores maneras de usar estos medios.

Pietschmann et al. (2014) argumentan que la narración transmedia muestra limitaciones prácticas cuando se diseñan para usar con niños, puesto que se necesita una cierta madurez cognitiva para vincular narraciones de diferentes plataformas o medios de comunicación. Además, las NT suelen tener una estructura intrincada, esta complejidad puede ser limitante cuando se trata de niños ya que pueden carecer del desarrollo cognitivo necesario para utilizar, comprender y participar en los procesos transmedia.

### **Ventajas y Desventajas del uso de NT con fines educativos**

La narrativa transmedia aporta muchas ventajas al proceso de enseñanza y aprendizaje tanto a nivel de educación superior como de educación primaria. Al romper con la linealidad, esta innovación disruptiva motiva la participación, la creatividad y permite nuevas experiencias que hacen foco en el desarrollo de un pensamiento crítico y proactivo. En la narración transmedia, el alumno tiene un papel activo en la creación de conocimiento ya que establece conexiones

entre la información en un contexto específico y resuelve problemas de forma colaborativa.

Al mismo tiempo la introducción de NT en el aula ayuda a que los estudiantes se involucren en un proceso dinámico e interactivo de aprendizaje. Al crear un entorno inmersivo, la NT expande los "canales" para el aprendizaje de los estudiantes el cual se construye a partir de sus habilidades. Al promover la exploración y la experimentación, la NT está firmemente alineada con un enfoque constructivista del aprendizaje (por ejemplo, Bruner, 1990; Piaget, 1985; Vygotsky, 1978). De esta forma el aprendizaje resulta significativo ya que el alumno explora, interpreta y expande, en este caso, la narrativa a partir del uso de la tecnología convirtiéndose en un prosumidor, quien consume y produce contenidos sobre su experiencia.

La NT crea el ámbito para que los estudiantes expresen su punto de vista y redacten, revisen y editen sus producciones digitales, en otras palabras promueve la auto y co evaluación. Una parte esencial de la construcción de conocimiento a partir del uso de NT en el aula es la socialización de las ideas de los alumnos; la narración transmedia es un proceso social y promueve una comprensión más profunda.

Por último, a nivel institucional publicar los proyectos de historias digitales de los estudiantes en las páginas web de la clase o de la institución, refuerza y mejora la comunicación dentro de la comunidad educativa.

Aunque las ventajas de la NT son significativas, este recurso también presenta algunas desventajas en el momento de su implementación. Por su naturaleza disruptiva, docentes y diseñadores de materiales señalan algunos inconvenientes tales como su fragmentación, la cual implica que el significado puede cambiar con la exploración y esto impide predecir su desarrollo .

Por otra parte tanto docentes como alumnos deben estar familiarizados con una variedad

de entornos por lo tanto pueden ser necesarias instancias de capacitaciones para hacer un uso adecuado de estos diversos medios. En muchos casos ni los estudiantes ni los docentes están preparados para este nuevo entorno por lo que ambos se beneficiarían de una mayor orientación sobre las mejores maneras de usar estos medios.

Pietschmann et al. (2014) argumentan que la narración transmedia muestra limitaciones prácticas cuando se diseñan para usar con niños, puesto que se necesita una cierta madurez cognitiva para vincular narraciones de diferentes plataformas o medios de comunicación. Además, las NT suelen tener una estructura intrincada, esta complejidad puede ser limitante cuando se trata de niños ya que pueden carecer del desarrollo cognitivo necesario para utilizar, comprender y participar en los procesos transmedia.

## BIBLIOGRAFÍA

982

- Adell, J., y Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En *Tendencias emergentes en educación con TIC*. Barcelona: Espiral.
- Appana, S. (2008). A review of benefits and limitations of online learning in the context of the student, the instructor, and the tenured faculty. *International Journal on ELearning*, 7(1), 5
- Bourdaa, M. (2012). *Transmedia: between augmented storytelling and immersive practices*. <https://www.inaglobal.fr/en/digital-tech/article/transmedia-between-augmented-storytelling-and-immersive-practices>. (Última consulta 28/8/2019)
- Bruner, J. (1990). *Acts of meaning*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Cabrol, M. Severin, E. TICs en educación: innovación disruptiva. Banco Interamericano de Desarrollo. 1300 New York Avenue, NW Washington DC 20577. USA. IDB2010
- Clayton, M. Christensen. Horn, B. Johnson, C (2008) *Disrupting Class: How Disruptive Innovation Will Change the Way the World Learns*. McGraw-Hill, 2008.
- Clayton M. Christensen, Michael B. Horn, and Curtis W. Johnson. (2008) *Disrupting Class: How Disruptive Innovation Will Change the Way the World Learns* New York. McGraw-Hill
- Christensen, C.M. (2012). Disruptive innovation. En M. Soegaard y R. F. Dam (Ed.), *Encyclopedia of human-computer interaction*. Recuperado de: [http://www.interaction-design.org/encyclopedia/disruptive\\_innovation.html](http://www.interaction-design.org/encyclopedia/disruptive_innovation.html)
- Fleming, L. (2013). Expanding Learning Opportunities with Transmedia Practices: Inanimate Alice as an Exemplar, *Journal of Media Literacy Education*, 5(2). <http://digitalcommons.uri.edu/jmle/vol5/iss2/3> (Última consulta 28/6/2018)
- García Aretio, L. (2009). *¿Por qué va ganando la educación a distancia?* Madrid: UNED.
- García Aretio, L. (2014). *Bases, mediaciones y futuro de la educación a distancia en la sociedad digital*. Madrid: Síntesis.
- García Aretio, L. (2017) Educación a distancia y virtual: calidad, disrupción, aprendizajes adaptativo y móvil en RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia* (2017), 20(2), pp. 09-25. DOI: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.20.2>.
- Jenkins, H. (2010). Transmedia storytelling and entertainment: An annotated syllabus. *Continuum. J. Med. Cultu. Stud*, 24, (6), 943-958.
- Jenkins, H. (2011). Seven myths about transmedia storytelling debunked. *Revista*

*Fast Company* 8 (4)

Jenkins, H., Purushotma, R. Weigel, M., Clinton, K., and Robison, A.J. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Cambridge and London: The MIT Press.

Morra, S. (Marzo de 2014). *Educational Technology and Mobile Learning*. Obtenido de <http://www.educatorstechnology.com/2014/03/the-8-steps-of-great-digital.html>

Ohler, J. (1 de Febrero de 2008). *Eduteka*. Obtenido de Eduteka <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/NarracionesDigitales2>

Ohler, J. (15 de Enero de 2016). *Jason Ohler ideas*. Obtenido de Jason Ohler ideas: <http://www.jasonohlerideas.com/>

Piaget, J. (1985). *Equilibration of cognitive structures: The central problem of intellectual development*. Chicago: University of Chicago Press.

Pietschmann, D., Volkel, S., Ohler, P. (2014). Transmedia critical. *International Journal of Communication*, 8, 2259-2282.

Rose, F. (2011). *The art of immersion. How the digital generation is remaking Hollywood, Madison Avenue and the way we tell stories*. New York: W.W. Norton.

Scolari, C. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding. *Contemporary Media Production en International Journal of Communication*, 3, 586-606.

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

