



Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: Otromapistas: laboratorio online de relatos de viajes

Autores (en el caso de tesis y directores):

Mariano Darío Bugallo

Yamila Campo, tutora

Natalia Corvalán, co-tutora

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2022

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR



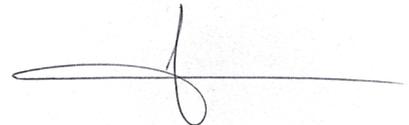
Buenos Aires, 27 de julio de 2022

La tesina “Otromapistas. Laboratorio *online* de relatos de viajes” (**Número XXXX – completa la Dirección de la Carrera**) es una tesina de producción. Se puede acceder a ella de forma permanente y sin restricciones aquí:

<https://otromapistas.com.ar>

El documento a continuación es el ~~informe~~ / bitácora (**tachar lo que no corresponda**) que la acompaña y que forma parte de los requisitos de las tesinas de producción de la Carrera de Ciencias de la Comunicación (UBA).

Los derechos de autor y de copia comprendidos en las obras publicadas en sitios ajenos al repositorio no comprenden a la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.



Mariano Darío Bugallo
mariano.bugallo@gmail.com

Resumen

Esta tesina presenta la producción de **Otromapistas**, un laboratorio *online* de relatos de viajes, pensado como un subproducto de *edutainment* para la revista digital de viajes OTRO MAPA (<https://otromapa.com>).

Se trata de un proyecto enmarcado dentro del concepto de educación en línea, en donde planifiqué y desarrollé un programa de contenidos atravesado por la línea editorial de la revista; y una dinámica lúdico-pedagógica, a partir de la utilización de técnicas y estrategias de *gamificación*. Su producción implicó además, el diseño de la plataforma educativa en un sitio web que ofrece una experiencia lúdica, colectiva y “amigable” para el usuario; la producción de material audiovisual; y la planificación de una estrategia de comunicación por emails.

Otromapistas se propone promover miradas empáticas y críticas en los relatos de viajes, por fuera de las tendencias etnocéntricas y/o egocéntricas de la comunicación digital de viajes. Al mismo tiempo, busca que los participantes adquieran algunas competencias en este campo, a partir de la utilización del juego como herramienta pedagógica y experiencias de interacción y aprendizaje en comunidad.



Laboratorio *online* de relatos de viajes

- Bitácora de trabajo -

Tesina de grado

Autor: Mariano Bugallo

Tutora: Yamila Campo

Co-tutora: Natalia Corvalán



Carrera de **Ciencias de la Comunicación**
Facultad de **Ciencias Sociales**
Universidad de Buenos Aires

{:)} ¡Gracias!

A Vito, por el amor.

A mi familia, por el apoyo.

A mis amigos, por el aguante.

A Seba, por la complicidad.

A Abelardo, por la presencia.

A Isabel, por Rancièrè.

A Yami y Nati, por el tiempo.

A la UBA, por pública y gratuita.

A mí, por insistir.

{+} Sumario

{#0} ¡Start!	4
{#1} Preparados...	6
Génesis y justificación	6
Elección del tema de producción	9
Objetivos de la tesina	11
{#2} Listos...	12
Investigación y decisiones en relación a los objetivos	12
Elección del nombre	17
Evolución y decisiones sobre el diseño tecno-pedagógico	18
Diseño de contenidos	18
Diseño didáctico y dinámica lúdica	22
Roles e interacciones entre tutores y participantes	29
Temporalidad	31
Soporte tecnológico	34
Sitio web	34
Mensajería y notificaciones por emails	34
Material audiovisual	35
{#3} ¡Ya!	36
Uso del lenguaje	36
Diseño y propuesta estética	37
Logotipo	37
Colores y tipografías	38
Diseño y desarrollo del sitio web	40
Página de acceso o login > otromapistas.com.ar	41
Página de inicio > ¡Bienvenidos Otromapistas!	41
Páginas de Desafío > Desafío #1, Desafío #2, etc.	42
Publicaciones o “desafíos” > “El futuro es de madera”, “Todo es verdad”	43
Formularios > ¡Enviá tu desafío! y ¡Contactanos!	45
Preguntas frecuentes > Manual de instrucciones	45
Escritura de emails de notificaciones	46

Material audiovisual	46
Escritura de guiones	47
Desafío #1: ¡Hola mundo!	48
Desafío #2: El viaje a través de sus historias	50
Desafío #3: El poder de los sentidos	51
Desafío #4: Encuentro con el otro	52
Desafío #5: Detrás de escena	54
Desafío #6: El viajero en su laberinto	56
Video de bienvenida	57
Rodaje y edición	58
{#4} Game over	62
{#5} Bibliografía	64

{#0} ¡Start!

Esta tesina de producción presenta el diseño y elaboración de un **laboratorio online de relatos de viajes** pensado como un subproducto de *edutainment* para la revista digital de viajes OTRO MAPA (<https://otromapa.com>) La misma consta de dos presentaciones finales. La primera es la producción del laboratorio en sí mismo, que consiste en un desarrollo digital y en el diseño de un proyecto lúdico-pedagógico atravesado por la línea comunicacional y editorial de la revista. Para visualizarla deberá ingresar al sitio web y *loguearse* con los datos de acceso que presento a continuación.

Escaneame!



otromapistas.com.ar

Clickeame!



Usuario: evalua.fsoc

Contraseña: fsoc.uba#2022

Con el fin de garantizar su originalidad y carácter inédito, pero facilitar el acceso al evaluador/a, tomé algunas decisiones importantes para su presentación:

1. El sitio web está publicado y accesible en **otromapistas.com.ar** pero desindexado de los motores de búsqueda.
2. Para una correcta visualización y experiencia sugiero realizar el proceso de *login* con los datos proporcionados, pero en esta instancia de evaluación, decidí que todas las páginas permanezcan públicas y accesibles sin necesidad de *logueo*¹. El cierre definitivo, según los permisos de cada usuario, están contemplados para un desarrollo técnico posterior.

¹ Para garantizar la privacidad del sitio web, el sistema de puntuación y comentarios está habilitado únicamente para usuarios *logueados*.

3. El laboratorio está organizado y presentado temporalmente a partir de una fecha hipotética de inicio determinada para el 1 de agosto de 2022, pero todas las “páginas de *Desafíos*” se encuentran publicadas y accesibles para el evaluador/a (según el diseño tecno-pedagógico, cada una se habilitaría semana a semana, en la fecha indicada en la “página de bienvenida”).
4. El contenido participativo, es decir, las publicaciones de los participantes con sus puntajes y comentarios asociados, están simulados a partir de usuarios de “prueba” y dos textos de “fantasía”, asignados (los mismos) a todos los *Desafíos*².
5. El material audiovisual fue alojado en YouTube, publicado como “oculto” para que el evaluador/a pueda visualizarlo desde el mismo sitio web del laboratorio *online*³. Si desea verlo desde YouTube puede hacerlo a través de la lista de reproducción que comparto en este [enlace](#).

Esta tesina cuenta, además, con una segunda presentación que es esta bitácora de trabajo donde explicitaré el proceso de producción y justificaré las principales líneas de acción y toma de decisiones para el proyecto. Además, la misma consta de un **ANEXO**⁴ que incluye material adicional como tablas, gráficos, modelos de emails y guiones.

Por último, este trabajo tiene una particularidad en el [uso del lenguaje](#) que creo que es necesario aclarar desde el comienzo: la palabra “desafío”. La utilicé frecuentemente durante todo el proyecto y en la presente bitácora, para referirme a los módulos de contenidos (*Desafío #1*), a la consigna de un módulo (“el *Desafío* de esta semana es...”) o a las producciones de los participantes (“tienen que enviar sus desafíos a...”) en el laboratorio *online*. Me planteé la duda de si estas distintas aplicaciones podrían generar confusión, pero lo puse en práctica y creo que el contexto narrativo define y deja claro el significado en cada caso y simplifica el lenguaje a un “modo lúdico”. Sin embargo, para facilitar la lectura, en esta bitácora utilizaré *Desafío* (con mayúscula e itálica) para referirme a un módulo de contenido o a su consigna; y desafío (en minúsculas) para las producciones de los participantes o cualquier otra utilización de la palabra.

² Para mantener la originalidad de la tesina, los textos de las publicaciones “todo es verdad” y “el futuro es de madera” son extractos de artículos de mi autoría, publicados en mi blog personal [irandando.com](#). Para los comentarios utilicé texto de relleno.

³ YouTube tiene tres opciones de privacidad: Público, Privado (únicamente visible desde la plataforma y por un email de gmail autorizado) y Oculto (esta opción es pública pero no se lista en el buscador de la plataforma. Es únicamente accesible para quien tenga la URL del video). Utilicé esta última ya que otorga cierto grado de privacidad y me permite *embeber* los videos dentro del sitio web.

⁴ Por cuestiones de peso y tamaño se adjunta en un archivo independiente y separado de esta bitácora.

{#1} Preparados...

Génesis y justificación

Desde el momento que empecé a pensar en la realización de la tesina de grado (hace ya varios años) pasé por muchas ideas frustradas pero siempre tuve en claro dos decisiones. Sabía que quería hacer una tesina en producción, puesto que me caracteriza una especie de pulsión, llamémosla “emprendedora” (o ansiedad), que habitualmente me inclina hacia el “hacer”⁵. Sabía además, que necesitaba que mi tesina esté relacionada con un tema que me apasione y que no terminé de descubrir hasta el final de la carrera; a saber: los viajes.

En julio del 2012, pocos meses después de haber aprobado mi última materia, decidí tomarme un año sabático para viajar por Europa, Marruecos y Latinoamérica. Ese año se convirtió en dos años y medio, miles de kilómetros recorridos a dedo, muchas historias relatadas en un blog de viajes personal⁶ (una de las tesinas frustradas) y un ciclo de exposición de fotografías⁷. Durante el 2015, ya de vuelta en Buenos Aires, decidí junto a algunos amigos y colegas, que compartimos el gusto por viajar y contarlo; fundar y lanzar el primer número de OTRO MAPA, una revista digital de viajes de la cual aún soy, orgullosamente, su director creativo. Se trata de un proyecto editorial independiente, nómada y colectivo; que como bien lo sintetiza su nombre, propone trazar un mapa diferente, tanto desde los contenidos como desde las narrativas, a lo que predomina en la comunicación digital de viajes en Argentina.

Sin pretensión de realizar un análisis discursivo sobre este tema (que sería objeto de un trabajo de investigación mucho más amplio que excede a esta tesina), pero con ánimo de poner en contexto esta producción, me voy a permitir señalar que en las últimas dos décadas, en este campo de la comunicación, han prevalecido dos grandes modelos. Por un lado, un modelo que podríamos llamar de marketing turístico; es decir, una comunicación orientada principalmente a la venta de destinos y experiencias, que exhibe a los viajes en tanto productos o mercancías. Generalmente está diseñada para difundir representaciones de viajes ideales y anhelados por el turista (atardeceres de ensueño, restaurantes y hoteles de lujo, excursiones exóticas en paisajes paradisíacos, etc.) que presentan lugares vacíos o

⁵ Digamos que siempre fui una persona con cualidades autodidactas, de esas que primero hacen y después se editan. Por ello, la elección de las características de este taller está íntimamente relacionada con mi forma de vincularme con la producción y el conocimiento.

⁶ Mi blog personal se titula Ir Andando (<https://irandando.com>).

⁷ Se tituló “80.000 km” y tuvo cuatro presentaciones en diferentes provincias. Una de ellas fue realizada en FSOC, durante septiembre y octubre del 2015.

desprovistos de la cultural local y, fundamentalmente, sin conflictos. Son discursos fáciles de “digerir” y sin sorpresas, que comunican confort y seguridad, en donde el sujeto del relato es el “viajero turista”.

