

Arquitectura de una clase transmedia: juegos, links y cultura pop en la enseñanza de la didáctica de la Historia

*Valentina Giaconi**

Resumen

El presente artículo guarda la intención de difundir una de las líneas de investigación impulsadas por la cátedra de Didáctica Especial y Práctica Docente del Profesorado en Historia de la Universidad Nacional de Mar del Plata, así como también del Grupo de Investigación en Didáctica de la Historia y las Ciencias Sociales (GIED-HICS), en torno a las potencialidades de la gamificación educativa y la incorporación de nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza y de aprendizaje de la Historia y las Ciencias Sociales, como estrategias didácticas que permitan tender puentes con las ciudadanías visuales y virtuales que habitan las aulas del siglo XXI. En este sentido, el artículo busca relevar algunas de las herramientas lúdico-tecnológicas utilizadas para la construcción de una propuesta didáctica que significó un enriquecimiento teórico y metodológico para las primeras prácticas profesionales de los futuros docentes en Historia de la cohorte 2023.

Palabras clave: Didáctica de la historia, cultura visual, gamificación, ciudadanías digitales

Architecture of a transmedia class: games, links and pop culture in the teaching of history didactics

Abstract

Abstract

This article aims to disseminate one of the lines of research promoted by the subject of Special Didactics and Teaching Practice of the Professorship of History of the National University of Mar del Plata, as well as the Research Group on Didactics of History and Social Sciences (GIEDHICS), the potential of educational gamification and the incorporation of new technologies in teaching and learning processes of History and Social Sciences, as teaching strategies that allow building bridges with the visual and virtual citizenships that inhabit the classrooms of the 21st century. In this sense, the article seeks to highlight some

*

Universidad Nacional
de Mar del Plata
valentinagiaconip@gmail.com

RESEÑAS N° 25

AÑO 2024

[pp. 118 – 126]

Recibido: 15/06/2024

Aceptado: 30/09/2024

ISSN 2796-9304

of the playful and technological tools used for the construction of a didactic proposal that meant a theoretical and methodological enrichment for the first professional practices of future teachers in the 2023 cohort.

Keywords: *Didactics of history, visual culture, gamification, digital citizenship*

Conviviendo con Skynet

El siguiente artículo transcurre entre tres tiempos; noviembre de 2022, junio de 2023 y mayo 2024. Breves lapsos separan estos episodios encadenados por un interrogante emergido luego del lanzamiento global del ChatGPT de OpenAI, el 20 de noviembre de 2022: ¿Cómo nos posicionamos los docentes ante la emergencia de la IA? Desde entonces, el espiral de interrogantes se ha abierto y las ramificaciones se hicieron infinitas y, frente a esta ¿nueva? ¿revolución? fue preciso detenerse más de una vez a reflexionar de qué modo la potencial Skynet de bolsillo transformaría nuestras formas de enseñar y aprender.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación se insertaron lentamente en los ámbitos educativos hasta tomarlos por completo en 2020 luego de que el ASPO (aislamiento social preventivo y obligatorio), como medida preventiva frente a la pandemia del COVID-19, impidiera la asistencia a clase de forma presencial. Zoom, Classroom, Google Meet y demás plataformas se convirtieron en los espacios orbitantes (Lippenholtz, 2019) sobre los que los docentes ensayaron distintas estrategias didácticas que suplieron la ausencia de contacto –físico y visual– con sus estudiantes. Las herramientas adquiridas durante esta traumática experiencia acompañarían, en muchos casos, el retorno al aula.

Desde entonces, las clases transcurren en un híbrido transmediático donde lo analógico y lo digital conviven en una tensa armonía. Los textos se leen a través de celulares en formato PDF, las respuestas se entregan en hojas rayadas tamaño A4. La pizarra se completa con conceptos escritos con fibra y un celular los captura en una fotografía de dudosa calidad que será enviada a través de WhatsApp a una compañere ausente.

