



ENGC22_0006

“Interculturalidad México-Colombia mediante recursos transmedia”

Dra. Heidi Angélica Salinas Padilla.

Universidad Autónoma del Carmen

hsalinas@pampano.unacar.mx

<https://orcid.org/0000-0002-2260-3609>

Nélida Cabrera Eufrasio.

Universidad Autónoma del Carmen

191570@mail.unacar.mx

Resumen

La formación de gestores culturales es un compromiso institucional que favorece la construcción de mejores sociedades, en este sentido las Instituciones de Educación Superior implementan estrategias de formación que favorezcan la profesionalización de los mismos. Este artículo, tiene como objetivo compartir la experiencia de formación Intercultural desarrollado entre estudiantes universitarios de México y Colombia mediante recursos

transmedia. Aplicando la metodología activa participativa la experiencia se llevó a cabo en el marco de un proyecto aúlico para favorecer la práctica en periodo de confinamiento por COVID-19. Como parte de los resultado, se desarrollaron productos trasnmedia que favorecieran el entendimiento y aprendizaje cultural sobre los países participantes. Como parte de las conclusiones obtenidas es la importancia del uso de las tecnologías como elemento fundamental de aprendizaje cultural, social e ideológico.

Palabras Clave: Interculturalidad, Transmedia, Experiencia

Introducción

Como parte de la oferta educativa que brinda la Universidad Autónoma del Carmen, específicamente la Facultad de Ciencias Educativas, se ofrece la Licenciatura en Comunicación y Gestión Cultural, la cual es un programa híbrido que forma a profesionales en la comunicación desde una prespectiva social y a gestores culturales. En el marco de este programa educativo, se imparte el curso de Géneros Periodísticos Transmediáticos en el 5to. Ciclo del mapa curricular; como parte de la intervención educativa desarrollada, se implementó la participación del grupo en un programa internacional denominado LinkedClass desarrollado por la Universidad de Bolivar, Colombia, el cual consiste en realizar movilidad on line entre diferentes instituciones.

Desarrollo

La formación profesional que se imparte en la Universidad Autónoma del Carmen, se desarrolla en el marco del enfoque por competencia, mismo que se plantea en el Modelo Educativo Acalán y que responde a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) ubicados en la agenda internacional de la UNESCO (Ramos 2021).

Como parte de la visión institucional al 2025 se busca contribuir en la cobertura de educación superior con su sistema de universidad virtual. En relación a cómo se desarrolla la docencia para contribuir al logro de la visión al 2025 de la Unacar, la operacionalización didáctica del Modelo Educativo Acalán (Unacar, 2018) implica 3 componentes, tal y como se muestra en la tabla 1:

Tabla 1. Componentes de la secuencia didáctica.

Componentes: Ser, hacer y conocer			
	Saber ser	Saber hacer	Saber conocer
Estructura	Aborda los procesos Afectivo-motivacionales de las competencias.	Se refiere a los procesos del hacer, como el desempeño con base en los procedimientos	Se basa en procesos cognitivos.
Componentes	Actitudes: son disposiciones a la acción y constituyen una puesta en práctica de los valores.	Habilidades técnicas: son parte de las habilidades procedimentales	Conceptos: son procesos cognoscitivos regulares de representación del conocimiento formal.

	Valores: son disposiciones afectivas que propician una actuación determinada.	Habilidades Procedimentales: son un hacer metódico ante actividades	Teorías: son conjuntos articulados de conceptos en torno a explicar un fenómeno.
	Estrategias afectivo-Motivacionales: son acciones que realiza la persona para mejorar su desempeño en el ser.	Estrategias del saber hacer: son acciones planeadas de la persona para lograr un excelente desempeño en el hacer.	Estrategias cognoscitivas: son acciones planeadas de la persona en torno a cómo mejorar la apropiación de conceptos y teorías, así como su aplicación

Fuente: Modelo Educativo Acalan/ Universidad Autónoma del Carmen.

Por su parte, algunas de las estrategias de aprendizaje que el profesor utiliza para favorecer la adquisición de los aprendizajes esperados en el marco del Modelo Educativo son: realización de proyectos, aprendizaje basado en problemas, estudio de caso, aprendizaje “in situ”, aprender utilizando las TIC’s, aprender sirviendo, simulación, aprendizaje cooperativo por mencionar algunas. En este sentido, esta experiencia recae en dos estrategias, el aprendizaje utilizando las tecnologías y el aprendizaje cooperativo.