Pero al mismo tiempo, con la irrupción de la web 2.0, hemos asistido al surgimiento de los blogs de viajes y redes sociales de viajeros independientes (me incluye) que proponen otro tipo de comunicación basada en la experiencia personal. Este modelo presenta un relato en primera persona como garantía de autenticidad. Es un discurso más personal y por lo tanto, más heterogéneo; pero que en su evolución hacia la profesionalización del sector, durante los últimos años, fue mutando y adquiriendo ciertos rasgos particulares. A partir de la relevancia del SEO⁸ en el funcionamiento de los principales motores de búsqueda, los contenidos y las narrativas se fueron homogeneizando hacia las necesidades “impuestas” por los algoritmos de Google, Bing, etc. Como consecuencia, aparecen masivamente los artículos del tipo “Los 10 imperdibles de...”, “Qué hacer en...” , “Todo lo que tenés que saber de...”, etc. Además, el aumento exponencial de usuarios de redes sociales como Facebook o Instagram; y el interés (y las pautas) de la industria sobre el poder de los *influencers*, en tanto protagonistas y creadores de contenidos en la comunicación digital, fue transformando la mirada del viajero independiente hacia un discurso cada vez más cercano al marketing turístico. Nuevamente aparecen representaciones ideales y el “viajero influencer” se mueve hacia el centro de la escena y/o del relato de viajes, dejando cada vez más relegado a lo local/nativo como mera escenografía. El contrato de lectura (Verón, 1985, p.2), entonces, da un giro y el lector/espectador ya no observa el lugar a través del viajero, sino al viajero en el lugar como una especie de *voyeurismo* turístico. Como señala Sibila (2008):

Las nuevas narrativas autorreferenciales no parecen enfatizar la función del narrador -ni la del autor-, sino la de su protagonista. Es decir que el acento recae sobre aquel apreciado personaje que se llama *yo*. Una confirmación más de la muerte del narrador benjaminiano, ya que los sujetos de estos nuevos relatos publicados en internet se definen como alguien que es, alguien que vive la propia vida como un verdadero personaje. Esta definición pesa más que aquella referida a alguien que

⁸ *Search Engine Optimization*. Consiste en un conjunto de técnicas y estrategias (algunas de ellas, narrativas) que tienen como objetivo facilitar que los motores de búsqueda entiendan y presenten (y prioricen) el contenido de una página web.

hace, un sujeto que realiza una actividad narrativa o elabora un relato, alguien que cuenta una historia sobre acontecimientos “exteriores” a sí mismo. (pp. 60-61)

El proyecto editorial de OTRO MAPA pretende hacer un aporte hacia otro modelo comunicacional, el del “viajero cronista” que desde ahora llamaré *otromapista*, donde la búsqueda de la alteridad y del Otro (Krotz, 1994, p.5) como sujeto del relato, sea el eje central de la comunicación de viajes. En el editorial del número #7 escribí sobre viajar:

El mundo se te empieza a llenar de voces . . . Cada uno tiene su propia historia. Escucharlas, te crean al Otro. ¿Lo crean? Para vos sí, si antes no existía. Al principio te incomoda, siempre lo hace, pero lo necesitás. Sin él, no hubieses salido de tu casa, y al fin y al cabo, eso era lo que deseabas ¿no? (Bugallo, 2017)

A partir de esta línea editorial, y porque no, ético-política, considero relevante, como producción de esta tesina, la elaboración de un taller de narrativas de viajes que promueva representaciones por fuera del etnocentrismo y/o egocentrismo:

La hegemonía puede abordarse también como una norma pragmática que define en su centro a un enunciador legítimo, quien se arroga el derecho de hablar sobre “*alteridades*” determinadas en relación con él . . . Desde el punto de vista de esta pragmática, la hegemonía se presenta como un discurso universal, de *omni re scibili*, y como alocución distintiva, identitaria, selectiva, que produce los medios de discriminación y de distinción, de legitimidad e ilegitimidad. La hegemonía es un “*ego-centrismo*” y un etnocentrismo. Es decir, que engendra ese Yo y ese Nosotros que se atribuyen el derecho a la ciudadanía, desarrollando en efecto, una vasta empresa xenófoba (clasista, sexista, chauvinista, racista) alrededor de la confirmación permanente de un sujeto norma que juzga, clasifica y asume sus derechos. (Angenot, 2010, p. 42)

El eslogan de OTRO MAPA es “el mundo con ojos de viajero”, porque creemos que viajar nos cambia la mirada, nos corre del centro discursivo y nos enfrenta con la rotunda evidencia de que hay múltiples maneras de habitar y representar el mundo. En ese sentido el objetivo de este taller es repensar los modelos ideales o hegemónicos en los relatos de viajes para poder atravesar y narrar realidades más complejas. Pero esta idea, no surgió de la noche a la mañana...

Elección del tema de producción

Desde el primer número de OTRO MAPA, allá por el 2015, sus nueve ediciones fueron muy bien valoradas por una comunidad nicho fiel que se manifestó positivamente en el devenir de la revista a través de redes sociales, comentarios y suscripciones a *newsletters*; pero que sin dudas nos produjo una gran revelación cuando comenzamos a involucrarla en acciones activas como fueron los concursos creativos. Una idea que, sin saberlo *a priori*, nos iba a dar grandes satisfacciones. A través de competencias de micro-relatos, fotografía y desafíos de viajes, la interacción entre la comunidad fue en aumento permitiéndonos conocernos mutuamente y darnos cuenta que un número importante de nuestros lectores son potenciales escritores y que (¡sorpresa!) lo hacen muy bien. A partir de estas acciones, se construyeron vínculos (no sólo con la revista, sino también entre ellos mismos) y conocimos grandes talentos que; incluso, pasaron a formar parte del equipo editorial hasta el día de hoy. Uno de esos casos, es el de Yamila Campo⁹, quien fue mi compañera de cursada y hoy es mi tutora de tesina.

Cada nuevo concurso implicó mayor participación de lectores, hasta llegar a más de 70 inscriptos en la anteúltima edición. La pandemia, funcionó como un período de pausa y de reflexión sobre todos estos antecedentes y contextos, que en sintonía con mis deseos de integrar a OTRO MAPA a mi tesina (y luego de varias charlas con Yamila), me llevaron a encontrar una posible necesidad en los lectores que finalmente, decantó en la idea de esta producción: **evolucionar esos concursos a un taller *online* de narrativas de viajes, enmarcado dentro de la línea editorial de la revista.** Dicho así, con esta propuesta enuncié dos intenciones principales a desarrollar en este trabajo:

⁹ Yamila además de comunicadora, es viajera y blogger de viajes en <https://elmundoanuestrospies.com>. Participó de varios de los concursos de OTRO MAPA y hoy es parte del equipo editorial.

1. Hacer “**evolucionar estos concursos a un taller *online* de narrativas de viajes**”¹⁰ me lleva a plantear un proyecto de educación en línea (Schwartzman *et al.*, 2012) Desde cursos de *influencers* hasta carreras universitarias, en los últimos años (y sobre todo a partir de la pandemia) se han propagado modelos pedagógicos que han explorado lo virtual como medio de aprendizaje, ofreciendo hipertextualidades, narrativas y soportes a explotar en el diseño tecno-pedagógico (audiovisual, links, pdf, chat, etc). Pero la tarea principal de este proyecto es que el taller no pierda el carácter lúdico que tenían aquellos concursos de la revista, que cabe aclarar, no otorgaban grandes premios, más que el desafío personal y el reconocimiento de pares. Por ello, buscaré potenciar esas características a través de estrategias de *gamificación* (De Ansó, 2016) que puedan romper el modelo tradicional profesor/alumno para “optimizar la motivación de los estudiantes en los procesos de aprendizaje, hacer de estos una experiencia más fluida y dinámica” (Pérez Latorre, 2013, p. 227)
2. La segunda intención es enmarcarlo “**dentro de la línea editorial de la revista**”. Para la narrativa de OTRO MAPA, el Otro es el sujeto indispensable de la experiencia de viaje y del relato que propone. La otredad es el concepto rector de la línea editorial y la empatía una mirada ético-política. El *viajero otromapista* debe mantener una perspectiva etnográfica (Guerrero Tejero, 2014) en aquello que explora y comprometerse con lo que narra, para contar historias locales que representen el entorno, sus cosmovisiones y sus problemáticas, con sus luces, sombras y conflictos. Por ello, intentaré promover un enfoque cercano al culturalismo, miradas críticas y la incomodidad como una búsqueda constante. El taller tendrá como objetivo aportar herramientas y crear las condiciones y el espacio para que surjan narrativas donde la creatividad, la diversidad y la empatía sean características fundamentales del relato de viajes.

Dicho esto, me propongo crear un producto que se sitúe en la frontera entre la educación y el entretenimiento, dónde los participantes serán interpelados, a través de propuestas lúdicas, a narrar diferentes aspectos de su viaje hasta llegar a un trabajo final que sintetice la

¹⁰ En esta primera instancia de búsqueda y planteamiento del tema de la tesina pensé al proyecto como un “**taller de narrativas de viajes**”. Durante la posterior etapa de investigación y el proceso de producción, entendí necesario un cambio de enfoque que se tradujo, finalmente, en un cambio de definición del proyecto a “**laboratorio de relatos de viajes**”. Me pareció interesante dejar constancia de este cambio dentro de la bitácora. Por ello decidí utilizar el concepto de “taller” hasta la sección “*Elección del nombre*” en el próximo capítulo. Allí se encontrarán los argumentos correspondientes. Por último, decidí mantener “laboratorio” en los objetivos, ya que se tratan de los objetivos para toda la tesina.

experiencia adquirida y que reúna las características necesarias para que pueda, eventualmente, ser publicado en la revista.

Objetivos de la tesina

General:

- Crear **Otromapistas** como un proyecto de *edutainment* de comunicación de viajes que promueva la línea editorial de la revista OTRO MAPA.

Específicos:

- Desarrollar un laboratorio *online* de relatos de viajes pensado para la comunidad de lectores de OTRO MAPA, que aporte herramientas e incentive a narrar los viajes de manera creativa y por fuera de representaciones etnocéntricas y/o egocéntricas.
- Diseñar este laboratorio como una propuesta lúdica y experiencial, ubicándolo en la frontera entre el entretenimiento y lo educativo.
- Facilitar el acceso y la interacción de participantes de diversas culturas hispanohablantes.

{#2} Listos...

Investigación y decisiones en relación a los objetivos

Dado que el proyecto tiene un pilar pedagógico y yo poca experiencia en educación (no hice esa orientación) y mucho menos aplicada a las nuevas tecnologías, estos objetivos que me propuse en el anteproyecto, motivaron, por sugerencia y en decisión conjunta con mi tutora, a convocar a Natalia Corvalán como co-tutora, ya que sus conocimientos en este campo serían de gran aporte para la tesina¹¹.

Por otro lado, esta primera instancia de reproducción me llevó directamente a la biblioteca y a Google, en un proceso de investigación que era necesario para que pudiese transitar un camino que, en un principio, se me presentaba parcialmente desconocido. Así me tocó indagar en un abanico bibliográfico multidisciplinar: fotocopie casi todo el programa de la materia Tecnologías Educativas, volví a desempolvar los apuntes de Antropología en busca de conceptos de etnografía y alteridad, participé de un TEX de videojuegos¹² brindado por la carrera, consumí material audiovisual y bibliográfico sobre *gamificación* y educación (quizás lo que más disfruté), leí textos de periodismo de viajes y de talleres de literatura. Esta etapa duró meses, pero me sirvió para ir y venir sobre mi idea primaria y lograr comprender una base teórica que me permitió **definir a este proyecto como una experiencia lúdica y colectiva**, donde cada uno de estos conceptos, si bien trataré de explicarlos por separado, están íntimamente relacionados entre sí. Ellos se irán entrelazando en mayor o menor medida a lo largo de todas las decisiones que vaya tomando en el proceso de producción.

