

Tripulantes: una experiencia transmedia para fomentar la salud mental en el contexto educativo

Tripulantes: A Transmedia Experience to Promote Mental Health in an Educational Context

Salazar Estrada, Maribel; Villegas Botero, Diego & Arias Moncada, Juan Camilo

 **Maribel Salazar Estrada**

maribel.salazar@elpoli.edu.co

Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid, Colombia

 **Diego Villegas Botero**

diegovillegas@elpoli.edu.co

Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid, Colombia

 **Juan Camilo Arias Moncada**

juancarias@elpoli.edu.co

Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid, Colombia

Revista Kavilando

Grupo de Investigación para la Transformación

Social Kavilando, Colombia

ISSN: 2027-2391

ISSN-e: 2344-7125

Periodicidad: Semestral

vol. 16, núm. 1, 2024

revistakavilando@gmail.com

Doi: [10.69664/kavv16n1a9](https://doi.org/10.69664/kavv16n1a9)

Recepción: 11 mayo 2024

Aprobación: 15 junio 2024

Resumen:

Tripulantes: una experiencia transmedia para la educación inclusiva y equitativa es una investigación-creación financiada por la Dirección de Investigación y Posgrados del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid y liderada por la Facultad de Comunicación Audiovisual. Su objetivo es analizar el impacto de las narrativas transmedia en la promoción de la equidad educativa y la salud mental de los estudiantes de la Institución Educativa San Fernando, en Amagá.

La metodología se fundamenta en un enfoque cualitativo, la investigación-creación se orienta en la interpretación y construcción de significados. Son cinco fases: diagnóstico, diseño, implementación, análisis, e informe final. Los resultados parciales contribuirán en la construcción de narrativas emergentes en los campos social y educativo.

Palabras clave: Narrativas transmedia; Salud mental; Contexto educativo; Educomunicación; Factores de riesgo.

Abstract:

Tripulantes: a transmedia experience for inclusive and equitable education is a research-creation funded by the Directorate of Research and Graduate Studies of the Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid and led by the Faculty of Audiovisual Communication. Its objective is to analyze the impact of transmedia narratives in the promotion of educational equity and mental health of the students of the San Fernando Educational Institution, in Amagá.

The methodology is based on a qualitative approach. The research-creation is oriented in the interpretation and construction of meanings. There are five phases: diagnosis, design, implementation, analysis, and final report. The partial results will contribute to the construction of emerging narratives in the social and educational fields.

Keyword: Transmedia Narratives; Mental Health; Educational Context; Educommunication, and Risk Factors.

Introducción

La sociedad contemporánea se caracteriza por la rápida evolución de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), han transformado la forma en que se aprende, comparte y se relaciona. En este contexto, las narrativas transmedia son una estrategia de comunicación que modifica las barreras convencionales y aborda cuestiones fundamentales en el actual ecosistema de medios. En este sentido, la investigación *Tripulantes* en colaboración con la *Secretaría de Educación, Deporte, Cultura y Turismo* del municipio de Amagá, en consonancia con el Objetivo de Desarrollo Sostenible número 4 (educación sostenible), se enfoca en analizar este tipo de narrativas en el campo social y educativo.

Las narrativas transmedia son relatos que se despliegan en múltiples plataformas mediáticas, como las redes sociales, los videojuegos, los contenidos audiovisuales y las experiencias inmersivas, entre otras, que propician la conexión, participación y apropiación de los usuarios con las historias. Su naturaleza expansiva permite una participación activa de la audiencia, que puede explorar y sumergirse en mundos narrativos complejos. Estas características brindan el potencial de conectar con los jóvenes porque permiten comprender sus lenguajes, prácticas culturales, interacciones y crear contenidos alrededor de sus gustos e intereses.

Como lo afirma la OMS (2022) la salud mental es “un estado de bienestar en el cual cada individuo desarrolla su potencial, puede afrontar las tensiones de la vida, puede trabajar de forma productiva y fructífera, y puede aportar algo a su comunidad”. De esta manera en el ámbito de la salud mental, las narrativas transmedia se han convertido en un vehículo para incentivar las conversaciones sobre esta temática. Historias contadas a través de diversos medios y estrategias de participación pueden transmitir mensajes de apoyo y comprensión, al tiempo que ofrecen opciones de cómo enfrentar y superar retos de salud mental. Los jóvenes, que a menudo se enfrentan a factores de riesgo como presión social, soledad, depresión, ansiedad, baja autoestima, entre otros, pueden verse reflejados en personajes y situaciones de estas narrativas, lo que les brinda un sentido de identificación y pertenencia para compartir libremente desde sus propios sentires.

Las narrativas transmedia pueden enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje al proporcionar contextos y experiencias que son tan relevantes como atractivas para los jóvenes. La combinación de diferentes lenguajes, soportes y la participación de los usuarios, permite una experiencia inmersiva que despierta la curiosidad, la imaginación de los estudiantes, en relación con aquello que les acontece en sus cotidianidades. Es así como “la salud mental es la capacidad de las personas para disfrutar la vida, asumir responsabilidades y proyectos, relacionarse entre sí y con el entorno, enfrentar temores y tensiones de manera favorable en coherencia con su proyecto académico y proyecto de vida”. (Universidad de Antioquia, 2024). En dicho sentido, estas historias no sólo entretienen, sino que también pueden promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas, al presentar situaciones complejas y dilemas morales que requieren una reflexión profunda.