La organización didáctica del curso aborda la siguiente consigna:

En la evolución y transformación de las nuevas formas de obtener información, el término transmedia debe ser comprendido como una nueva forma de contar historias a través de múltiples plataformas. Si bien la industria del entretenimiento es el mejor ejemplo de ello, las historias no ficción deben ser un gran reto para los futuros profesionales de la comunicación. A esto, sumarle el papel que tienen los usuarios con las diversas plataformas en redes sociales, en las que dejan de ser simples espectadores, sino modificadores y constructores de estas historias.

De manera individual presentación de reportes escritos con los contenidos de los conceptos vistos en clase, lectura y monitoreo de los diversos medios de comunicación que utilizan múltiples plataformas on line y off line y la manera en que distribuyen su información.

Realización de blogs y plataformas en redes sociales para publicar notas informativas, crónicas, fotografías, videos, podcast, infografías y todo lo relacionado a investigaciones sobre temas que afecten a la sociedad de nuestra comunidad. Algunas de las actividades en esta secuencia fueron la presentación de los materiales en clase, así como su publicación en plataformas de internet y redes sociales, estimular la participación externa en redes sociales mediante la investigación y publicación de temáticas que aborden un problema en la ciudadanía de la comunidad. Los temas abordados como parte del contenido temático fueron: Qué es transmedia, Narrativa transmediática, Medios periodísticos que usan lo transmediático para narrar, Teorías de Henry Jenkins y Kevin Moloney y Narrativa transmediática de Moloney

- LinkedClass (características del programa y la organización del mismo)
- Proyecto Formativo Integrador (descripción, productos esperados, rúbricas de evaluación)

Resultados

El proyecto titulado “*La Música Patrimonio Cultural que une Fronteras*”, se desarrolló para la asignatura Géneros Periodísticos Transmediáticos, en la Universidad Autónoma del Carmen, ubicada en Cd. Del Carmen, Campeche, entre la última semana de septiembre y el 2 de diciembre del 2021.

Los propósitos de este proyecto fueron:

- Trabajar de manera colaborativa con compañeras de la Universidad Tecnológica de Bolívar de Colombia.
- Crear contenidos para diferentes tipos de públicos e interactuar con la audiencia.
- Informar a la audiencia sobre algunos géneros musicales que son considerados patrimonio cultural inmaterial en los países México, Uruguay, Colombia y Perú.

Los contenidos realizados fueron a partir de siete géneros musicales de los países antes mencionados:

El Mariachi, el Huapango, el Candombe, la Murga, el Vallenato, la Champeta y el Festejo.

Miembros del equipo:

- Daniela Alejandra Díaz de la Cruz (México-Unacar)
- María Mercedes Tua Navas (Uruguay-Estudiente de movilidad en la Unacar)
- Nelida Cabrera Eufrazio (México-Unacar)
- Ariana Zapata (Perú-Estudiente de movilidad en la Unacar)
- Breyllis Baena (Colombia-Universidad Tecnológica de Bolívar)
- Giselle Vega (Colombia-Universidad Tecnológica de Bolívar)
- Leidy Díaz (Colombia-Universidad Tecnológica de Bolívar)

Dinámica de trabajo e integración

La dinámica que se utilizó para la realización de este proyecto fue la siguiente:

1.- La organización del proyecto, se realizó a través de un equipo que se formó en la red social *Whatsapp* y en las reuniones hechas a través de la plataforma *Zoom*. La

primera reunión por esta vía se dio la última semana de septiembre para elegir el tema de nuestro proyecto y posteriormente, se hizo una última reunión la segunda semana de noviembre.

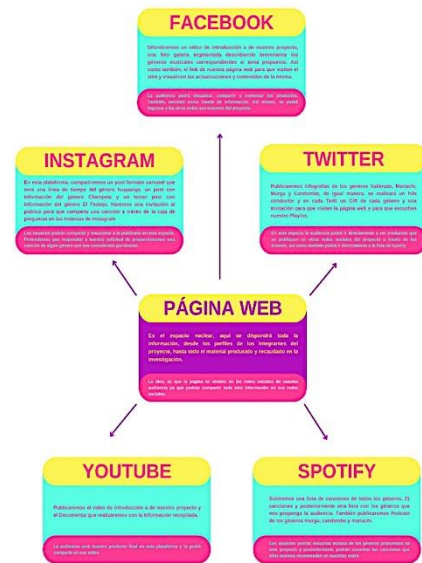
2.- El siguiente paso fue decidir qué productos se elaborarían para el proyecto, como el material visual, de audio y audiovisual, además de ir llevando a cabo las actividades y documentándolas para la entrega de las consignas establecidas.