¿Por qué una experiencia? Tal vez, una de las mejores satisfacciones de este período fue redescubrir el concepto de emancipación intelectual de Jacques Rancière (1987), que recordé haber leído en el Seminario de Diseño Gráfico¹³ cuando, de casualidad, encontré el libro *El maestro ignorante* en la biblioteca de mi suegra. Resumiendo, Rancière retoma la experiencia pedagógica de un maestro francés de 1818, Joseph Jacotot, en donde el azar, el error, la voluntad y la igualdad entre alumno/maestro eran las bases para una educación

¹¹ Natalia es profesora licenciada en Ciencias de la Comunicación (UBA), con posgrado en Educación y Nuevas Tecnologías (FLACSO). Trabaja en escuelas secundarias de la PBA y de CABA, además es tutora en la Actualización en Educación y Tecnología Digitales de INFoD.

¹² Archivo en: <http://comunicacion.sociales.uba.ar/?p=7012>

¹³ Cátedra Savransky.

libre y emancipatoria. Jacotot no explicaba, simplemente proponía un problema y se encargaba de que el alumno lo resolviera por sí mismo. Entonces dice:

Los alumnos habían aprendido sin maestro explicador pero no por eso sin maestro. Antes no sabían y ahora sí. Por lo tanto, Jacotot les había enseñado algo. Sin embargo, no les había transmitido nada de su ciencia. En consecuencia, no era la ciencia del maestro aquello que el alumno aprendía. Jacotot había sido maestro por el mandato que había encerrado a sus alumnos en un círculo del cual sólo ellos podían salir. (Rancière, 1987, p. 28)

Durante esos días, me encontraba muy sumergido en la búsqueda de información y bibliografía sobre educación digital; cuando encontré una entrevista en YouTube a Gonzalo Frasca¹⁴ donde cuenta esta anécdota sobre un profesor universitario de literatura latinoamericana:

Entonces, lo que hizo un semestre, fue y dijo: “este curso lo vas a salvar si lográs escribir dos frases o un párrafo en Wikipedia” . . . Los alumnos pensaron que era una tontería, fueron a escribir las dos frases y listo, ya está el curso. Pero como en inglés hay una masa crítica de editores, enseguida los editores les borraron todo. Entendieron cómo funciona la enciclopedia, cómo conseguir fuentes fidedignas, tener que probar los argumentos, tener que redactar de una forma que no fuera ni ambigua ni dejará abierto a especulaciones. (Canal El Futuro Es Apasionante, 2018, 4m23s)¹⁵

Esta anécdota expresa ni más ni menos que el aporte que puede hacer la ludificación y la digitalización del ámbito educativo: “transformar la actividad áulica en actividades centradas en los alumnos, abandonando la creencia de que los niños y jóvenes solo aprenden si el

¹⁴ Gonzalo Frasca es diseñador de videojuegos, empresario y académico. Es catedrático de videojuegos de la Universidad ORT y columnista en CNN en Español y El Espectador. Su interés como investigador se centra en el uso de juegos para comunicación y educación.

¹⁵ Extraído textual, con errores sintácticos propios de la oralidad del autor.

profesor se los explica.” (De Ansó, 2016, p. 36). En esa misma línea de pensamiento me encontré con el concepto *partnering*¹⁶ trabajado por Castellón y Jaramillo (2013) que:

Significa reemplazar un sistema educativo bancario en el que el profesor expone los contenidos por uno participativo en donde el hacer y el descubrir son los ejes centrales [y el] el profesor pasa a ser una especie de guía o mentor y el alumno, un investigador, un hacedor. (p. 272)

Poder *linkear* una experiencia educativa de principios del siglo XIX, con casi toda la bibliografía que estaba consultando sobre los nuevos paradigmas en educación digital y videojuegos; habiendo transcurrido casi dos siglos del modelo de educación del aula tradicional, lo sentí como un “descubrimiento” que debía expresar en mi producción. Para entonces ya lo tenía muy claro. Quería diseñar un taller *online* que estuviese basado en brindar una experiencia que luego, profundizando en la bibliografía, la entendería a través del concepto de educación en línea:

Supone una transformación pedagógica que recupera y articula principios provenientes de las teorías socio-constructivistas, otorgando un lugar central a los intercambios en línea, la generación de vínculos reales entre los participantes, las interacciones con el contenido, con los docentes y la construcción de conocimientos a través de la colaboración entre pares (incluso mediante el trabajo en pequeños grupos) como constitutivas de los procesos de aprendizaje. (Schwartzman *et al.*, 2012)

En este taller, los participantes van a aprender haciendo y participando, que en definitiva es como me gustaría aprender a mí; y el rol de los tutores no será el de dar clases sino el de establecer contextos o ambientes, bajo ciertos límites de trabajo, en donde encerrar a los

¹⁶ El concepto de *partnering*, reúne además, un cúmulo de acciones y características sobre el vínculo tutor/alumno que me han servido de inspiración para el diseño de la secuencia didáctica.

participantes, para luego dar espacio a la libertad creativa y al mismo tiempo, guiarlos para que encuentren su mejor versión.

¿Por qué lúdica? Existen en la bibliografía diferentes conceptos que relacionan educación y entretenimiento: *edutainment*, *eduentretenimiento*, pedagógicas lúdicas, aprendizaje ludificado, etc. Cada autor lo define con sus matices, pero se podría decir que todos refieren a la idea de transitar una experiencia que incorpore el relato lúdico al relato pedagógico.

Uno de los objetivos específicos que expuse en el anteproyecto, es que este taller mantenga la lógica de juego que tuvieron aquellos concursos creativos de la revista, porque como señala Imma Marín (2014) “el juego es emoción, y, como ya defienden muchos estudios de neurociencia, no hay aprendizaje si no hay emoción. Cuando jugamos asumimos retos, nos esforzamos, nos volvemos perfeccionistas.” En este sentido, me planteé la intención de que el proyecto se sitúe en la frontera entre la educación y el entretenimiento, no porque considere que haya que trazarla, sino por el contrario, porque me gustaría que los participantes no puedan distinguirla.

Esta intención nace desde la propia observación y el *feedback* que obtuve de los participantes sobre las sensaciones de emoción y motivación que les provocó el reto de cada concurso organizado por OTRO MAPA y como contrapartida, la satisfacción que les generó el reconocimiento de sus pares al finalizarlo. Por ello, para mantener y enfatizar estas virtudes, considero fundamental diseñar el taller con una estructura lúdica de desafíos creativos y estrategias de *gamificación*, aplicando “mecánicas de juego en espacios no lúdicos, . . . cuyo objetivo es lograr una hiperconexión entre sujeto y producto, garantizando uso y motivación” (De Ansó, 2016, p. 35). Y a partir de este concepto, construir un producto que apueste a lo experimental y al entretenimiento como modo de aprendizaje a través de técnicas de puntuación/recompensas y conversaciones que fomenten la interacción entre participantes y tutores “mediante marcadores de prestigio social y otras tácticas de *community building*” (Pérez Latorre, 2007, p. 228).

¿Por qué colectiva? Como he señalado anteriormente, en los concursos de OTRO MAPA se generaron vínculos con y entre los propios participantes que, ya finalizado el certamen, continuaron en el tiempo. Considero que esos vínculos fueron construyendo una idea de comunidad que contribuyó positivamente al desarrollo de la actividad en cuestión (cabe destacar que la mayoría de esos concursos se llevaron a cabo en redes sociales o en el sitio web). El trabajo de un participante generaba una serie de comentarios y reacciones (*emojis*,

me gusta, etc), que estimulaban la participación y el debate (todos se “devolvían la gentileza” y se leían entre sí); y aumentaban la motivación como consecuencia de la satisfacción del reconocimiento de sus pares. Poner en relación esta experiencia y la investigación bibliográfica, me permitió reconocer la importancia que deben tener las interacciones sociales dentro de este proyecto, ya que como señala Henry y Meadows (2009):

Puesto que los cursos basados en la web no ofrecen contacto cara a cara y carecen de las variadas señales del lenguaje no verbal que brindan dichos contactos (Gunawardena, 1995), tienen el riesgo potencial de convertirse en estáticos e impersonales (Zirkle & Guan, 2000). Crear una sensación de comunidad es uno de los principales objetivos en cualquier clase (Benfield, 2001) y también es una parte esencial en cualquier entorno de enseñanza virtual (Aragon, 2003; Benfield, 2001; Rovai, 2002).

Con el objetivo de que el taller sea una experiencia colectiva, me refiero a la necesidad de conformar una comunidad virtual de aprendizaje, entendida como una “dimensión simbólica, para que los estudiantes construyan un sentido de pertenencia y consolidación grupal, cimentando objetivos, temáticas y resultados de aprendizaje que respondan a los intereses académicos y contexto socio-cultural” (Salas Bustos, 2021, p. 39). Más específicamente, me propongo diseñar un proyecto donde “el conocimiento tiene lugar fundamentalmente a través de la participación activa y comprometida de los participantes por medio de sus interacciones dialógicas” (Velázquez Sortino, *et al.*, 2017, p.153). Dicho de otro modo, creo que todos podemos aprender del otro, simplemente con la lectura, interacción y cooperación entre participantes que pueden; incluso, ser de diferentes culturas hispanohablantes. Facilitar esta característica (que será buscada pero no puede ser garantizada) puede darle un salto de calidad a la experiencia de un taller destinado a promover representaciones empáticas y de diversidad en la producción de relatos de viajes.

Una manera de promover este sentido de comunidad es a través la presencia social (Henry y Meadows, 2009), que será tenida en cuenta, tanto en el diseño tecno-pedagógico (Onrubia, 2005, p. 7), como en el rol de los tutores para estimular interacciones “con el fin de generar una dinámica grupal, lazos afectivos . . . y brindar seguridad para que se cree un ambiente de aceptación que reduzca el riesgo a la exposición” (Velázquez Sortino, *et al*,

2017, p.155). Dado que en este taller se tratará de jugar con la creatividad y las propias historias de viajes, donde seguramente habrá algún tipo de dimensión personal y emocional, considero que conformar un espacio de identidad colectiva y confianza en el grupo, terminará siendo trascendental para que los participantes se animen a explotar todas sus capacidades, mostrar sus relatos y aceptar la mirada del otro; para lograr así, una experiencia más enriquecedora.

Elección del nombre

Cuando escribo, me cuesta romper con el “síndrome de la hoja en blanco” si no se me ocurre el título del texto. A veces paso días o semanas sin encontrarlo y mientras tanto sigo trabado ahí, en el punto de partida. En el caso de esta tesina, el título se desprendió casi naturalmente, rumiando sobre los objetivos, durante la primera etapa de preproducción: **se llamará Otromapistas**. ¿Por qué decidí llamarlo así? Además del juego de palabras y la identificación directa con la marca de la revista, este concepto condensa algunas de las características que me propuse para el proyecto.