La “revolución” de las TIC se ha hecho lugar cómodamente en nuestra realidad docente (Baricco, 2019) y resulta necesario que se la acompañe de una revolución igualmente significativa en las estrategias didáctico-pedagógicas con las que diseñamos nuestras clases, al menos en el ámbito universitario. Es que las aulas están hoy habitadas por un sujeto desconocido, un Narciso

en términos de Boris Groys (2023) que se comunica a través de un diccionario compuesto por links, memes, TikToks y filtros aesthetic, que demanda un mayor protagonismo (Ferrarelli, 2015). Un Narciso digital que bien podría ser el “bárbaro” de Alessandro Baricco, que en su mutación logró respirar con las branquias de Google (Baricco, 2011) –o cualquier chat de inteligencia artificial– y llegó a la universidad para cuestionar los tradicionales modos de enseñanza.

Siguiendo esta línea de ideas, en junio de 2023, en el marco de la cátedra de Didáctica Especial y Práctica Docente del Profesorado en Historia de la Universidad Nacional de Mar del Plata, se diseñó una propuesta didáctico-lúdica basada en una adaptación propia en formato virtual y analógico del tradicional juego de mesa *Clue*, que pretendió recuperar las potencialidades del abordaje lúdico y experimental de la enseñanza de la Historia en tiempos atravesados por las hipermediaciones y la cultura visual, en un intento por potenciar la motivación e inmersión de los estudiantes del profesorado en el propio proceso de aprendizaje. Se propuso integrar aspectos de la dinámica del juego y de las artes visuales a la enseñanza de la historia, haciendo foco en la hermandad existente entre tiempo e imagen y las diferentes versiones de la misma señaladas por Didi Huberman (2011); cine, pintura, fotografía, cómic, videojuegos y otros. En tanto todas ellas guardaban la potencialidad de convertirse en herramientas válidas para la enseñanza de la didáctica de la Historia para docentes y futuros docentes deseosos de tender puentes hacia las culturas –visuales y virtuales– de sus estudiantes.

Hoy, habiendo transcurrido un año de aquella búsqueda inicial, nos hemos dado a la tarea de revelar, cual mago enmascarado, algunas de las herramientas lúdico-tecnológicas utilizadas para la construcción de aquella propuesta didáctica que significó un enriquecimiento teórico y metodológico de las primeras prácticas profesionales de los futuros docentes de la cohorte 2023.

Clics Modernos: explorando la geografía digital a través de links

Carlos Scolari, en un análisis sobre la emergencia de la inteligencia artificial, afirma que “cuando entra un nuevo actor tecnológico en una interfaz (por ejemplo, la IA), cambia toda la interfaz: se modifican las relaciones, se transforman los procesos y algunos actores corren el riesgo de ser marginados o directamente anulados” (Scolari, 2023). Similares augurios nos transmite Baricco en lo que se ha convertido en una suerte de “profecía bariqueana” o *check list* de pasos a seguir si pretendemos evitar una temprana marginación.

En primer lugar, advierte que, cualquiera sea nuestra propuesta, debe contar con un diseño agradable capaz de generar satisfacciones sensoriales; una estructura que remita al esquema problema/solución repetido varias veces; poco tiempo entre cualquier problema y su solución; un aumento progresivo de las dificultades; inexistencia de la inmovilidad; aprendizaje dado por el juego y no por el estudio de abstractas instrucciones de uso; disfrute inmediato, sin preámbulos; y por último, una exhibición de puntuaciones después de determinados pasos. Nos advierte que, si acaso estamos haciendo algo que no contenga por lo menos la mitad de estas características, estaremos haciendo algo que está muerto desde hace tiempo.

Para nuestro alivio disciplinar, existía un mundo previo a noviembre de 2022, un mundo híbrido, donde la narrativa transmedia había logrado filtrarse aun sin ser nombrada como tal. Bettina Lippenholtz (2019) afirma que dicha narrativa constituye un modo de contar o un modo de organizar lo que se cuenta, una estrategia narrativa no lineal que fluye entre el mundo digital y el analógico a través de links que hacen a la vez de puentes que entrelazan geografías digitales en permanente movimiento.