La comunidad educativa objeto de estudio es la Institución Educativa San Fernando, ubicada en el suroeste de Antioquia, en el municipio de Amagá. Dicha institución acoge a la población de las zonas rurales y urbanas y está bajo la supervisión de la Secretaría de Educación de Antioquia. Ofrece niveles educativos, desde el preescolar hasta media rural e incluye programas especiales como Escuela Nueva, Telesecundaria y Aceleración del Aprendizaje.

La implementación de un proyecto transmedia sobre salud mental es crucial debido al incremento de diferentes factores de riesgo, los cuales aumentaron en la pandemia del COVID-19. En el caso de esta investigación, los estudiantes de secundaria se encuentran en una etapa vital de desarrollo físico, emocional y social, enfrentando desafíos que pueden afectar su bienestar emocional y mental. Además, este proyecto es relevante en el contexto de la Institución Educativa San Fernando de Amagá, donde los estudiantes pueden experimentar presiones adicionales debido a la transición entre entornos rurales y urbanos, lo que puede generar estrés, ansiedad o problemas de adaptación, además de las particularidades de la adolescencia. Los jóvenes son más vulnerables debido a la combinación de aspectos biológicos, sociales, cambios hormonales, a esto se suma, las presiones académicas, lo cual puede generar un ambiente hostil para la sana convivencia y el desarrollo personal.

La formación de la identidad, la influencia de los pares y las redes sociales, junto con la falta de habilidades para afrontar diversos factores de riesgo, aumentan la vulnerabilidad de los jóvenes frente a problemas de salud mental. Experiencias adversas, cambios en el estilo de vida y la posible experimentación con sustancias psicoactivas puede agravar esta situación. Frente a estos desafíos, un enfoque transmedia puede explorar estas experiencias de manera más cercana, al utilizar las historias y diferentes formatos como videos, podcast, collages, entre otras actividades, por ello, proporciona recursos y espacios para compartir experiencias sobre su realidad cotidiana. Esto no solo fomenta una mayor participación y comprensión de la salud mental, sino que también ayuda a reducir el estigma asociado a estos temas. Además, empodera a los jóvenes para que cuiden de su propio bienestar emocional y el de sus compañeros, contribuyendo así a crear una comunidad educativa más saludable y resiliente, mientras desarrollan estrategias cruciales para manejar emociones complejas.

Referentes teóricos

Las narrativas transmedia son relatos que se despliegan a través de múltiples canales digitales y analógicos, en los cuales se involucran a los usuarios en acciones que van desde la interactividad hasta la coproducción. Scolari (2013), lo define como una forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de representación, como el verbal, audiovisual y gráfico, entre otros, que además pueden ser análogos y digitales, en medios como el cine, la televisión o los videojuegos. Es decir, la narrativa empieza en un formato como el cómic y continuar en una radionovela, seguir en una obra de teatro y permanecer en una serie web, que a su vez pueden ser publicadas en medios digitales y dispositivos móviles.

En el ámbito educativo, estas nuevas formas de narrar han demostrado su potencial para fomentar una participación más activa y comprometida por parte de los estudiantes. Al permitir la exploración de diferentes facetas de un tema en distintos medios, tienen la capacidad de adaptarse a diversos estilos de aprendizaje y capacidades, lo que puede mejorar significativamente la inclusión de estudiantes con perfiles diversos. Como lo observa González-Martínez en Pence y Grandío-Pérez (2018), la alfabetización transmedia es la capacidad para aprovechar las plataformas mediáticas como escenarios óptimos para el aprendizaje en comunidad, el cuál estará más centrado en el contenido y contexto que en las tecnologías mismas. En tal sentido, las narrativas transmedia emergen como una posibilidad para reducir las barreras en el acceso a los contenidos educativos, al hacer que el material de aprendizaje esté disponible en múltiples sistemas, plataformas y formatos. Además, fomentan estrategias didácticas descentralizadas del aula de clase al permitir la co-creación y fomentar el aprendizaje colaborativo.

En otra instancia, la salud mental de los estudiantes está vinculada a su bienestar emocional y su rendimiento académico. En este contexto, las narrativas transmedia pueden jugar un papel crucial al fomentar mayor expresión emocional, identificación con los roles y empatía con su entorno social, lo cual le permite realizar extracciones de las historias a sus realidades actuales y así encontrar alternativas de resolución a sus problemáticas. Al ofrecer experiencias educativas inmersivas y significativas, pueden promover un ambiente de aprendizaje más estimulante y enriquecedor, lo que contribuye a mejorar el desarrollo de competencias comunicativas, sociales, digitales y psicológicas.