Por un lado, *Otromapistas* funciona como una especie de adjetivo gentilicio, con la intención de conformar desde lo discursivo una idea de comunidad y crear simbólicamente, vínculos que unan los vértices del triángulo de participantes, tutores y revista: un nosotros inclusivo. Compartir un sentimiento de identidad colectiva, me parece fundamental para establecer relaciones afectivas que conformen un espacio de confianza para que los participantes puedan abrirse a compartir sus experiencias y relatos. Por otro lado, *Otromapistas* como adjetivo calificativo, alude a un tipo de viajero del cuál se desprende un relato específico que es el que se intentará construir junto a los participantes a partir de la experiencia del taller. El *viajero otromapista* reúne las características y la postura ético-política de la revista. En consecuencia, construye un relato de perspectiva etnográfica donde el viajero se convierte en cronista y observador participante, adoptando miradas críticas, empáticas y buscando constantemente la alteridad dentro de las historias locales para ubicar al Otro en el centro del relato de viajes. Por último, y no menos importante, *Otromapistas*, esconde dentro de sí la palabra “*pistas*” que alude al carácter lúdico de la propuesta. Con ese propósito intentaré utilizar como recurso narrativo el concepto de “la pista” como un elemento relevante en la dinámica del juego.

También, llegado a esta instancia, me pareció interesante darle al nombre un *tagline*¹⁷ que defina el espíritu del concepto del proyecto. A partir de todo lo que investigué, reflexioné y definí en las secciones previas, entendí que era necesario hacer un cambio de enfoque en la definición del proyecto como “taller de narrativas de viajes”, que si bien alude a un sentido vinculado a lo práctico y experiencial, no comunica exactamente lo que busco. En cambio, opté por llamarlo “laboratorio *online* de relatos de viajes”¹⁸, ya que considero que se acerca más a la esencia del proyecto. El término “laboratorio” aporta sentido de experimentación y descubrimiento; “*online*”, alude al concepto de educación en línea; y “relatos de viaje” da mayor cuenta de la promesa sobre el producto final.

Evolución y decisiones sobre el diseño tecno-pedagógico

Con los objetivos definidos de diseñar un **laboratorio *online* de relatos de viajes**, coherente con la línea editorial de OTRO MAPA, planteado como una experiencia lúdica, colectiva y digital, el paso siguiente fue pensar y planificar cómo sería en concreto ese proyecto. Tal vez, podría llamar a este período, el período de las preguntas: ¿Qué características adoptaría? ¿Cuánto duraría? ¿Qué se aprendería? ¿Cómo sucederían las interacciones? Tuve que pensar en lo que Valeria Odetti *et al.* (2019) denomina el dispositivo tecno-pedagógico, que es “la unión entre las ideas de lo que queremos que los demás aprendan, el diseño didáctico y la tecnología que construye el territorio digital” (p. 68). Pero, con la necesidad de enfatizar el carácter lúdico de la propuesta, consideré fundamental introducir el concepto *gamificación* como organizador del diseño didáctico, “aplicando el conocimiento de técnicas del diseño de videojuegos y su aplicación estratégica en entornos no originalmente lúdicos [que] permite incrementar el ‘enganche’ participativo de los usuarios y generar motivación intrínseca” (Pérez Latorre, 2007, p. 227).

Diseño de contenidos

En la primera reunión formal de tutoría recibí dos consejos que me allanaron el camino hacia la producción de manera significativa. Si bien hacía tiempo que venía dándole forma al proyecto en varias conversaciones con Yamila, en el intento de contárselo en profundidad a Natalia, nos dimos cuenta que tenía un concepto bastante avanzado de lo que quería hacer

¹⁷ Un *tagline* es un descriptor utilizado para comunicar la propuesta de valor de una marca o producto. Los hay de diferentes características y funciones. En este caso, decidí utilizar un tagline descriptivo con la finalidad de aclarar de qué se trata el producto.

¹⁸ **De ahora en más utilizaré el concepto de “laboratorio”** en lugar de “taller” para referirme al proyecto.

y muchas ideas valiosas para llevarlo a cabo, pero caóticamente ordenadas en mi cabeza. Me propusieron, entonces, hacer el ejercicio de escribirlas para poder visualizarlas y tomar dimensión del proyecto. Rápidamente me di cuenta que dadas las características y los tiempos del contenido que había previsto en un principio, el programa quedaba demasiado extenso para mantener la atención y motivación de los participantes.¹⁹ Luego entendí que ese error tenía origen en que siempre había pensado en el contenido a partir del objetivo lúdico y no del pedagógico.

El segundo consejo, se desprendía del primero y consistía en pensar cuál era el objetivo pedagógico del laboratorio para que, tomándolo como meta, pudiese establecer una secuencia de objetivos o metas intermedias que podrían llegar a ser cada uno de los módulos del programa. Esa tarea me llevó a definir que el objetivo general es **que los participantes del laboratorio online de relatos de viajes adquieran las competencias²⁰ necesarias para crear por sí mismos relatos de viajes que cumplan con las características que debe tener un artículo para ser publicado en la revista OTRO MAPA.** A esta definición le siguió una pregunta que fue la llave para definir los módulos de contenido: ¿Cuáles son las características de ese relato *otromapista*?

Debo reconocer que responder esa pregunta no fue tarea sencilla pero sí muy interesante. Me obligó a repensar los procesos que lo llevan a uno a hacer lo que hace. Para ello, me tomé la tarea de releer las notas más significativas de la revista y consultar las opiniones de otros integrantes o colaboradores del proyecto acerca de cuál es la esencia del relato de OTRO MAPA. A partir de ese relevamiento llegué a la conclusión de que podría dividirla en dos grupos: el “Qué”, que refiere a la elección de los temas, el recorte y el abordaje que hace el cronista sobre la experiencia de viaje desde una mirada ético-política; y el “Cómo”, que está vinculada a la manera de contar, a las estructuras y características narrativas que adoptan en el relato.

Dado que este proyecto se trata de un laboratorio de relatos de viajes que los participantes abordarán desde sus experiencias ya vividas, y que por lo tanto dificulta la tarea de ir al campo en busca de un determinado recorte, consideré que era pertinente trabajar los contenidos desde el “Cómo”, pero atravesados, cada uno de ellos, por la mirada ético-política y la línea editorial que pretendo fomentar.

¹⁹ Mi idea original era la de diez desafíos de escritura, más micro-desafíos sorpresa durante el transcurso del juego. Hoy reconozco que era demasiado y además esos desafíos no tenían un criterio pedagógico robusto.

²⁰ “La competencia se concibe como una compleja estructura de atributos (conocimientos, actitudes, valores y habilidades) necesarios para el desempeño en situaciones específicas.” (Anijovich y Cappelletti, 2020)

Como resultado, reconocí cinco características principales que debe tener un relato de viajes de OTRO MAPA y las ordené en una secuencia con una lógica progresiva de módulos de contenido:²¹

1. El conflicto: todo relato de OTRO MAPA debe sí o sí contar una historia, y para que exista debe haber necesariamente algún tipo de conflicto como motor narrativo del relato. Pero el conflicto tiene también otro sentido. Se trata de la búsqueda del cronista de aquello que lo incomoda, de lo que subyace detrás de la superficie del lugar que visita, de la complejidad de las culturas y las realidades que enfrenta, del *Lado B* que suelen no contar los artículos de turismo.

a. **Objetivo:**

- i. Interpelar a los participantes a que descubran una historia de viaje que contar, a partir del reconocimiento de un conflicto narrativo; y enfrentarlos a la búsqueda de miradas críticas y/o no convencionales en sus relatos de viajes.

2. La descripción: creo que en un relato de viajes, es imprescindible las buenas descripciones para situar al lector en el lugar que queremos y hacerle mirar el mundo que estamos contando. Para ello, es fundamental saber hacer un buen uso del lenguaje de los sentidos, descartar *clichés* y adjetivaciones vacías.

a. **Objetivo:**

- i. Ejercitar a los participantes en sus capacidades narrativas, para que puedan narrar una descripción compleja, a partir de la utilización consciente de sentidos y estímulos poco frecuentes.

3. El Otro: en un principio lo había pensado como el módulo del diálogo y la entrevista, pero en realidad, podría llamarlo de interacción. ¿Cómo introducir ese “encuentro con el Otro” dentro del relato de viajes? Será muy importante aquí tener la precaución de no caer en representaciones egocéntricas, ni valorar aspectos culturales desde la propia mirada.

a. **Objetivos:**

- i. Incentivar el reconocimiento y la construcción de un Otro como sujeto del relato, con el fin de reducir el carácter egocéntrico del narrador (yo) del relato de viajes.

²¹ Como se verá, finalmente, agregué un sexto módulo de contenido. Los definiré aquí brevemente, para trabajarlos más detalladamente durante la producción de los [guiones del material audiovisual](#).

- ii. Ejercitar el formato de diálogo y darle voz a ese Otro, para prevenir representaciones etnocéntricas.
- 4. La investigación:** manejar cierta información relevante puede enriquecer la experiencia de viaje y evitar sacar conclusiones apresuradas y basadas en la propia experiencia personal. También es importante narrativamente para brindar al lector información crucial desde donde entender lo que está sucediendo en el relato.
- a. **Objetivo:**
- i. Fomentar la investigación como actividad fundamental del cronista de viajes; para enriquecer el relato a partir de la introducción de datos y/o nuevas voces.
- 5. La estructura:** luego de haber trabajado gran parte de los “ingredientes” de un relato de viajes, la pregunta es ¿Cómo los mezclo? ¿Cómo cuento todo esto?. Cada relato requiere una estructura específica que se vincula directamente con lo que se quiere contar y desde dónde se lo quiere contar. El módulo les propone alternativas de estructuras para hacer anticipaciones, *flashbacks*, dividir en módulos de sentido, elegir el uso del tiempo y la distancia de la voz narrativa.
- a. **Objetivo:**
- i. Brindar herramientas para que los participantes puedan hacer una síntesis de las competencias y producciones desarrolladas hasta el momento; y tomar las decisiones adecuadas para construir la estructura y desarrollar la escritura de un relato de viajes completo.
- 6. Las emociones:** luego de ver el plan de contenidos completo, agregué este módulo que si bien lo detallo al final, será el primero de todos en la secuencia. Decidí integrarlo porque a fines didácticos entendí que faltaba una instancia de presentación de los participantes y el lugar que eligieron para jugar. Además, me pareció que abordar un viaje desde las emociones da cuenta de la subjetividad del cronista como aspecto importante del relato de viajes. Esto no quiere decir que se transforme en un relato egocéntrico, sino de encontrar las intencionalidades, la propia voz y el estilo que hacen que ese viaje y ese relato sean únicos y tengan la firma de su escritor.
- a. **Objetivos:**
- i. Estimular en los participantes un sentido de comunidad, a partir de la presentación de cada uno de ellos;

- ii. y ejercitar un abordaje narrativo desde la subjetividad y la construcción de la figura del narrador.

Ahora bien, es necesario recordar que, como expliqué anteriormente a partir de la definición de los objetivos, este proyecto está enfocado fundamentalmente en brindar una experiencia lúdica y colectiva con tutores que establezcan espacios, conversaciones y preguntas, más que en maestros explicando conceptos y transmitiendo su “corpus de conocimientos”. En ese sentido, me gusta definirlo como un proyecto de Educación en Línea donde “la tecnología ya no es un puente a través del cual se transmiten contenidos, sino que se transforma en un territorio donde ocurre el aprendizaje, las interacciones y no la mera transmisión de información” (Schwartzman *et al.*, 2014). Dicho esto, y dado que además lo definí como un proyecto de *edutainment*, si bien habrá algún tipo de contenido expositivo, el acento estará puesto en el contenido interpelativo²² y participativo, es decir, estará construido a partir de las actividades y la experimentación individual y grupal de los participantes, ya que como explican Jim Henry y Jeff Meadows (2009):

Del aprendizaje basado en la adquisición de información, estamos avanzando a un modelo centrado en un conjunto de tareas y actividades que conforman las experiencias de aprendizaje que el estudiante realizará a fin de lograr los objetivos del curso. (Carr-Chellman & Duchastel, 2000). En el mundo virtual, contenido es un verbo.