Un uso bien interesante de esta estrategia se encontraba reflejado en la reversión del tradicional cuento de Cenicienta, diseñado por la compañía de publicidad FCB en los albores de Facebook y Twitter hace más de una década. Este tipo de estrategias era implementado tiempo después por la serie española *La Peste* de la plataforma Movistar+, la cual pretendía extender el universo construido por el relato a través de una web (<https://larutadelapeste.com/>) donde los consumidores eran invitados a realizar un paseo virtual por la Sevilla del siglo XVI y, al mismo tiempo, aprender sobre los bailes tradicionales sevillanos de la mano de una de las actrices de la serie en YouTube (https://youtu.be/sZJ4s7MU828?si=DCWMPELQQ_Um2IE).

En la actualidad, los universos se han expandido aún más y, en ocasiones han logrado esquivar el consentimiento de los autores originales, a través de fanfictions publicados en plataformas como Wattpad¹ o fan art compartidos en redes sociales. Los Narcisos digitales quieren ser vistos, se han convertido en artistas y críticos de arte (Groys, 2023) y han conquistado un territorio virtual donde, en términos de Odetti (2018) las formas de narrar son colaborativas, en tanto pueden estar creadas por varios usuarios, pero también puede serlo porque se alimentan de los comentarios de los demás a través de likes o menciones; son fragmentadas, porque una misma persona puede compartir una idea a través de diversas redes y/o en diversos lenguajes y, además, porque

¹ Wattpad es una plataforma en línea de lectura y escritura gratuita donde muchos autores anónimos, principalmente adolescentes, se introducen al mundo de la literatura en línea. Disponible en: <https://www.wattpad.com/>

esta idea se ve ampliada por las acciones de otros usuarios; son dispersas, la narración digital se disemina en el tiempo y en los espacios, puede interrumpirse y retomarse en cualquier momento; son efímeras, se desvanecen rápidamente, un ejemplo claro son las “historias” de Instagram, los “estados” de WhatsApp o los “vivos” de Twitch; y, por último, son ubicuas, en tanto pueden narrarse en cualquier momento y lugar.

A ellos, usuarios, consumidores y productores de narrativas transmedia tenemos la misión de interpelar como docentes y de sus herramientas debemos adueñarnos si queremos disputar las conquistas territoriales que la IA en tan solo un año logró conquistar. Frente a este abrumador escenario, la pregunta esbozada por Jane McGonigal (2011) en *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*, “¿dónde, en el mundo real, está ese sentido *gamer*² de estar completamente vivo, concentrado y comprometido en cada momento? ¿Dónde está el sentimiento de poder, propósito heroico y comunidad del *gamer*?”, nos da una pista a la que abrazarnos y considerar que quizás la respuesta se encuentre en los procesos de enseñanza y aprendizaje gamificados.

Ojos de Video-Game: Diseño y construcción de una clase gamificada

La gamificación educativa fue definida en un primer momento como la adaptación del juego a la educación y, más tarde, ampliada a la utilización de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no-lúdicos con el fin de desarrollar distintas habilidades y competencias (Burke, 2012). Esta práctica pedagógica demostró que les estudiantes se comprometen de manera diferente cuando se enfrentan a misiones y desafíos épicos, en especial cuando se trata de una narrativa que los tiene como protagonistas (Litwin, 2008). La introducción de mecánicas y planteamientos de los juegos buscan, en última instancia, motivar a los estudiantes y transformarles en agentes activos de los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Aspecto que, al momento de diseñar la propuesta didáctica que analiza el presente artículo, resultaba profundamente relevante para los estudiantes del profesorado en tanto los volvía espectadores de una experiencia lúdico-estética a través de la cual, en un doble movimiento, se convertían tanto en obra como en autores de su propia performance docente. Dualidad, desde este punto de vista, innovadora, guiada no solo por la intención de escapar de la

² Interpretación propia del texto de McGonigal (2011). Allí la autora refiere al *gamer sense*, el cual podría traducirse como “el sentido del jugador”, pero a los fines de este trabajo, se optó por la adaptación sentido *gamer*, en tanto alude a una habilidad adquirida que se “activa” frente a un estímulo (como el sentido arácnido de Spider Man) lúdico.

profecía bariqueana, sino también por la intención de devolverle al estudiante universitario algo de ese mundo lúdico olvidado por nuestra disciplina.