Incluso, vincular al estudiante en procesos de su propio entorno o de realidades diferentes a la suya, genera una sensibilidad de su contexto, la cual permite que a futuro ejerza su rol ciudadano con un sentido más amplio, con responsabilidad social y un reconocimiento más profundo de su quehacer en sintonía con las herramientas tecnológicas a su alcance. “Las tecnologías —en este caso, las tecnologías de la comunicación, desde la escritura hasta los medios digitales— generan ambientes que afectan a los sujetos que las utilizan” (Scolari, 2015). Así se evidencia como la percepción y la capacidad para la co-creación de productores y usuarios se complementan entre sí, de acuerdo al actual ecosistema de medios.

En los últimos años, es habitual el diseño centrado en el usuario, especialmente en la creación de sistemas de comunicación interactivos, conocido como *media ecology*. Este enfoque como lo plantea Scolari en su obra *Ecología de los medios* y lo refuerza en su blog *Hipermediaciones* (Scolari, 2015) implica tener en cuenta a dichos usuarios en todas las etapas del proceso: antes, durante y después. Scolari destaca la importancia de la coevolución entre usuarios y tecnologías, reconoce así la necesidad de generar contenidos que aborden desde sucesos de intereses colectivos hasta descubrimientos e inferencias propias de campos como la investigación, la comunicación, la educación y el entretenimiento.

Los sistemas, modos, medios y plataformas, así como los públicos objetivos se han transformado; a estos cambios se suman las mutaciones y adaptaciones del lenguaje, como también, las características de circulación, interacción y consumo de contenidos;

condiciones propias de un ecosistema de medios. Esto refleja la complejidad de dicho entorno en constante evolución, donde la diversidad y la rapidez son aspectos fundamentales. Desde la popularización de Internet hasta la explosión de las redes sociales y el auge de los dispositivos móviles, se ha presenciado un cambio en la forma en que se accede y se consume información.

En suma, como lo menciona Avila Sanchez (2022, p. 81):

El ecosistema mediático es un mundo de narrativas, de historias y de relatos, motivadas por esta crisis de la idea de mediación y por la emergencia de los prosumidores; a lo largo de la historia de la humanidad el hombre ha sentido la necesidad de contar y relatar, esto le permite explicar el mundo que lo rodea. “Los relatos constituyen la materia prima con la que trabajan todos los medios de comunicación, para, a partir de estos, construir y dar sentido a diversos mundos, reales o ficticios” (Robledo-Dioses et al., 2017, p. 224)

La afirmación anterior sugiere que en la actualidad existen personas que prefieren solo escuchar o leer en lugar de interactuar, es decir, son receptores pasivos. Sin embargo, hay muchos usuarios que son conscientes y desean participar en los contenidos de otros productores, en la generación de relaciones complementarias, con contenidos de valor, lo cual constituye una participación significativa.

Las estrategias transmedia suponen que la dispersión paulatina de contenidos puede sostener estos tipos distintos de conversaciones entre espectadores, recompensar aquellos más fanáticos de una propiedad (y crear vínculos paulatinamente fuertes con ellos) y al mismo tiempo inspirar a otros a que sean incluso más antiguos en su búsqueda y difusión de nueva información. (Jenkins, 2015, p. 166).

Por consiguiente, las narrativas emergentes en contextos sociales y educativos propician otros escenarios de diálogo, construcción de saberes y co-creación. Como es el caso de las participaciones en periodismo comunitario y/o ciudadano, una alternativa que permite la visibilidad de temáticas de interés social y colectivo.

El periodismo, como práctica convencional ahora se vale de estas condiciones para posesionarse e ir al ritmo de las actuales dinámicas y necesidades de las comunidades. Como lo afirman Robledo y Atarama “[...] existe la necesidad de implementar un modelo comunicativo en el que una historia periodística trabajada profesionalmente se expanda a través de diferentes medios, enriqueciéndose con las características particulares de cada soporte, para hacer que el público se involucre con el relato y brinde un aporte valioso a este. (Robledo-Dioses et al., 2018, p. 118).

Es por este motivo que implementar una metodología para la participación colectiva en los ambientes académicos, no solo genera que el estudiante se vincule con las problemáticas de su entorno y amplíe su red de apoyo, sino que permite aplicar los conocimientos adquiridos en el aula a entornos reales, además del análisis y la reflexión durante todo el proceso educativo. “Debemos comprender las prácticas culturales que han condicionado la aparición de estas tecnologías de difusión y que han evolucionado a medida que la gente ha ido descubriendo cómo usar estas tecnologías”. (Jenkins, 2015, p. 36). El uso

de estas tecnologías y estrategias incentivan una participación significativa por parte de las audiencias y usuarios.

Las tecnologías, los diferentes medios, plataformas, el periodismo y sus géneros, como también, las diferentes audiencias, imponen tendencias y constituyen el ecosistema del nuevo periodismo transmedia. Es por ello que, en la narración distribuida de la noticia los usuarios participan más activamente que antes, es decir, ahora son fuente, lectores y distribuidores a la vez. Así lo afirman Bergero, A et al., 2016. Para tal efecto, esta transformación de la audiencia impulsada por el desarrollo de las TIC, con el auge de las redes sociales ha llevado a que los usuarios no sean simples receptores pasivos, sino que tienen la posibilidad de crear, compartir y comentar los contenidos de forma instantánea. Esta capacidad de interacción y difusión amplifica la voz de dicha audiencia y obliga a los medios tradicionales a adaptarse en un ecosistema donde la información fluye de forma bidireccional.