Diseño didáctico y dinámica lúdica

En una entrevista, Gonzalo Frasca afirma que “el opuesto del aburrimiento no es la diversión, lo opuesto del aburrimiento es el desafío” (Canal TEC tv, 2019, 6m55s). Desde el inicio del proyecto mantuve la idea de que el laboratorio no tenga una estructura de clases sino de desafíos creativos, lo que según el autor, constituye en sí mismo un concepto lúdico: el reto personal y la recompensa de su resolución como motor del entretenimiento y el aprendizaje.

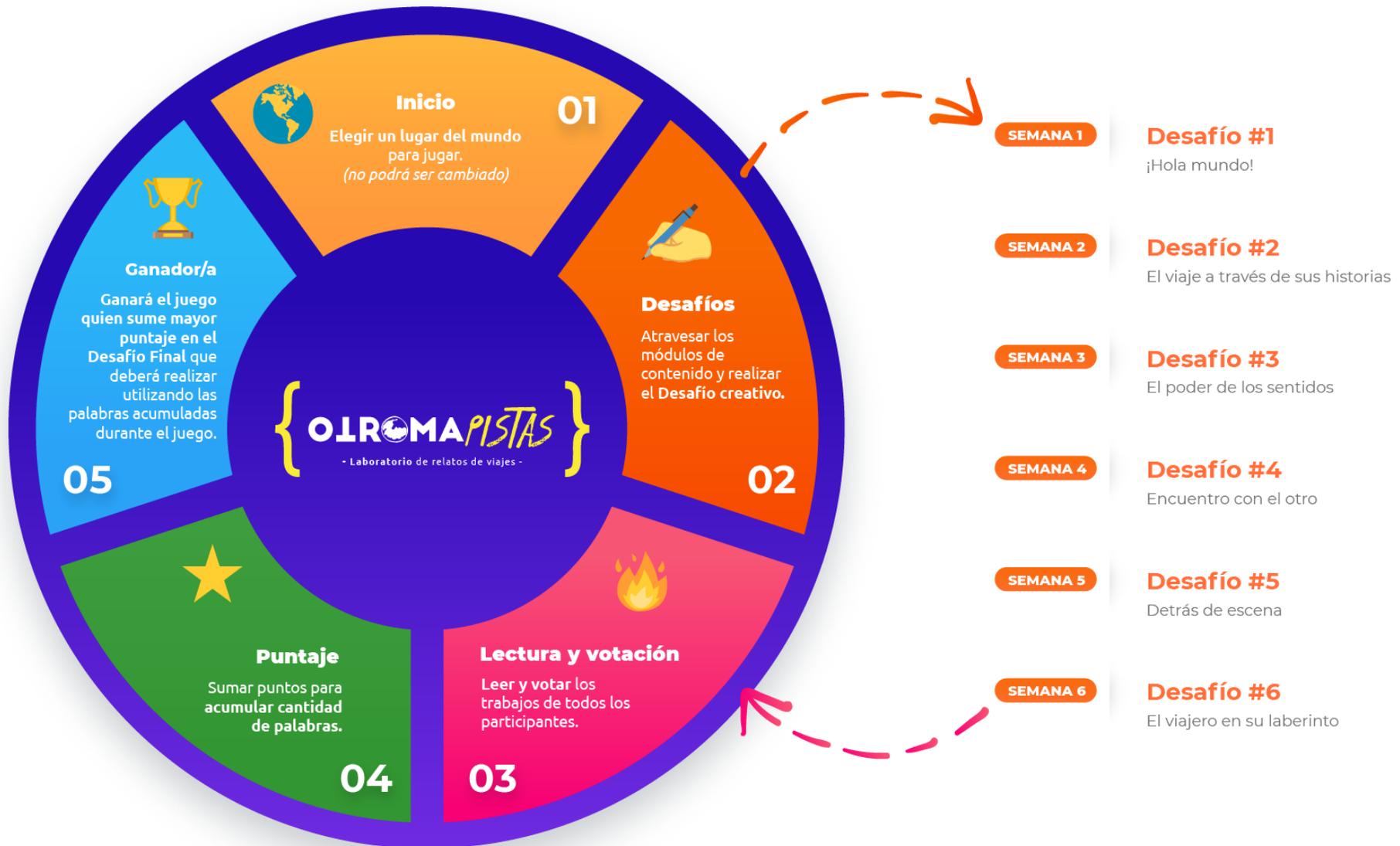
²² Durante el TEX “Videojuegos. Dinámica de equipos, exploración vocacional, educación y gamificación” organizado por CCOM, Alejandro Iparraguirrea, diseñador de videojuegos, señaló que la interpelación es la característica principal del lenguaje lúdico.

Pero, entonces, si *Otromapistas* es un juego, la pregunta que me tuve que hacer fue: ¿Cómo se juega ese juego? Dicho de una manera muy sintética y explícita:

1. Los participantes, en una primera instancia, deberán elegir un lugar del mundo que hayan visitado y no podrán cambiarlo durante todo el juego.
2. A partir de allí, deberán atravesar, semana a semana, una serie de niveles (módulos de contenido) que implicarán, cada uno de ellos, un desafío creativo que los interpelará a narrar ese lugar elegido desde diferentes abordajes.
3. Los participantes deberán resolver cada uno de esos niveles y sus trabajos serán publicados para ser leídos, comentados ¡y puntuados! por el resto de los participantes.
4. Cada *Desafío* les otorgará como premio una cantidad de palabras según el puntaje que hayan obtenido. Esa cantidad de palabras se acumularán para la resolución de un *Desafío Final*.
5. Los participantes deberán escribir el *Desafío final* sin excederse en la cantidad de palabras que hayan acumulado en los *Desafíos* previos. Quién gane el *Desafío Final* , será el ganador del juego.

En el siguiente gráfico de elaboración propia, intenté ilustrar esta dinámica lúdica que desarrollaré en detalle a continuación:

Dinámica lúdica



*Gráfico ilustrativo de elaboración propia. Profundizar en la bitácora.

Ahora bien, con esta estructura lúdica básica se me fueron presentando algunas preguntas, dificultades y consideraciones que pude ir definiendo a partir de los *10 factores fundamentales de la diversión lúdica*²³ que explica Óliver Pérez Latorre (2007) y que me sirvió como complemento fundamental para el diseño de la dinámica lúdica del laboratorio. Voy a explicarlo paso a paso:

- 1. Los participantes, en una primera instancia, deberán elegir un lugar del mundo que hayan visitado y no podrán cambiarlo durante todo el juego.**

Al comenzar el juego, cada participante deberá elegir un destino con el cual jugar. Con ello, busco establecer una regla muy nítida y estable (con fines didácticos, ese lugar deberá cumplir con ciertas características y no podrá cambiarlo bajo ningún aspecto), pero al mismo tiempo, al darle libertad de elección, le puedo brindar un cierto grado de control sobre el entorno lúdico que le permitirá *customizar* los contenidos en función de sus gustos personales (Pérez Latorre, 2007, p. 238), ya que todas las actividades que desarrollará, las podrá (y deberá) adaptar a su experiencia de viaje seleccionada.

- 2. A partir de allí, deberán atravesar, semana a semana, una serie de niveles que implicarán, cada uno de ellos, un desafío creativo que los interpelará a narrar ese lugar elegido desde diferentes abordajes.**

Luego, atravesarán una sucesión de niveles semanales (que llamaré “*Desafíos*”²⁴), con retos concretos y definidos a partir del contenido propuesto para el laboratorio. En cada módulo propondré un tema a tratar (ver en [“Diseño de contenidos”](#)) y estableceré un ambiente o “ecosistema” de trabajo²⁵, con la intención de atenuar el *onboarding* y agilizar la adaptación al nuevo contexto. Finalmente, cada participante tendrá que enfrentar un desafío narrativo que deberá resolver en un tiempo previamente estipulado.

²³ Cabe mencionar que el autor reconoce estos diez factores fundamentales de la diversión lúdica de manera prototípica y señala que como una suerte de ingredientes nunca se encuentran todos juntos y completos. Su combinación y grado de aplicación dependerá de la naturaleza del juego.

²⁴ Ver en [“Uso del lenguaje”](#)

²⁵ Me pareció pertinente que si, por ejemplo, en el Nivel o *Desafío #3*, vamos a jugar con la descripción como tema, también se introduzca un breve contexto, de a qué estamos llamando descripción o qué tipo de descripciones esperamos que surjan en la línea editorial de OTRO MAPA.

Con esta estructura de niveles, muy propia de los videojuegos, puedo escalonar los grados de dificultad de cada uno de los *Desafíos*, para que vayan creciendo a través del juego sin llegar a ser demasiados difíciles, ya que sería frustrante para escritores *amateurs*; ni por el contrario, demasiado simples para que no se transforme en una experiencia aburrida para los participantes. De esta manera, dice Pérez Latorre, se puede mantener al participante en un estado de *flow*, con “la sensación de estar participando en una actividad que le empuja a intentar lo mejor de sí mismo, pero al mismo tiempo se siente capaz de alcanzar el desafío perseguido” (Pérez Latorre, 2007, p. 240). Cada uno de estos *Desafíos*, además, contienen dos características muy importantes para la diversión lúdica. Tendrán algunas pocas reglas muy claras (cantidad de palabras, fechas de entrega, tema a tratar) y a la vez, serán consignas con un grado de apertura amplio que permitirán a los participantes atravesar el reto a través de múltiples caminos posibles, dando lugar así al surgimiento de la creatividad y la imaginación de cada uno de ellos.

3. Los participantes deberán resolver cada uno de esos niveles y sus trabajos serán publicados para ser leídos, comentados ¡y puntuados! por el resto de los participantes.

Ahora bien, cuando pensé en el diseño lúdico, consideré muy importante mantener el carácter inmersivo entendido como “un estado de ser totalmente absorbido por un desafío constante. Otras formas más complejas de disfrutar son el placer de la curiosidad y el descubrimiento o la ansiedad creada por el *suspense*” (Castellón y Jaramillo, 2013, p. 276). Para eso, decidí incorporar un elemento de competitividad “amigable”²⁶ que me permitiese obtener una inmediata sensación de recompensa. Ya en los concursos de la revista se evidenciaba ese sentimiento gratificante en los ganadores, no tanto por haber recibido un premio, sino por el reconocimiento social. Ese mismo efecto de sentido es lo que busco replicar en este proyecto. Entonces, decidí agregar un sistema de puntajes para determinar cuáles son los mejores trabajos, el ganador/a de cada uno de los *Desafíos*, y por supuesto, el ganador/a final. A partir de aquí, intentaré reconstruir y explicitar el camino argumentativo del razonamiento que me llevó al diseño del sistema de puntuación.

²⁶ Con ello me refiero a la búsqueda del equilibrio entre el aspecto individualista de toda competencia con la idea de comunidad que es parte fundamental del proyecto.

Con la intención de evitar generar un contexto de individualismo, decidí que la elección de los ganadores no sea tarea de los tutores/evaluadores, sino más bien, producto de reconocimiento del propio grupo. Por ello, serán los propios participantes los que deberán evaluar y puntuar cada uno de los trabajos. Elegí que el formato sea de puntaje y no de votación directa con el objetivo de fomentar la participación y la idea de comunidad haciendo de que cada participante deba interactuar con todos los trabajos en lugar de elegir uno y relegar el resto.