El *Clue de Didáctica*, constituyó lo que los Games Studies han dado a llamar como serious games o juego serio. Su objetivo no fue el ocio, aunque sí la distensión y su principal valor residía en la capacidad de potenciar a través de cualidades lúdicas los procesos de enseñanza y de aprendizaje volviéndolos más atractivos y favoreciendo la identificación del jugador/estudiante con el entorno de juego y aprendizaje.

Siguiendo estrictamente esta línea, se diseñó, primero a través de la plataforma Genially³ y luego en formato físico, en un acto profundamente nostálgico, un tablero inspirado en la mansión del tradicional juego de mesa Clue, donde se cometió un crimen y como jugadores debían develar quién fue el responsable, en qué habitación tuvo lugar el delito y con qué elemento fue llevado a cabo: llave francesa, candelabro, pistola, entre otros.

Estos componentes fueron reemplazados en la reinterpretación por recursos didácticos, entre los que se encontraba una selección de episodios del podcast *HistoriAr* producido por la Asociación Argentina de Investigadores en Historia (ASAIH), episodios de la serie infantil *Zamba* de Paka-Paka y un juego online diseñado por la Universidad Nacional de México (UNAM) inspirado en el Lienzo de Tlaxcala; una serie de problemáticas sociales urgentes (Bazán, 2019) vinculadas a la crisis ambiental, el género y la democracia, un espacio donde elaborar objetivos de enseñanza y una selección de contenidos curriculares, dispersos en las distintas habitaciones por las cuales les estudiantes transitaban en su intento por “develar” la planificación de una clase de Historia oculta en el tablero. En la versión analógica del mismo, accedieron a los recursos a través de códigos QR. Al lanzar los dados o clicar sobre la pantalla para que un dado virtual aleatoriamente indique la cantidad de casilleros por los que deberían desplazarse, les estudiantes de Didáctica Especial ingresaron en cada una de las habitaciones recreadas: Sala de Recursos - Sala de Problemas Históricas - Sala de Objetivos - Sala de Cuestiones Urgentes - buscando aquellos indicios que les ayudaran a planificar su clase. Al final del juego esbozaron la acusación “Mi clase será sobre ...”

Entonces, el Narciso universitario abandonaba su rol pasivo y se transformaba en agente activo de la experiencia lúdica. La cual, cabe señalar, fue casi íntegramente construida a partir de imágenes generadas por inteligencia artificial.

³ Genially es una plataforma online que permite crear presentaciones, infografías, juegos, imágenes y más contenidos interactivos. Disponible en: <https://app.genially.com/>