Metodología

El estudio pertenece al paradigma cualitativo, se centra en la investigación-creación, es decir, en la interpretación y construcción de significados, creación de contenidos u obras para enriquecer el escenario de aplicación. Esta perspectiva se enfoca en comprender los contextos, experiencias, interacciones y dinámicas sociales en un entorno determinado.

Como lo expresa Delgado et al., (2015, p. 23):

Al hacer converger la creación con la investigación es posible dar una trazabilidad a los procesos de creación, a través de la investigación teórica y más tradicional y poner en evidencia cómo los resultados de la creación realmente aportan al estado del arte de las disciplinas en mención, haciendo posible establecer diferencias entre el creador y el investigador-creador (Scrivener, 2002).

La convergencia de estos enfoques enriquece el estado del arte en las disciplinas y permite una comprensión más profunda y contextualizada de las obras creadas. La investigación-creación es un enfoque que busca generar un conocimiento a través de las prácticas experienciales, en áreas como el arte, la educación, la cultura y la comunicación, entre otras. Busca comprender los fenómenos, además de crear una teoría, un concepto, una metodología o un producto.

De acuerdo con esto en la investigación-creación *Tripulantes* para cumplir el objetivo de investigación se plantea la siguiente ruta metodológica.

Fase 1. Diagnóstico: implicó la comprensión del problema de investigación, la revisión de literatura, la recopilación de datos en la comunidad de estudio y el análisis preliminar del entorno. Así como la firma del asentimiento informado por parte de los padres o acudientes y de los estudiantes participantes. Se realizó a través de los instrumentos matriz de revisión de literatura y talleres de escritura creativa y juegos cooperativos.

Fase 2. Diseño de la estrategia de narrativas transmedia: a partir de la comprensión del contexto se identificaron los factores de riesgo: sexualidad, amor propio, drogadicción y

proyecto de vida. Luego, con estas temáticas, se creó con los estudiantes, el relato central de la narrativas se diseñaron los personajes, su caracterización y conflictos principales. Después, se reconocieron los puntos clave de la historia y se realizó el sistema intertextual con sus plataformas y medios, como también, las estrategias de participación con los usuarios. Esto se dio a través de la aplicación de los instrumentos y técnicas: taller de creación de personajes, taller de co-escritura y la realización del sistema intertextual.

Fase 3. Implementación de la estrategia de narrativas transmedia: una vez diseñada la estrategia se procede con la activación de la narrativa central, es decir, la expansión de las historias a través de las múltiples plataformas y medios planteados en el sistema intertextual. Esto ocurrió a través de la producción de contenidos narrativos con los estudiantes en diferentes formatos como: radionovela, fotoensayo, telemagazine, diseño de los póster y carátulas con técnicas mixtas como el collage.

Fase 4. Análisis y discusión de los resultados: se analizará los resultados obtenidos a luz de los objetivos del proyecto utilizando diferentes herramientas. Se discutirán los hallazgos en relación a la literatura revisada y se propondrá recomendaciones en el uso de las narrativas emergentes como estrategias didácticas en entornos educativos.

Fase 5: Elaboración del informe final: se elaborará el informe final del proyecto de investigación, que incluirá la revisión de la literatura, el diseño de la estrategia de narrativas transmedia, los resultados obtenidos y las recomendaciones para la implementación futura de este tipo de estrategias en contextos educativos.

De acuerdo con el objetivo de investigación, analizar la incidencia de las estrategias de narrativas transmedia en la promoción de la equidad educativa y la salud mental en los estudiantes del noveno grado de la Institución Educativa San Fernando del municipio de Amagá, se seleccionó una muestra de 30 sujetos con edad promedio de 14 y 16 años entre mujeres y hombres.

El marco interpretativo se fundamenta en una perspectiva epistemológica que integra la fenomenología y la semiótica social, enriquecida por la triangulación de datos obtenidos a través del rastreo bibliográfico y la recolección de información documental de producciones transmedia de no- ficción. Esta estrategia no solo proporciona un contexto teórico, sino que también permite contrastar los hallazgos con el corpus de conocimiento existente en el campo educativo y social. Además, se integran los saberes prácticos y teóricos de la producción audiovisual, lo que añade una dimensión técnica y creativa.

Desde la perspectiva fenomenológica, se busca comprender la experiencia vivida de los estudiantes en su interacción con las narrativas transmedia, es decir, explorar en profundidad cómo los participantes crean personajes, construyen historias, generan significados y dan sentido a su aprendizaje a través de diversos medios como talleres, escritura creativa, juegos cooperativos y producción de contenidos. Esto permite acceder a las percepciones subjetivas y los procesos internos de los estudiantes, revelando cómo la experiencia transmedia influye en su comprensión y aprendizaje.

La semiótica social, por su parte, proporciona las herramientas para analizar cómo se crean y conjugan los significados a través de los diversos modos de comunicación inherentes a las narrativas transmedia (texto, imagen, audio, video). Este enfoque permite revelar las capas de sentido que emergen en la intersección entre diferentes sistemas de representación, ofreciendo una comprensión más profunda de cómo los estudiantes navegan y sintetizan información a través de múltiples plataformas y formatos.