Esta dinámica me llevó a hacerme una pregunta importante: ¿Qué gana el que gana un *Desafío*? En un principio había considerado la opción de otorgar un beneficio para el *Desafío* siguiente, pero dado que se trata de una propuesta lúdico-pedagógica, lo que para el juego puede ser un premio, para la experiencia de aprendizaje puede ser contraproducente. Eso me hizo pensar que no debería haber ganadores intermedios, pero dice Pérez Latorre (2007):

Una característica del diseño de competitividad gratificante es la combinación de metas a corto y a largo plazo . . . Los diseñadores raramente dejan a los usuarios sin metas intermedias durante el camino que le permitan experimentar diversos pequeños momentos de éxito a lo largo del mismo . . . Esto mantiene al jugador permanentemente motivado por la proximidad de nuevas recompensas en todo momento, aunque estas sean puramente simbólicas (p. 239).

Entonces siguió otra pregunta: ¿para qué puntuamos en este juego? Ganar un *Desafío* debería tener algún efecto, sino no tendría sentido la competencia y esa motivación de la que habla el autor se desvanecería.

Comencé a pensar en que ese puntaje fuese acumulable para determinar al ganador final (como si fuese un torneo de suma de puntos), pero ese caso me presentó otra dificultad: la de que un participante que se considere rezagado, experimente frustración y por consiguiente pierda el interés y la motivación en el juego. Entonces, llegué una nueva decisión: el ganador final del juego, deberá ser el ganador del *Desafío Final*, sin importar cuál ha sido su *performance* en el camino. De esta manera, todos tienen chances de superar y revertir su situación hasta el último momento.

Pero la pregunta seguía siendo la misma: ¿para qué puntuamos? A partir de toda esta reflexión, concluí que la mejor opción era que la asignación de puntos sea colectiva (por el reconocimiento del grupo) pero la competencia sea personal (contra uno mismo). También, que exista una serie de premios intermedios, pero que no alteren el desarrollo pedagógico y ni introduzcan factores frustrantes. Para ello, era necesario crear un sistema de acumulación de puntos que no sean determinantes pensando en el objetivo final. Entonces llegué a la dinámica lúdica que estaba buscando...

- 4. Cada *Desafío* les otorgará como premio una cantidad de palabras según el puntaje que hayan obtenido. Esa cantidad de palabras se acumularán para la resolución de un *Desafío Final*.**

Este diseño me permite promover la participación lúdica, ya que todos los participantes puntúan y por consiguiente pueden ejercer cambios significativos en el desarrollo de juego, pero al mismo tiempo, puedo suavizar la competencia y darle un sentido de reto personal, dado de que todos van a ganar y/o perder palabras en cada uno de los *Desafíos*. Al mismo tiempo, puedo mantener la motivación que brindan las metas intermedias, sin peligro a que un participante quede relegado y frustrado, ya que el premio que brinda cada *Desafío* es un claro beneficio, pero no determinante para el objetivo final (quizás quien haya sacado menos puntos y acumulado menos palabras, puede escribir el *Desafío Final* ganador).

- 5. Los participantes deberán resolver el *Desafío Final* sin excederse en la cantidad de palabras que hayan acumulado. Quién gane el *Desafío Final*, será el ganador del juego.**

Para finalizar, esta dinámica me permite establecer un claro objetivo final motivador (Pérez Latorre, 2007, p. 239). El *Desafío Final* planteará una síntesis de la experiencia, interpelando a los participantes a crear un relato de viajes completo, sin excederse de la cantidad de palabras que hayan acumulado a través de los desafíos intermedios. Se votará de la misma manera, pero esta vez, quien obtenga mayor puntaje será el ganador final del juego y su trabajo será publicado en el siguiente número de la revista.

Llegado a este punto, me gustaría detallar dos decisiones importantes para la dinámica lúdico-pedagógica del laboratorio *online*:

- **“Palabras en juego”**: como señalé anteriormente, cada *Desafío* otorga como premio una cantidad de palabras que los participantes deberán acumular a través del puntaje obtenido. Ahora bien, ¿cuántas palabras se ponen en juego en cada uno? Para determinarlo, primero, decidí crear un “pozo total” de 2.500 palabras, ya que la extensión habitual de un artículo de OTRO MAPA. A ese premio “ideal”, lo dividí en cinco *Desafíos* (el *Desafío Final* no otorga palabras) de manera creciente para dar cuenta del incremento de dificultad y generar motivación de superación, ya que en cada instancia el premio es mayor. Así, la cantidad de palabras en juego para cada *Desafío* será de 300, 400, 500, 600 y 700, consecutivamente.
- **Limitaciones de extensión**: cada participante deberá resolver el *Desafío* semanal en un máximo de palabras. Para que la experiencia sea ágil y divertida, tanto para la escritura, como para la lectura; las producciones de los participantes deberán ser sintéticas. Decidí, entonces, que se deberán realizar en una extensión de 300 palabras como máximo. Las excepciones son el *Desafío #5*, ya que se utiliza otro tipo de formato ([ver Desafío #5](#)) y el *Desafío Final*, dado que está relacionado a los resultados de los puntajes obtenidos durante el juego.

Roles e interacciones entre tutores y participantes

He sostenido en esta bitácora que *Otromapistas* es una comunidad virtual de aprendizaje. Ello me llevó a planificar el laboratorio a partir de la experiencia de un grupo reducido de participantes. ¿Pero a qué llamo “reducido”? Dada las características lúdicas, interactivas y de producción que expondré más adelante, concluí en un ideal de diez participantes y dos tutores. Creo que este número permitirá establecer vínculos afectivos (principalmente que todos se reconozcan) y una identidad colectiva que genere confianza y facilite la exposición. Por otro lado, en un sentido pragmático, entiendo que es el tamaño justo para un funcionamiento óptimo del laboratorio, ya que todos los participantes podrán leerse, votar e interactuar entre sí. Además, para la administración de laboratorio, el número de dos tutores podrá garantizar una experiencia valorable. Ahora bien, ¿cómo pienso esa relación entre tutores y participantes?

Una de las características de los videojuegos es la capacidad de simulación, combinando un sentido pleno, es decir, una práctica seria, peligrosa, censurada, épica o incluso atávica²⁷, con el criterio de no-trascendencia, o como dice Pérez Latorre (2007), con una relativa “red

²⁷ Me pregunto ¿no es, acaso, la acción de contar historias una actividad intrínseca y primitiva del ser humano?

de seguridad". Ello me llevó a crear un tipo de narrativa que simula el proceso editorial de la revista, pero que al mismo tiempo desdramatiza el acto de escritura y publicación. Esta narrativa atraviesa de distintas maneras todas las instancias del laboratorio *online* (planificación, diseño, contenidos e interacciones) y podría resumirse en la idea de "vení a jugar a ser escritor de viajes", o mejor aún "vos también podés ser un escritor de la revista"²⁸. Aquí se pueden observar algunas características del tipo de relación de horizontalidad que quiero establecer entre tutores y participantes. El papel de los participantes será el de un escritor de la revista desde que empieza a pensar en un artículo hasta llegar a la publicación final; y el tutor cumplirá el papel del editor, a través de las sugerencias y preguntas que considere pertinentes como devolución en la sección de comentarios de cada uno de los trabajos publicados (cabe aquí destacar que está previsto que los tutores se incorporen desde el propio equipo editorial de la revista).²⁹

Pero, teniendo en cuenta el carácter colectivo de esta propuesta, no quiero que se establezca una relación de poder o de rango entre tutor/participantes. Por eso, el tutor deberá cumplir, además, una función muy importante que es la de promover la conversación en la sección de comentarios de cada una de las publicaciones para que las devoluciones no se acaben en las suyas, sino que los propios participantes puedan cumplir el doble rol, ser escritores de su propia obra; y editores, al opinar y dar sus miradas sobre el resto de los trabajos. Además, para acentuar esta horizontalidad (como propuse en el diseño lúdico) no serán los tutores, sino los propios participantes quienes evaluarán y puntuarán cada uno de los relatos.

Dicho esto, es importante destacar que el rol de los tutores puede ser relativamente familiar al trabajo que realizan como editores en la revista. Pero al introducir una dinámica de igualdad en un contexto donde no hay caminos predefinidos y dónde el módulo se desarrolla solamente en función de la actividad de los participantes; puede existir un cierto temor a la pérdida de control y "efectivamente es así. Se trata de jugar sin red" (Milillo *et al.*, 2020, p. 97). Entendido como una propuesta lúdica, también se invita a los tutores a jugar un juego con cierto grado de variabilidad e incerteza. Dicho en palabras de Castellón y Jaramillo (2013):

²⁸ Uno de los sentidos del nombre del proyecto es justamente, el de conformar la narrativa de jugar a ser parte de la revista.

²⁹ Es importante aclarar también que el trabajo de edición en OTRO MAPA, está pensado y ejecutado a partir del criterio de sugerencias y del diálogo constante entre el editor y el escritor, donde todas las decisiones editoriales sobre los textos, terminan siendo producto del consenso entre ambas partes. Me gusta decir que el proceso de producción de un número de la revista es un taller en sí mismo.

En primer lugar, para lograr la inmersión es necesario buscar la pasión del estudiante. Segundo, hay puntos de partida que pueden estar marcados por los planes de estudio, pero no de llegada . . . En tercer lugar, el aprendiz debe superar al maestro. Perder control no significa que el alumno sepa más que el profesor. Lo ideal sería que ello sucediera siempre. (p. 271)

Por último, los tutores tendrán además la tarea de enviar el *newsletter* con recordatorios, avisos importantes, comentarios y resultados finales que se elaborarán durante la etapa de producción.

Temporalidad

A partir de las posibilidades que brinda las comunicaciones digitales y teniendo en cuenta que los destinatarios de este laboratorio pueden residir en diferentes países con hábitos y husos horarios distintos, entendí que la temporalidad de las interacciones debería ser asincrónica, pero también consideré que era necesario establecer una cierta estructura temporal sincrónica por dos criterios fundamentales:

Primero, el laboratorio no será abierto, sino que se trata de un grupo cerrado, y se lleva a cabo en un espacio temporal determinado con un principio y un fin; segundo, por el criterio lúdico y colectivo de la propuesta. Que los participantes sean conscientes de que todos están jugando el mismo juego al mismo tiempo es importante para sostener esa cualidad inmersiva y participativa del juego en red, pero además es fundamental a fines prácticos, dado que tienen que hacer entregas y votaciones, y por el criterio de justicia lúdica deberán hacerlo en la misma fecha.

Por estas cuestiones, elegí entonces una estructura temporal híbrida, es decir, durante el laboratorio *online* no habrá ninguna instancia de interacción sincrónica (en vivo), pero sí tendrá una estructura temporal con fechas de comienzo y final, módulos de contenidos semanales y fechas intermedias para las actividades, establecidas en un cronograma publicado en la plataforma y comunicado a través de recordatorios vía email.

Otromapistas tendrá una duración total de ocho semanas divididas en seis módulos de contenido. Cada módulo tiene una duración de dos semanas entre el inicio y el anuncio de los resultados finales. Como se observa en el cuadro de “**Cronograma del laboratorio**”

incluido en el ANEXO, a partir de la “Semana 2”, se superponen las instancias de lectura e interacción del *Desafío* previo, con la producción del *Desafío* actual.



*Gráficos de elaboración propia. Estas infografías, incluidas en el material audiovisual, ilustran la estructura temporal del laboratorio de manera simplificada. Para mayor detalle, consultar el cuadro incluido en el ANEXO.

Esta decisión la tomé con el objetivo de extender la instancia de interacción (ya que creo que es el momento pedagógico) y al mismo tiempo, mantener la actividad creativa y evitar que el laboratorio se prolongue demasiado en el tiempo. Dada la diferencia de extensión del *Desafío Final* (podría llegar a ser de 2.500 palabras) con sus antecesores (de 300 palabras), decidí agregar una semana más de lectura e interacción para facilitar la participación.