3.- Posteriormente, se ejecutó la parte de la investigación, para lo que se consultaron diversas fuentes encontradas en la red, desde páginas gubernamentales, sitios oficiales de instituciones como la *UNESCO* y otras páginas como *EcuRed*, la *Secretaría de Cultura*, entre otras, así como también, se realizaron entrevistas a: un intérprete del género Mariachi, a través de la plataforma de *Microsoft Teams*, a algunos intérpretes de la Murga y a un integrante de la comparsa Tubrá, siendo de manera presencial en Uruguay las últimas dos entrevistas, por lo que logramos recopilar material visual, auditivo y audiovisual.

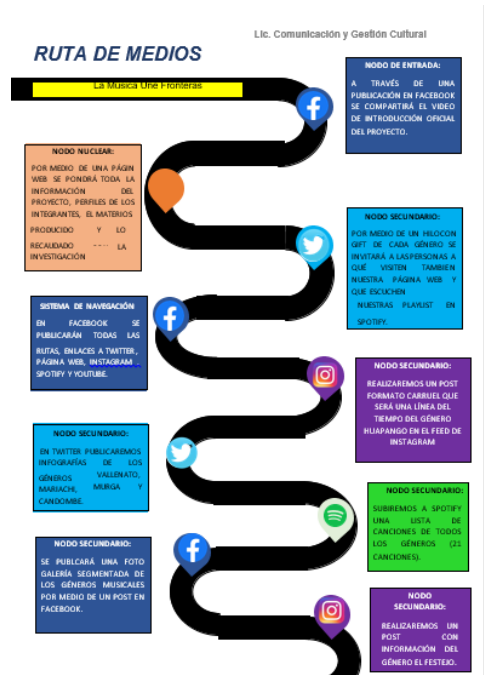
4.- Por último, se fueron confeccionando todos los productos que se habían propuesto, iniciando con los guiones de los mismos y posteriormente, el material establecido en cada una de las consignas en el periodo indicado.

Consignas establecidas

- I. La 1ra. Consigna fue, realizar la propuesta del proyecto en donde se planteó: cual sería el Eje Narrativo (decidir si la construcción de la historia sería de manera lineal o circular), en el cual se mostró una breve reseña de los géneros musicales considerados para el proyecto; qué medios de comunicación y plataformas se utilizarían para la difusión de los productos (territorios), y segmentar el público al que estaría dirigido.



- II. La segunda consigna fue, construir una ruta de medios, para especificar qué productos se publicarían y a través de cuales plataformas o redes sociales.



- III. La tercera consigna fue, diseñar un cronograma de actividades, en donde se programaron las fechas en las que se publicarían los productos realizados y establecer un plan de trabajo, es decir, decidir el rol de cada miembro del equipo (quien realizaría la documentación, los guiones, la edición, etc., de cada producto).
- a) La elaboración de los productos propuestos fue durante las 3 últimas semanas del mes de noviembre, para lo cual, se creó un sitio web propio del proyecto, en donde se registraron todos los contenidos del mismo, así como también, se crearon páginas del proyecto en las plataformas *Spotify* y *Anchor*.
 - b) Las publicaciones se realizaron la última semana de noviembre y los dos primeros días de diciembre.
- IV. La última consigna fue, entregar un reporte con los resultados mostrando a cuanta audiencia se alcanzó, si hubo interacciones, visitas, visualizaciones, etc., por lo que se realizó un monitoreo final de las redes sociales utilizadas para lograr integrar los resultados en el reporte final. Los resultados obtenidos fueron recopilados de las publicaciones realizadas para este proyecto a través de las redes sociales de: Mercedes Tua, Daniela Díaz y Nelida Cabrera, además de las propias páginas y redes del proyecto.