Resultados

Se inició con una serie de actividades en el proceso de ejecución de la metodología en la primera fase, diagnóstico. En la cual se realizó un juego cooperativo para reconocer la población objeto de estudio y motivar el trabajo en equipo, la participación activa y la disposición de las personas. “El juego cooperativo es un dispositivo que propicia el encuentro de valores, en tanto su filosofía y estructura invitan a que sus participantes trabajen juntos hacia una meta común” (Salazar et al., 2023 p.12).

En este sentido, se preparó el escenario de juego, en el cual se implementó la actividad denominada *Sobre la línea*: se ubica al grupo de pie en una fila, hombro con hombro, sobre una línea de cinta fijada en el piso. Se indican las reglas del juego que consisten en no hablar entre ellos y no perder contacto con la línea donde están parados. Así, se plantea una serie de retos, como: organizarse de acuerdo con el mes de cumpleaños, de estatura, de menor a mayor, entre otras indicaciones. Este ejercicio permitió explorar las habilidades comunicativas de los participantes y en especial, la comunicación no verbal, lo cual promovió el reconocimiento del otro y los vínculos emocionales de los participantes.

Figura 1.

Primer juego cooperativo Sobre la línea



Nota: La fotografía representa el juego *Sobre la línea* realizada con los estudiantes de 9.2 de la Institución Educativa San Fernando.

Luego se realizó un taller de escritura creativa en la creación de una carta a sí mismo, llamada *¿Qué siento por mí?* Durante el desarrollo se enfatiza en la confidencialidad de este material. Dicha actividad propició un autoconocimiento y despertó sensibilidades frente a situaciones cotidianas y casos de vida de los estudiantes participantes. Durante la revisión del contenido se encontró que gran parte de los escritos consignados se refieren a aspectos que denotan capacidad para valorarse, respetarse y amarse a ellos mismos, refiriéndose a valores como: cariño, respeto, orgullo y amor propio.

No obstante, también se presentaron valoraciones negativas en las que se hizo referencia a asuntos físicos desde la necesidad de trabajar la aceptación. De igual forma, se manifiestan inconformidades por no alcanzar algunas metas trazadas, además de factores relacionados con la interacción con sujetos de su entorno social.

En el análisis e interpretación de los datos recolectados durante la actividad, el grupo investigador identificó una ideación de suicidio por parte de una participante, lo cual exigió acciones urgentes. “La conducta suicida pasa por estadios de menor a mayor gravedad, iniciando por las ideas, pasando por las tentativas y culminando con la muerte por suicidio” (Villalobos 2009, p. 510). Por lo cual fue necesario pedir el apoyo a la *Dirección de Bienestar Institucional e Integración Social del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid*, por ser esta dependencia la cual coordina las intervenciones psicológicas a los diferentes estamentos de la comunidad académica. Se procedió con las indicaciones y se expuso el caso en la *I.E. San Fernando*, quienes activaron la ruta de atención, de acuerdo con los protocolos institucionales. Así, la participante inició el proceso psicológico y continuó en las actividades del proyecto.

El grupo investigador para implementar la construcción de la narrativa general indagó a dichos participantes sobre los temas que deberían conocer los jóvenes de Amagá alrededor de la salud mental y la educación equitativa. En el análisis de estos datos, al ser reiterativos se definieron los temas *proyecto de vida, drogadicción, amor propio y sexualidad*. Los cuales se consolidan como conceptos clave en el desarrollo del *storytelling* del proyecto *Tripulantes*.

Figura 2.

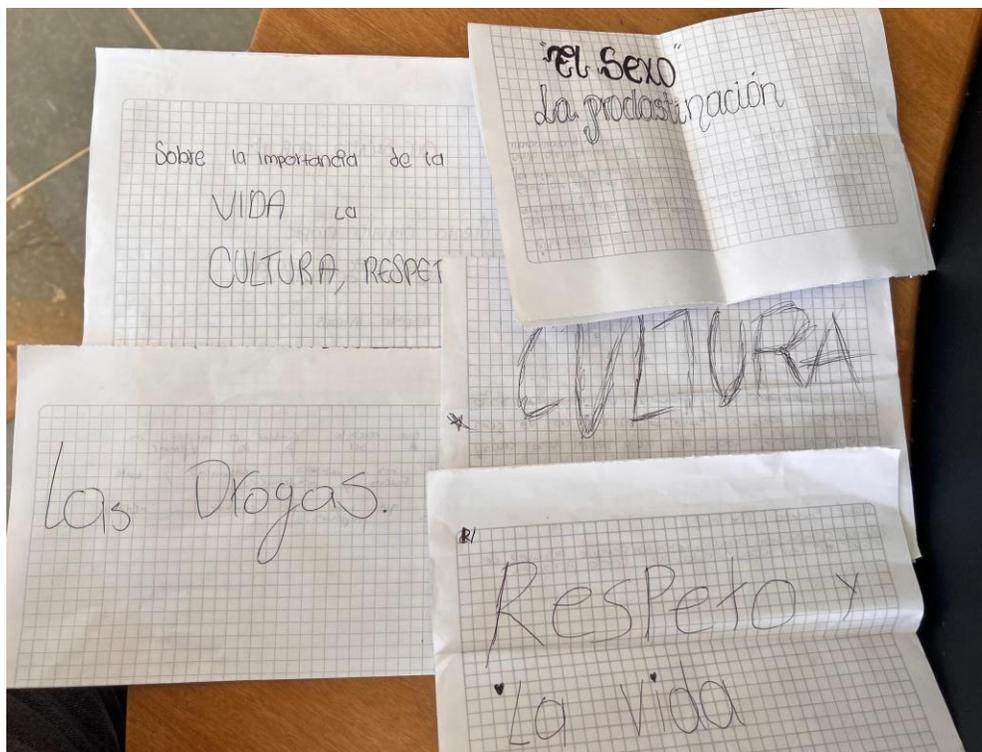
Ficha de análisis de contenido Primer Taller de Amagá