Figura 1: Tablero digital

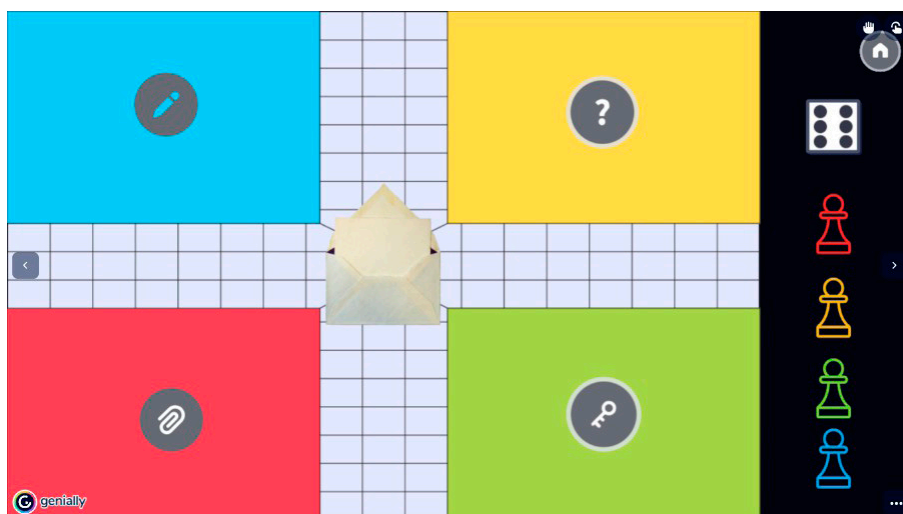


Figura 2. Sala de Problemas Históricos

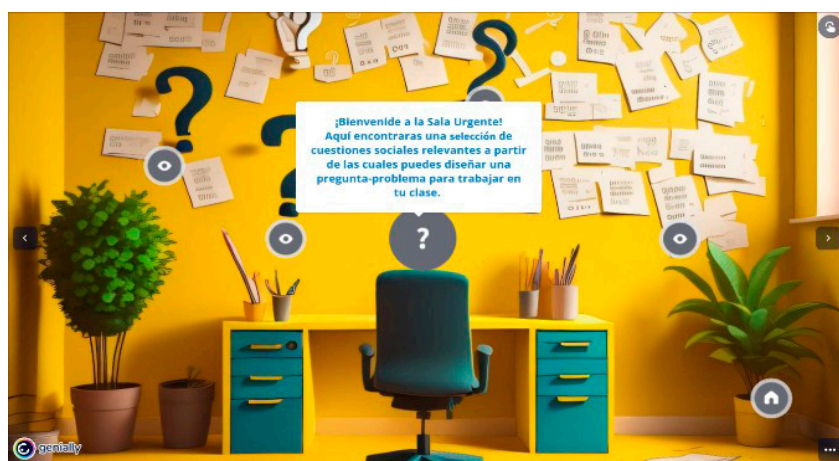
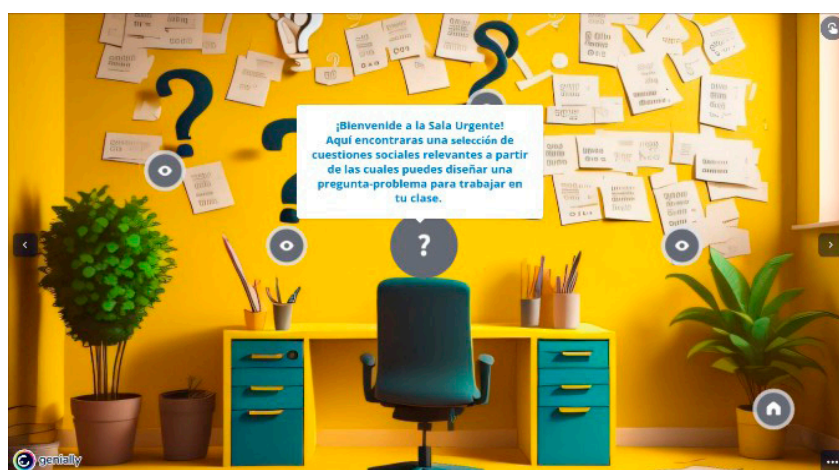


Figura 3. Sala de cuestiones urgentes



Conclusión

Habiendo llegado a este punto, en mayo de 2024, momento en el que se escribió este artículo, volver a esbozar la pregunta “¿cómo nos posicionamos los docentes ante la emergencia del ChatGPT?”, se siente como un *deja vu*, potenciado por un nuevo lanzamiento, esta vez del ChatGPT 4.0, un bot pseudo personalizado capaz de procesar texto, audio y video, generando una interacción casi humana con los usuarios a través del diálogo. La Skynet de bolsillo que nos atemorizaba a fines del 2022 se parece mucho más a Samantha, la inteligencia artificial que enamoró a Joaquín Phoenix en *Her*. El escenario es aún más aterrador.