Dicho esto, se entiende que el laboratorio *online* tiene una estructura semanal, con diferentes momentos y acciones planificadas, que detallo en el siguiente cuadro³⁰:

Semana	Participantes	Tutores
Lunes	Acceso al nuevo módulo de contenido y al <i>Desafío</i> que deberán realizar.	Envío de email de bienvenida con acceso (usuario y contraseña) al sector privado del sitio web. <i>[solo en la primera semana]</i> . Envío de email de notificación del nuevo módulo disponible en el sitio web.
Jueves	<i>Deadline</i> de entrega de los trabajos.	Envío de email recordatorio del <i>deadline</i> de entrega de trabajos.
Domingo	Publicación de sus trabajos y comienzo de la etapa de lectura, comentarios y puntaje.	Devolución y publicación de los trabajos de los participantes en el sitio web. Envío de email de notificación de publicación de los trabajos.
	Resultados finales y final del <i>Desafío</i> anterior. <i>[a partir de la segunda semana]</i> .	Envío de email con resultados del desafío y puntaje acumulado. Este mail incluye una reflexión sobre los resultados y las producciones del grupo. Envío de email con el anuncio del ganador del juego. <i>[solo en la última semana]</i> .

*Cuadro de elaboración propia.

³⁰ Este cronograma está sujeto a posibles modificaciones en el futuro a partir de la evaluación constante de la experiencia pedagógica del laboratorio.

Soporte tecnológico

Para el diseño del territorio digital (Odetti *et al.*, 2019) del laboratorio *online*, elegí estos tres soportes tecnológicos que señalaré a continuación y detallaré en profundidad durante el próximo capítulo.

Sitio web

El laboratorio *online* se llevará a cabo en un sitio web privado que funcionará como plataforma y repositorio del contenido. Luego de considerar varias opciones, decidí desarrollarlo con WordPress (<https://wordpress.org>), uno de los CMS (Content Management System; en español, Sistema de Gestión de Contenidos) más populares del mercado, ya que de este modo utilizará la misma tecnología que el sitio web de la revista. Esta elección me va a permitir optimizar la curva de aprendizaje (Peiró, 2020) y adaptación para la administración por parte de los tutores que, al ser parte del equipo editorial de la revista, ya están familiarizados con esta plataforma. Por otro lado, dado que tengo algunos años de experiencia en el ámbito del diseño web, consideré que es la mejor opción ya que me permite lograr todas las funcionalidades que necesito para plasmar la dinámica lúdico-pedagógica en un entorno muy “amigable” para el usuario (WordPress tiene una estructura de entradas y categorías muy simple y *plugins*³¹ que me permiten añadir complementos que optimicen la experiencia del usuario). Además, y no menos importante, es una solución económicamente sustentable (al ser una plataforma gratuita y de código abierto) y viable para la realización de esta tesina (lo diseñaré yo mismo a partir de mis propias decisiones de costo/beneficio) porque me permite entregar en esta instancia un prototipo muy cercano a la versión final del producto.

Mensajería y notificaciones por emails

La comunicación con los participantes a través de correos electrónicos será utilizada para enviar información relevante al funcionamiento de la dinámica del laboratorio. Para facilitar la tarea de los tutores, se diseñarán modelos y dado que se trabajará sobre un cronograma preestablecido, los envíos se podrán programar semanalmente, con excepción del email que envía los resultados finales de cada módulo. Cada uno de estos emails y su periodicidad están desarrollados en la **sección “Emails de notificaciones” incluida en el ANEXO.**

³¹ Los *plugins* son instalaciones complementarias que agregan funcionalidades a la plataforma Wordpress.

Material audiovisual

Si bien la experiencia lúdico-didáctica sucede en el contacto del usuario con la totalidad del entorno digital, los módulos de contenido están enfocados principalmente en la inclusión de videos grabados en el sitio web. En ellos, un presentador/tutor (en este caso, yo mismo) expondrá el contenido expositivo e interpelativo de cada módulo.

Luego de evaluar opciones, me incliné por realizar un formato íntimo pero dinámico y de corta duración al estilo *youtuber*. Para su producción redacté los guiones (**incluidos en el ANEXO, en la sección “Guiones del material audiovisual”**) y pedí colaboración a uno de los directores de la revista para que me filmara y editara, ya que tiene varios años de experiencia como editor de video.

{#3} ¡Ya!

Ya definidas las principales líneas y enfoques de acción, llegó el momento de poner manos a la obra en la producción del laboratorio. Esa aventura me demandó múltiples tareas, (redacción, edición, grabación, diseño y desarrollo) en múltiples formatos (escrito, audiovisual y digital). ¡Allá vamos!

Uso del lenguaje

Antes de comenzar cualquier tarea, creí necesario definir el lenguaje para todas las comunicaciones e instancias del laboratorio (sitio web, emails, audiovisual, interacciones) a partir de los conceptos desarrollados en el capítulo anterior. Consecuentemente, decidí utilizar un lenguaje distendido e informal con el fin de reducir la presión sobre la exposición, generar un ambiente lúdico y establecer una relación de cercanía y horizontalidad entre tutores y participantes. Además, para propiciar un sentido de comunidad, utilicé el concepto *otromapistas* en referencia al grupo (participantes y tutores), como un nosotros inclusivo que fomenta incluso un vínculo de identidad con la revista. Con ese mismo objetivo establecí que todos los discursos sean elaborados a partir del uso de pronombres plurales utilizando el “Nosotros” y el “Ustedes” según corresponda³², con excepción de algunos textos puntuales que implican un tipo de comunicación personal.

Durante el proceso de preproducción había pensado en la utilización del lenguaje inclusivo, sobre todo en las comunicaciones digitales y en el sitio web. Finalmente, decidí evitarlo para mantener el mismo criterio de la revista que no lo utiliza como norma editorial³³. Pero principalmente, porque implicaba una dificultad más en el proceso de grabación del material audiovisual, ya que yo no suelo utilizarlo en mis expresiones cotidianas. Sin tener demasiada experiencia frente a cámara, pensé que la idea de seguir un guion con un lenguaje que no me es habitual no era la mejor opción para la resolución de la tesina. Por ello, decidí unificar el lenguaje en todas las instancias, incluida esta bitácora, al masculino

³² Por ejemplo, los guiones del material audiovisual fueron redactados en **primera persona del plural** durante el momento expositivo, es decir, dónde desarrollé los principales argumentos del tema de cada módulo de contenido. La idea es referenciar un “Nosotros, los escritores de viajes”, asumiendo a los participantes como colegas. En cambio, a partir del momento en que establecí la consigna, utilicé la **segunda persona del plural** (“Ustedes, los participantes”) para resaltar el carácter interpelativo del *Desafío*.

³³ Hace un tiempo se dio el debate interno y se decidió como norma editorial respetar el lenguaje que decida utilizar cada autor.

genérico para el uso del plural (“los participantes”) y utilizar masculino y femenino para el uso del singular (“el ganador o la ganadora del juego”).

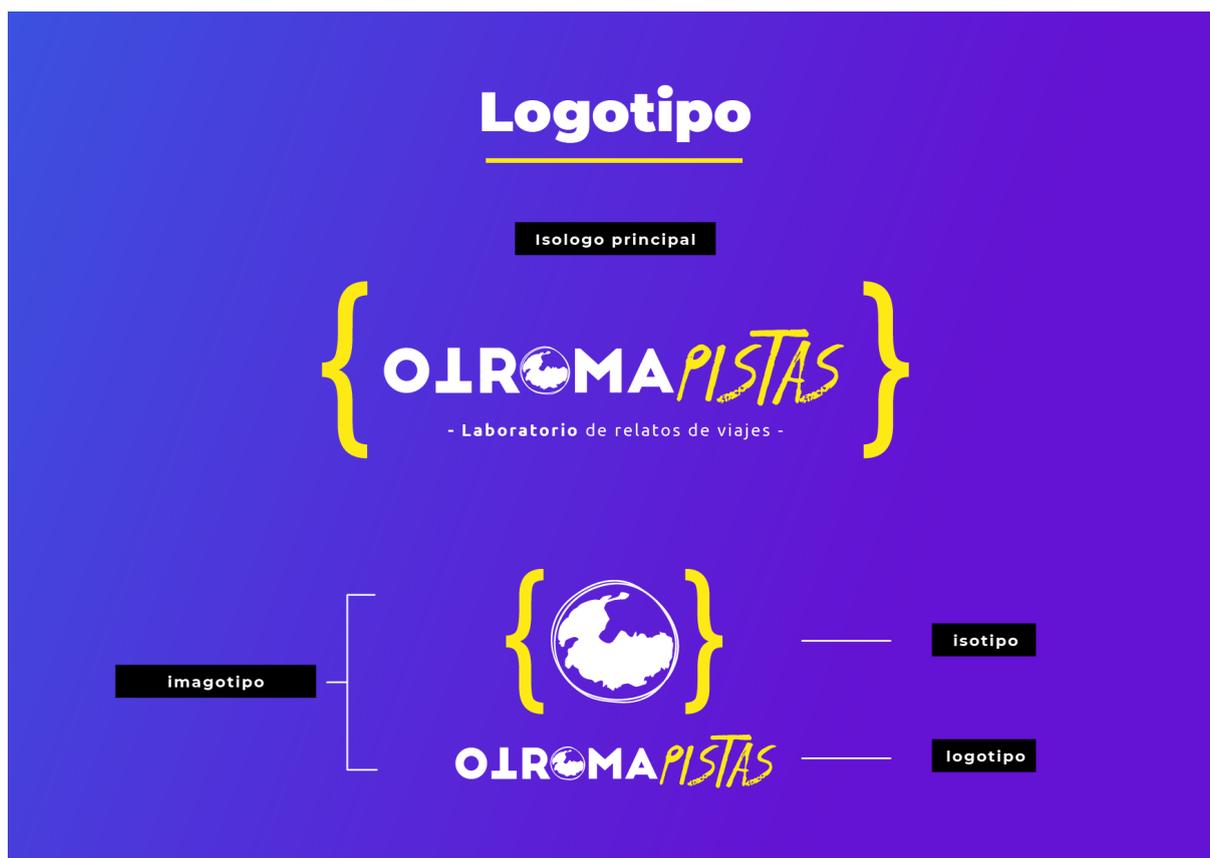
Diseño y propuesta estética

Todas las elecciones y decisiones sobre el diseño gráfico del laboratorio, las tomé a partir de un criterio principal: establecer una relación directa con la línea estética de la revista y al mismo tiempo alterarla parcialmente para adaptarla a las nuevas necesidades de comunicación. Lo que busco, específicamente, es crear un efecto de sentido que identifique a *Otromapistas* como subproducto de OTRO MAPA, pero apartado de la seriedad de la revista, con la intención de ludificar el acto de participación, escritura y publicación de quienes se animen a inscribirse en el laboratorio. **Toda la propuesta estética que describiré a continuación, se encuentra ilustrada en el ANEXO.**

Logotipo

El diseño del logotipo lo trabajé como una síntesis de este concepto estético y comunicacional. Utilicé el fragmento que coincide con el logotipo original de OTRO MAPA (“OTROMA”) y le añadí a su modificación (“Pistas”) una tipografía de estilo *handwrite*³⁴ para modificar la formalidad estética de la revista y por el contrario, imprimirle un estilo más relajado, lúdico y casual como representación de la escritura manual, propia de las anotaciones en un diario de viajes. Además, el logotipo está encerrado entre símbolos de llaves “{ }” como metáfora de la dinámica de grupo cerrado, conformando finalmente, el *isologo* principal. Por último, diseñé una versión *imagotipo*, donde el *isotipo* y el logotipo pueden funcionar por separado con el fin de sumar variantes de uso para posibles objetivos comunicacionales en el futuro (redes sociales, firma de email, marcas de agua, etc.).