Ficha de Análisis de contenido Primer taller Amagá

Tipo de contenido: Qué siento por mi Tema jóvenes X Carta

Seleccionar con una X el tipo de contenido

Foto del contenido



Palabras clave: Drogas, cultura, importancia de la vida, Respeto por la vida, procrastinación, sexo, libertad no libertinaje.

Transcripción: Drogas, cultura, importancia de la vida, Respeto por la vida, procrastinación, sexo, libertad no libertinaje.

Observaciones:

Se repite el tema de cultura y respeto o importancia por la vida, drogadicción

Nota: Ficha de análisis de contenido del primer taller realizado por los estudiantes

Como lo expresa Acosta (2020, p. 29):

El *storytelling* se entiende como una técnica de contar historias a partir del empleo de medios electrónicos. La revisión sistemática del estado del arte indica que el *storytelling* tiene sus orígenes en ámbitos como la literatura, el cine y el marketing, mientras que, de manera más reciente, se está empleando en ámbitos como la comunicación y la educación, para construir experiencias dialógicas, abiertas, dinámicas y multidireccionales (Villa, Valencia y Valencia 2016).

En este sentido, el *storytelling* es el corazón de la experiencia transmedia que propicia la conexión emocional de los usuarios con los relatos, incentiva la participación y la expansión de la narrativa a través de las acciones de co-creación de los estudiantes.

Acorde con las temáticas *proyecto de vida, drogadicción, amor propio y sexualidad* se da continuidad a la narrativa del proyecto, esta se originó con el ejercicio creativo con los estudiantes de hacer el diseño de personajes en sus tres perfiles: físico, psicológico y social.

Figura 3.

Creación de personajes por parte de los estudiantes



Nota: La fotografía representa la actividad de la creación de los personajes de María Antonieta, Cristian, Mateo y Jenny de acuerdo con las temáticas *proyecto de vida, drogadicción, amor propio y sexualidad*.

De esta manera se le dio vida a María Antonieta, Cristian, Mateo y Jenny, personajes principales del relato transmedia de la investigación-creación *Tripulantes*. Cada uno de estos personajes hacen parte de la narrativa general y potencian los relatos de los otros formatos y medios al complementar la experiencia.

Según Acosta (2020) el *storytelling* permite crear una comunicación más cercana que va más allá de lo lineal, adoptando una estructura hipertextual, lo que otorga mayor poder al narrador para captar el interés del público. Los usuarios no solo reciben información, sino que se conectan emocionalmente con el contenido generado por los otros usuarios. Estos creadores, llamados por algunos autores como prosumers, comparten sus historias desde una perspectiva personal y auténtica, basada en sus propias vivencias y experiencias. En consecuencia, los personajes dentro de la experiencia transmedia se convierten en puntos de anclaje emocional y narrativo que incentiva la inmersión, la identificación con las historias, pues éstas parten de sus propios contextos. Además de conectar con las habilidades como pensamiento creativo, crítico y trabajo en equipo. Esta dinámica favorece la expresión de sus emociones, experiencias personales, como también, fortalece su conexión con los personajes y el universo narrativo.

De otro modo, la interacción con los personajes y la narrativa permite a los estudiantes el desarrollar habilidades de alfabetización transmedia como la comprensión de cómo se crean y se difunden las historias en los medios digitales, así como la creación de contenidos en diferentes lenguajes.

Según Scolari (2016, p.16):

La alfabetización transmedia debe crear puentes entre las nuevas culturas colaborativas y las instituciones educativas, facilitando el intercambio de experiencias. En otras palabras: la intervención del alfabetismo transmedia debe ir más allá de la investigación científica y proponer nuevas formas de explotar estas nuevas habilidades y estrategias dentro de las instituciones educativas. De esta manera, el alfabetismo transmedia también podrá ser de gran utilidad para reducir la brecha tecno cultural identificada por Manuel Castells entre los jóvenes y el sistema escolar.

Por ello, las narrativas emergentes y la alfabetización transmedia favorece otras formas de enseñar y aprender, descentralizando el aula tradicional y promoviendo experiencias educativas que reflejen las prácticas culturales y tecnológicas contemporáneas. Este enfoque se alinea con los intereses intrínsecos de la investigación-creación *Tripulantes* que desde el planteamiento metodológico ha incentivado el desarrollo de habilidades conceptuales y técnicas alrededor de la comunicación audiovisual y la creación de contenidos en diferentes formatos.