Frente a ello, parece no quedar opción más que sumergirse en las geografías en permanente movimiento del mundo digital, esquivando la desaparición, incorporando aquellas estrategias de las narrativas transmedia que nos permiten comprender el territorio híbrido, fragmentado y disperso que habitan nuestros estudiantes. Solo entonces podremos comprender las formas de aprender y de enseñar a partir de herramientas y técnicas actualizadas que interpelen a los Narcisos, consumidores y gamers que habitan las aulas.

“Aprender haciendo” de Dewey se transforma a la luz de esta experiencia en un potencial “aprender jugando”. El aprendizaje basado en juegos guarda la potencialidad de ser un ensayo para la vida y una contribución a la comprensión del mundo en el que vivimos. Los juegos, al igual que los libros de texto o el cine, nos ayudan a definir quiénes somos e interpretar nuestra realidad. Esta propuesta de innovación en las formas de aprender constituye una herramienta inspiradora para el futuro de la enseñanza de la Historia y sus futuros docentes, para quienes la misión será construir una nueva experiencia de clase que encuentre sus cimientos en el mundo analógico y expanda sus horizontes entrelazados con las potencialidades del mundo digital en permanente movimiento para escapar, por fin, de la profecía bariqueana.

Referencias bibliográficas

- Asociación Argentina de Investigadores en Historia (ASAIH). (2021). *Historiar Podcast*. Recuperado de: <https://open.spotify.com/show/6ZzcVyILDzycz-3YaXAb7KEg>
- Baricco, A. (2011). *Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación*. Anagrama.
- Baricco, A. (2019). *The game*. Anagrama.

- Bazán, S. (2019). Historia urgente para ciudadanías mestizas. En Funes, G. *Investigación y prácticas en Didáctica de las Ciencias Sociales*, pp. 199-212. EDUCO.
- Burke, B. (2012). *Gamification 2020: what is the future of gamification?* Stanford: Gartner.
- Didi-Huberman, G. (2011). *Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Adriana Hidalgo.
- FCB&Fire Spain (2013). *Transmedia Storytelling* [Video]. Youtube. Recuperado de: <https://youtu.be/5IFnSp2ilcQ>
- Ferrarelli, M. (2015). Textualidad desbordada. Transmedia y educación en la cultura digital. *Lenguas Vivas*, año 11 número 15. Recuperado de: https://www.academia.edu/21040947/La_textualidad_desbordada_transmedia_y_educac%20i%C3%B3n
- Groys, B. (2023). *Devenir obra de arte*. Caja Negra.
- Lippenholtz, B. (2019). Arquitectura de anticipación. Material didáctico del curso semipresencial *Transmedia en acción: arquitecturas digitales para la innovación educativa*. Universidad de San Andrés.
- Lippenholtz, B. (2019). Realidades híbridas en un contexto transmedia. Material didáctico del curso semipresencial *Transmedia en acción: arquitecturas digitales para la innovación educativa*. Universidad de San Andrés.
- Litwin, E. (2008). El oficio en acción: construir actividades, seleccionar casos, plantear problemas. En Litwin, E. *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos*, pp. 89-116. Paidós.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press.
- Movistar Plus+ (2018). *La peste: La Mancebía, con Cecilia Gómez 4 | 20 Songs Tag música del S.XVI*. [Video]. Youtube. Recuperado de: https://youtu.be/sZJ4s7MU828?si=DCWMPPELQQ_Um2IE
- Movistar+ (2019). *La Ruta de la Peste*. Recuperado de: <https://larutadelapeste.com/>
- Odetti, V. (2018). *Narrativas transmedia*. El abrojo. Recuperado de: <https://www.elabrojo.org.uy/wp-content/uploads/2019/07/Narrativas-Trasmedia.pdf>
- Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) (2019). *Yaopan: Un juego de la conquista*. Recuperado de: <https://www.noticonquista.unam.mx/yaopan>