Los productos que se propusieron para la difusión de estos géneros fueron:

- Video de presentación de nuestros contenidos
[HOME | lamusicaunefronteras \(lamusicaunefronter.wixsite.com\)](https://www.lamusicaunefronteras.com/)
- Foto galerías
- 1 Gift de cada género
- Una línea del tiempo del género huapango
- <https://view.genial.ly/6197449aeec8220d6f07e9c7/guide-linea-de-tiempo-del-huapango>
- Presentación del género Champeta
- Infografías de los géneros Vallenato, Mariachi y Murga.



- Lista de canciones para Spotify de todos los géneros

[PRODUCTOS | lamusicaunefronteras \(lamusicaunefronter.wixsite.com\)](https://lamusicaunefronteras.wixsite.com)

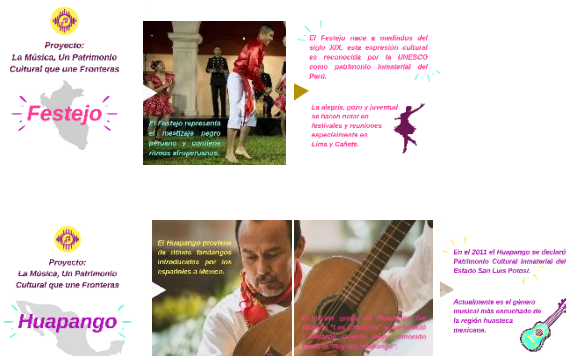
- Tríptico digital del género El Festejo

[El Festejo - Perú by Ariana Zapata - Flipsnack](#)

- 1 Podcast de los 7 géneros abordados en el proyecto

[PRODUCTOS | lamusicaunefronteras \(lamusicaunefronter.wixsite.com\)](https://lamusicaunefronteras.wixsite.com)

- Posts en formato carrusel



- Video final

[\(133\) La Música une fronteras - YouTube](#)

Discusión y conclusiones

La teoría sobre los recursos transmedia, de acuerdo al padre de la transmedia *Henry Jenkins*, dice que toda narrativa que se desarrolla a través de diferentes canales como

los son las plataformas digitales y redes sociales, fomenta la participación de la audiencia con los diferentes medios de comunicación tecnológicos, convirtiéndose en un elemento clave en el proceso de expansión de una historia, pues parte de ella, llega a contenidos que complementan el universo de esa historia convirtiéndose de esta manera en prosumidores (Schiller, 2018).

En este caso, los principios de los recursos transmedia que proponen los principales autores de la misma, se alcanzaron de la siguiente manera:

1.- Extensión y profundidad: De acuerdo a este principio, la audiencia participa y difunde los contenidos, por lo que se considera que este principio sí se logró en el proyecto, pues la audiencia alcanzada, sí tuvo interacción y difundió algunos de los productos conforme a los resultados obtenidos en las redes:

Facebook

- Se consiguieron 91 reacciones positivas
- 8 comentarios positivos
- Fueron 18 veces compartidos los productos

Instagram

- Se alcanzaron 27 reacciones positivas
- Y se recibió una propuesta de canciones que son patrimonio (La Bamba), a través de la caja de preguntas que se realizó de acuerdo a nuestro cronograma.

Twitter

- Se obtuvieron 14 reacciones positivas
- Se compartió 8 veces el material publicado

Página Web

- La página web alcanzó 36 visitas de las cuales, 24 fueron a través de la plataforma *Facebook*, 16 visitas fueron directamente del enlace y 2 a través de Instagram.
- De las visitas recibidas, se visualizaron 35 veces la página de inicio, 12 veces

la parte de los productos, 8 veces la parte de nuestros perfiles, 8 veces las foto-galerías y 6 veces los gifts.

2.- Continuidad y multiplicidad: Este principio habla, refiriéndose a la continuidad, de la coherencia y credibilidad que debe tener la historia y en este caso, debido a que se utilizaron fuentes fidedignas y entrevistas a representantes de algunos géneros musicales expuestos en el proyecto, la coherencia y fiabilidad sí se cumplen en los productos, pues para que la información fuera más certera, cada integrante del equipo realizó la investigación de acuerdo a su país de origen. Por otro lado, en cuanto a la multiplicidad, los productos propuestos fueron diversos y con una narrativa circular, para que la audiencia tuviera a su alcance varias versiones y decidiera por sí sola, cómo consumir cada producto.

3.- Inmersión y extracción: En este caso, es considerado que solo se logró la inmersión, puesto que algunos miembros de la audiencia lograron engancharse con algunos de nuestros productos, por ejemplo, el playlist que se publicó a través de *Spotify*, la disfrutaron y se recibió un comentario de que había bailado con una de las canciones publicadas, pero no hubo una extracción a la vida real para producir contenido diferente basado en nuestro proyecto.