En continuidad con la metodología se realizó el siguiente juego cooperativo en el cual todo el grupo se formó en ronda, se les presentó cuatro palabras clave, a las cuales se les otorgó un código de acción: así al pronunciar *montaña*, los participantes debían seguir la instrucción, como dar un giro en su propio eje; *bosque*, dar un paso a la izquierda; *camino*, dar un paso a la derecha y *lluvia*, cambiar de lugar. Después de aclarar las instrucciones, uno de los investigadores empezó una narración con la creación de unas oraciones, las cuales cumplieron con estructura gramatical completa, para luego indicarle a otros que continúen con el relato hasta terminarlo. Esto cumplió con las tres partes básicas: inicio, conflicto y desenlace.

Este ejercicio sirvió como detonante para continuar con la segunda fase, es decir, complementar la narrativa general; los investigadores dividieron la muestra en cuatro grupos, a cada uno de ellos se le asignó una de las temáticas: *proyecto de vida, drogadicción, amor propio y sexualidad*; luego, cada uno de los grupos conformados, con el insumo del diseño de personajes previamente creado, desarrolló una historia en la cual se expresó la temática asignada.

En cada historia, los personajes creados se convierten en vehículos para transmitir sus cotidianidades, complejidades propias de su contexto, así como su propia visión de la temática. De este modo, Maria Antonia enmarcada en el tema proyecto de vida se debate entre los deseos de conseguir dinero y los desafíos que enfrenta relacionados con la planificación de su futuro. Cristian con el tópico de drogadicción, lucha por superarla, enfrentándose a tentaciones y desafíos en su camino hacia la recuperación gracias al amor

que le tiene a los animales. Mientras Mateo, en su amor propio se debate en los deseos de estudiar lo que sus padres quieren o su pasión por ser cantante. El tema sexualidad, se narra a través de Jenny, quien explora su identidad de género y aprende a aceptarse a sí misma en su camino.

En el proceso de guionización se creó el personaje de Marcos Moncada, quien, a través de un lenguaje cercano y juvenil, presenta lugares y situaciones del municipio de Amagá y se convierte en el narrador que hila los relatos escritos por los estudiantes. Con los guiones y los participantes de cada grupo de trabajo se grabaron las actuaciones de los diferentes personajes creados para cada episodio, ellos interpretaron los roles sociales de cada historia. Posterior del montaje y la edición, se realizó la socialización de la serie completa con sus creadores. Este encuentro generó reacciones emotivas y aceptación al escuchar sus voces en cada pieza sonora.

A partir de la interacción entre los investigadores y el grupo de jóvenes, se destaca la necesidad de generar escenarios educativos que diversifiquen el aula de clase y sus dinámicas tradicionales. Es decir, adaptar los lenguajes comunicativos, además, los contenidos curriculares a las realidades de los estudiantes, a sus diferentes formas de comprender y relacionarse en el actual contexto. Este cambio en lo educativo es reflejo de otros asuntos sociales que de igual manera reclaman cambios. Como lo manifiesta Alonso y Murgia (2018, p. 204). “Pensamos en el uso de narrativas transmedia en el contexto de una serie de cambios estructurales en diferentes ámbitos: social, político, económico, jurídico, laboral, de relaciones y, por supuesto, educativo, que configuran una nueva forma de entender y hacer cultura”.

De esta forma es fundamental transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje para promover diferentes prácticas y resignificar los roles tradicionales y las jerarquías, para generar espacios ideales en los cuales la creatividad, la co-creación, la participación significativa y el fortalecimiento de habilidades para la vida, sean los elementos esenciales para potenciar los contextos educativos.

Conclusiones

Las narrativas transmedia se erigen como una estrategia para fomentar el intercambio de historias personales y la identificación entre pares en el entorno escolar. A través de diversas acciones y formas de representar la información, éstas permiten la creación de un tejido de experiencias que se extienden más allá de los límites tradicionales del aula de clase. Posibilitan que cada estudiante pueda compartir sus sentires, relatos y experiencias personales, al mismo tiempo, conectarse con las de sus compañeros y las de su contexto.

Como lo expresa Alonso y Murgia (2020, p.100):

La expansión es el eje fundamental de cualquier narrativa transmedia y en el caso específico del ámbito educativo podemos decir que es lo que la distingue de otros abordajes actuales que también plantean el trabajo interdisciplinario, el rol activo de los estudiantes, la resignificación de

lo que se aprende. En otras palabras, nos proponemos pensar en el desarrollo de “Narrativa transmedia pedagógica” en clave de una nueva interfaz de interacción (escuela-comunidad).

En esa misma línea, la identificación entre pares se ve fortalecida, ya que la diversidad de relatos en las narrativas transmedia proyectan las diferentes experiencias de los participantes. Este aspecto permite que los estudiantes se vean reflejados en los personajes y situaciones presentadas, también crea un espacio propicio para el entendimiento mutuo y la empatía entre ellos. La capacidad de compartir historias personales y encontrar elementos comunes contribuye a la construcción de un sentido de comunidad y pertenencia en el entorno educativo.

De igual forma, facilitan el trabajo colaborativo al proporcionar un marco narrativo compartido que involucra a los estudiantes en la co-creación y la participación. Este proceso de construcción conjunta de la narrativa impulsa la interacción, el intercambio de ideas y la resolución de problemas en un entorno creativo y estimulante. Los estudiantes no solo consumen la información de forma pasiva, también contribuyen activamente a la expansión y desarrollo de la historia.

El uso de diferentes tipos de lenguajes y formatos en las narrativas desempeña un papel clave en la expresión de sentimientos y emociones. Al combinar recursos visuales, auditivos y textuales, se ofrece a los estudiantes una variedad de formas para compartir sus sentires, estas características no solo amplían las posibilidades de comunicación, sino que también atiende a la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje.

La experiencia de la investigación-creación *Tripulantes* en proceso de ejecución al permitir el intercambio de historias personales, fomentar la identificación entre pares, facilitar el trabajo colaborativo, propiciar la expresión a través de diferentes lenguajes y la participación activa, se configura como un escenario para promover un entorno educativo inclusivo y equitativo que contribuye a la salud mental y al bienestar de los estudiantes.

Referencias

- Alonso, E., & Murgia, V. A. (2018). Enseñar y aprender con narrativa transmedia: Análisis de experiencia en una escuela secundaria de Argentina. *Comunicación y Sociedad*, (33), 203-222. <https://doi.org/10.32870/cys.v0i33.7039>
- Alonso, E., & Murgia, V. A. (2020). Narrativa transmedia pedagógica: Etapas, contextos y dimensiones para su inclusión en el aula. *Propuesta Educativa*, (53), 99-112.
- Ávila Sánchez, E. (2020). Los nuevos ecosistemas mediáticos y las nuevas narrativas: Una oportunidad para el periodismo transmedia y crossmedia en Bolivia. *Punto Cero*, 25(40), 75-88.
- Bergero, F., Rost, A., & Bernardi, M. T. (2019). Periodismo transmedia: la narración distribuida de la noticia.

- Bienestar. Universidad de Antioquia. (2024). *Ánimo Salud Mental*. Recuperado de <https://www.udea.edu.co/wps/portal/udea/web/inicio/bienestar/bienestar-saludable/animo-salud-mental>
- Buckingham, D., Moura, P., Pereira, S., Koskimaa, R., Pérez, O., & Taddeo, G. (2018). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas: Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Transliteracy H2020 Research Project. http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_Teens_
- Delgado, T. C., Beltrán, E. M., Ballesteros, M., & Salcedo, J. P. (2015). *La investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento*. *Iconofacto*, 11(17), 10-28.
- González-Martínez, J., Serrat-Sellabona, E., Estebanell-MinGuell, M., Rostan-Sánchez, C., & Esteban-Guitart, M. (2018). *Sobre el concepto de alfabetización transmedia en el ámbito educativo. Una revisión de la literatura*. *Comunicación y sociedad*, (33), 15-40.
- Hermann-Acosta, A. (2020). *Storytelling y comunicación multidireccional: Una estrategia formativa para la era digital*. *Uru: Revista de Comunicación y Cultura*, (3), 30-43.
- Hipermediaciones. (2015, 12 de febrero). *Ecología de los medios*. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2015/02/12/ecologia-de-los-medios/>
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2015). *Cultura transmedia: La creación de contenido y valor en una cultura en red* (Vol. 60). Editorial Gedisa.
- Matus, P. (2019). *Storytelling: Cómo crear y contar buenas historias*. Maletín Editores.
- Organización Mundial de la Salud. (2022, 3 de junio). *Why Mental Health is a Priority for Action on Climate Change*. Recuperado de <https://www.who.int/es/news/item/03-06-2022-why-mental-health-is-a-priority-for-action-on-climate-change>
- Robledo Dioses, K., Atarama, T., & Palomino Moreno, H. (2017). *De la comunicación multimedia a la comunicación transmedia: una revisión teórica sobre las actuales narrativas periodísticas*.
- Robledo-Dioses, K., & Atarama-Rojas, T. (2018). *Transmedia journalism and media consumption of the millennial generation*. *Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación*.
- Salazar, D. E. S., Giraldo, R. B., & Giraldo, S. G. (2023). *El juego cooperativo: Innovación pedagógica para la paz*. *Investigación y Desarrollo Volumen III*, 9-27. Colección: Ciencia, Tecnología e Innovación.

- Salud mental: fortalecer nuestra respuesta. (s.f.). Who.int. Recuperado el 1 de mayo de 2024, de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response>
- Scolari, C. A. (2013). Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto.
- Scolari, C. (2016). Alfabetismo transmedia: Estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. Revista Telos, (103), 13-23. <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero103/>
- Universidad de Antioquia. (2016). Encuesta Nacional de Salud Mental Colombia 2015. Protocolo del estudio. Revista Colombiana de Psiquiatría, 45(supl.1), 6-7. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502016000500002
- Villalobos, J. (2009). Validez y fiabilidad del Inventario de Ideación Suicida Positiva y Negativa – PANSI, en estudiantes colombianos. Revista Universitas Psychologica, 9, 509-520.