4.- Construcción del mundo.- Este principio si se aplicó completamente, ya que el universo propuesto de nuestra historia si se expandió a través de diversos formatos, medios, plataformas, etc., por lo que sí se utilizó la extensión transmediática.

5.- Serialidad.- En este caso, la serialidad también se cumplió, pues los productos se realizaron en pequeñas fracciones que fueron difundidas en diferentes plataformas.

6.- Subjetividad.- Este principio también se efectuó, debido a que la diversidad de contenidos y formatos utilizados, facilitaban que la audiencia se apropiara de la historia y la ampliara.

7.- Rendimiento o performance: En este caso, no hubo algún usuario que elaborara algún contenido a partir de nuestro proyecto, sin embargo, consideramos que los productos, sí podrían funcionar como fuentes de información para difundir parte de la cultura de los países mencionados en nuestro proyecto, incluso se podrían tomar parte de los productos para la realización de un trabajo escolar o documental.

La promoción y difusión de la cultura mediante los recursos transmedia se logró de la siguiente forma:

- La difusión de la cultura en este proyecto, se obtuvo a través de las diversas plataformas utilizadas lo cual, debido a que la transmedia aporta una nueva estructura de comunicación e interacción, facilitó a que otros países además de los involucrados en este proyecto, lograran conocer parte del patrimonio cultural que tenemos en algunos países de Latinoamérica, tal como lo indicaron los resultados de la página web pues, de las visitas realizadas a este sitio, 25 fueron desde México, 9 desde Uruguay, 1 desde Colombia y una desde Kazakhstán limítrofe con Rusia, China y otros países de Asia central.

Los aprendizajes obtenidos en este proyecto fueron diversos:

- El acervo cultural del equipo de trabajo se incrementó pues anexaron a su conocimiento parte del patrimonio cultural de los países involucrados, desde el origen de estos géneros musicales hasta como los visualiza la sociedad en la actualidad.
- Aprendieron también a utilizar algunas plataformas que no conocían, por ejemplo, en el caso de la realización de la línea del tiempo del Huapango.
- De igual manera, se logró asimilar cómo se entrelazan las diferentes redes sociales pues antes, no todos lo realizaban.
- Conocieron diversos universos transmediáticos, que aunque ya sabíamos de su existencia, no teníamos la menor idea de cómo crear nuestro propio universo y convertirlo en transmedia.
- Aprendieron a trabajar en colaboración con compañeros de otros países.

Los retos superados fueron:

- Sincronizarnos para la realización de los productos, debido a que el horario en Colombia y Uruguay es diferente al que tenemos en México.
- Terminar los productos en tiempo y forma para poder publicarlos de acuerdo al cronograma.
- Alcanzar a una cantidad considerada de usuarios.

- Lograr que nuestros productos fueran del agrado de la audiencia a la que iba dirigido.
- Adaptarnos con nuestras compañeras de Colombia debido a que el ritmo de trabajo es diferente en ambas universidades.
- Lograr coordinarnos a pesar de las dificultades que se presentaron con la virtualidad.
- Cumplir con todas las consignas establecidas en tiempo y forma para poder finalizar el proyecto aún con las dificultades presentadas.

Por último, cabe mencionar que las expectativas que teníamos las participantes en el proyecto, fueron más altas a las que realmente se consiguieron, pues solo una parte de la audiencia, mostró simpatía e interés sobre los contenidos compartidos, aunque en este caso, fue una pequeña minoría, sin embargo, siempre estuvimos conscientes de que no todos los temas que se proponen en los medios son universales, ya que no toda la población consume los mismos contenidos.

Referencias

Ramos Torres, D. I. (2021). Contribución de la educación superior a los Objetivos de Desarrollo Sostenible desde la docencia. *Revista española de educación comparada*.

Schiller, M. (2018). Transmedia Storytelling. *Stories. Screen Narrative in the Digital Age*, 97-108.

Universidad Autónoma del Carmen [Unacar]. (2018). Universidad Autónoma del Carmen. Modelo Educativo Acalán. Campeche, México: Recuperado de http://www.unacar.mx/Dir_General_Academica/Documentos/Modelo_Educativo_Acalan/Modelo_Ed_Acalan2017.pdf.