³⁴ Odachi. Fuente gratuita del diseñador Mehmet Reha Tuğcu (ver en <https://www.behance.net/gallery/59783897/Odachi-Free-Brush-Font>)



*Gráficos de elaboración propia. Para mayor tamaño y resolución, ver el gráfico incluido en el ANEXO.

Colores y tipografías

A diferencia de la revista, que mantiene un estilo minimalista con predominancia del blanco y negro, la estética de *Oltromapistas*, busca un concepto más disruptivo y moderno. Para ello, elegí utilizar una paleta de colores con tonalidades de azul a violeta y el amarillo como color de contraste. La utilización del degradado me gustó para significar sutilmente, sobre la permeabilidad de la diversidad. El amarillo, en cambio, funciona como metáfora del vínculo con el Otro, ya en el círculo cromático se encuentra en el lado opuesto (al violeta) pero al mismo tiempo se trata de su color complementario. También utilicé el negro para algunos elementos del sitio web a modo de contraste para facilitar la lectura.

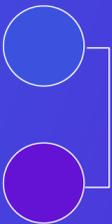
Para establecer una estrecha identificación con el sitio web de OTRO MAPA, me pareció indispensable, sostener el uso la familia tipográfica ("*Montserrat*") en los títulos y subtítulos³⁵, pero le introduje la modificación de tratarlos en minúsculas (otromapa.com utiliza

³⁵ <https://fonts.google.com/specimen/Montserrat>. También presente en menús y elementos del sitio web.

mayúsculas) para disminuir su carácter imperativo y comunicar de manera más distendida. En cambio, la mayor diferencia se encuentra en el estilo de los párrafos del cuerpo de los artículos, páginas y gráficos. Mientras, que en el sitio de la revista se diseñaron con tipografía *Serif*, en *Otromapistas* decidí cambiarlas radicalmente a una tipografía *Sans-Serif*, siempre con la intención de reducir la formalidad. Para ello, utilicé la familia tipográfica “*Ubuntu*”, porque además de establecer un guiño casi imperceptible para los lectores³⁶, creo que le aporta una atmósfera más moderna y simple al espacio de lectura.

Dado que no es una tipografía apta para web, solamente en algunas piezas gráficas específicas como portadas o placas, utilicé la tipografía “*Odachi*” presente en el logotipo. Dado que se trata de caracteres con una alta complejidad visual, para no obstaculizar la lectura, elegí aplicarla únicamente en textos muy breves y de tamaño grande.

Colores



#361B96 > #7F25E6
Tonalidades de azul y violeta
Rango utilizado para diferentes elementos gráficos.

En degradado para fondos.



#FDEA14 - Amarillo
Utilizado en gráfica para títulos y placas.



#000000 - Negro
Utilizado en la web para tipografías y botones.

Tipografías

Montserrat Black

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
! " \$ % & / () = ? * ' < > # | ; ~ ^ _ ` @ « » ¶ ¼ × {}

Ubuntu

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
! " \$ % & / () = ? * ' < > # | ; ~ ^ _ ` @ « » ¶ ¼ × {}



ODACHI
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

*Gráficos de elaboración propia. Para mayor tamaño y resolución, ver el gráfico incluido en el ANEXO.

³⁶<https://fonts.google.com/specimen/Ubuntu>. Ubuntu es un concepto de la lengua bantú, que alude a la idea de que la propia identidad es necesariamente construida a partir de una identidad colectiva.

Diseño y desarrollo del sitio web

La primera tarea, antes de ponerme a desarrollar el sitio web, fue adquirir el dominio *otromapistas.com.ar* en NIC.³⁷ Busqué específicamente que el dominio principal del sitio web coincidiera con el nombre exacto del laboratorio (por suerte estaba disponible, sino hubiese optado por variantes a partir de otras extensiones como *.ar*, *.com*, *.net*, *.me*, etc.) para evitar cualquier tipo de confusión.

Ahora bien, llegado a esta instancia tenía muy claro que probablemente, para los participantes, la experiencia del laboratorio *online* significa una curva de aprendizaje (Peiró, 2020) que implica el reto de asimilar los contenidos y transformarlos en sus propios relatos de viajes y además, comprender y participar de la dinámica lúdica y de las interacciones. Por eso, a la hora de trabajar sobre desarrollo del sitio web, además de respetar el concepto estético y el uso del lenguaje que señalé en los apartados anteriores, me propuse la tarea de construir un espacio lo más “amigable” posible, para que la instancia tecnológica no agregue un factor de dificultad.

Para ello, desde relación entre diseño y contenido, perseguí el concepto de un sitio web intuitivo para el usuario y eso lo logré a partir de determinadas acciones concretas:

1. **Administrando y organizando el contenido:** procuré no introducir contenido que no sea realmente relevante para el laboratorio y lo dispuse en un orden de aparición planificado para que el usuario se encuentre con una lógica narrativa y acceda a la información adecuada en el momento preciso.
2. **Buscando equilibrio entre ahorro de clics y limpieza:** la idea es crear un sitio sin misterios, donde el usuario no tenga muchos caminos hacia donde ir. Esto se tradujo en la necesidad de construir un sitio con la menor cantidad de páginas posibles, pero al mismo tiempo, evitar que ese concepto dé como resultado pocas páginas muy recargadas. Mis decisiones sobre la estructura fueron en búsqueda de ese equilibrio.
3. **Diseño intuitivo:** utilicé llamativos bloques de colores para el acceso a los módulos, títulos y botones grandes, menús desplegados, textos resaltados en amarillo.
4. **Redundancias positivas:** Consideré que la repetición de algunos elementos pueden ser útiles para que el usuario encuentre en el momento que lo necesite la información y/o el acceso correcto.

³⁷ Dirección Nacional del Registro de Dominios de Internet dependiente de la Secretaría Legal y Técnica de la Presidencia de la Nación.

5. **Navegación centralizada:** decidí que desde el menú principal el usuario tenga acceso a todas las páginas del sitio.
6. **Diseño enfocado en la acción:** la página de contacto se llama “¡Contactanos!” y la de envío de actividades, “¡Enviá tu desafío!”. Enlaces y textos persiguen esa misma lógica: “¿Qué puntaje le darías a este artículo?” o “Deja una respuesta”. Con esto busco que el contenido se le muestre al usuario cómo la acción que quiere realizar.

A partir de esta visión sobre el sitio web, me senté frente a mi computadora, instalé la plataforma en un servidor y me embarqué en la tarea de diseñar **otromapistas.com.ar** con la estructura que detallo en el **gráfico “Estructura del sitio web” incluido en el ANEXO**. Cada una de sus páginas y secciones las explicaré a continuación:

Página de acceso o login³⁸ > otromapistas.com.ar

Dado que *Otromapistas* es un subproducto de OTRO MAPA y como tal, se difundirá a través de sus canales de comunicación (principalmente redes sociales) decidí relegar, al menos en esta etapa, el diseño de una página de inicio pública de carácter informativo, para concentrarme en el desarrollo de la plataforma de *edutainment*. Por eso, cuando el usuario llegue a **otromapistas.com.ar** (como en muchos casos de plataformas de educación en línea) se encontrará con una página de acceso muy simple que contiene un formulario de *login* emergente. Allí cada participante deberá ingresar con su nombre de usuario y contraseña que le fue enviado por email el día de inicio del laboratorio (**Ver en el ANEXO: “Emails de notificaciones > Envío de datos de acceso a la plataforma”**). Para el caso fortuito de que llegase alguna visita de forma directa o a través de navegadores de búsqueda, decidí incluir vínculos al sitio web y a las redes sociales de OTRO MAPA con el objetivo de poder convertir a esos visitantes en potenciales lectores.

Página de inicio > ¡Bienvenidos Otromapistas!

Una vez logueado, el usuario es redirigido automáticamente a una página de inicio o bienvenida (privada). Esta página tiene dos funciones principales: en principio, la de recibir por primera vez al nuevo participante y crear un vínculo que pueda despejar las dudas sobre

³⁸ Es importante aclarar que para esta instancia de evaluación de la tesina, me enfoqué en el diseño de usabilidad e interactividad del proceso de login pero dejé para un desarrollo posterior la tarea de programar el cierre efectivo del sitio en relación a los permisos de cada usuario. En consecuencia, si bien se puede realizar la simulación del funcionamiento del *login*, todas las páginas del sitio son públicas si se accede a través de sus URLs.

la experiencia que le espera en el laboratorio. Para ello, decidí que ante el primer golpe de vista, antes de que se hagan la primera pregunta o se sientan en un entorno extraño, los participantes se encuentren con un video en donde un tutor (en este caso, yo) los reciba. Me parece fundamental utilizar el recurso de la imagen y la palabra de un humano que reduzca la ansiedad y brinde toda la información necesaria para facilitar el proceso de aprendizaje sobre la dinámica lúdico-didáctica y saberes técnicos sobre la usabilidad de la plataforma.

Su segunda función es ser un espacio de distribución del flujo de navegación hacia los diferentes módulos de contenidos o páginas de *Desafíos*. Con ese objetivo diseñé, de manera muy gráfica y llamativa, una sección de bloques contiguos que contienen el título de cada módulo, fecha de publicación y botón de acceso. Lo imaginé como la “hoja de ruta” del recorrido que hará el participante en el laboratorio. Por eso, y para acentuar ese sentido *in crescendo*, utilicé la paleta de tonalidades crecientes (desde el color azul al violeta) que identifica al proyecto.

Páginas de Desafío ▶ Desafío #1, Desafío #2, etc.

Aquí está volcado el contenido de cada uno de los módulos dividido en dos grandes secciones ordenadas según el recorrido que desde el diseño y la planificación del laboratorio le propongo al usuario. La primera presenta el **contenido expositivo e interrelativo**. Al igual que la página de bienvenida, está diseñada para que la primera interacción del participante sea con el material audiovisual. Debajo del reproductor, agregué un breve texto como síntesis del contenido audiovisual e información importante para el desarrollo de la consigna. Con la intención de darle poder de elección al usuario y limpiar visualmente la pantalla, decidí diseñar esa información a partir de tres menús desplegables. Estos son:

- **Detalle del desafío:** esta sección busca ser un sumario que ordene y explicita por escrito la consigna del *Desafío* para agilizar la experiencia y que ante alguna duda los participantes no tengan que volver a buscar esa información en el video.
- **Cronograma:** un breve calendario que estipula las fechas para desarrollo del módulo (entrega de desafíos, publicación de desafíos, cierre de votaciones y resultados finales). Además, para agilizar la experiencia del usuario, en el texto de la fecha de entrega, agregué un hipervínculo (“¡Envía tu desafío!”) al formulario de envío de actividades.
- **Material adicional:** incluye hipervínculos a material recomendado o de inspiración para que los participantes puedan realizar la actividad. Aquí está previsto para el futuro, incluir producciones destacables de participantes de ediciones previas.

Luego, en una segunda sección se presenta lo que se podría llamar el **contenido lúdico y participativo**. Aquí, como título de la sección, especifiqué la cantidad de palabras puestas en juego para cada *Desafío* y añadí una bajada que redundaba (lo creo importante) en ejemplificar el formato lúdico de puntajes para cada caso particular. Luego se listan las publicaciones de los participantes ordenadas como una “tabla de posiciones”, según el puntaje que hayan obtenido hasta el momento. Es importante aclarar que este listado aparecerá a partir del día de publicación de los desafíos, estipulado en el cronograma. Cada una de esas publicaciones se visualizará con el título, un extracto del texto y una imagen destacada³⁹ diseñada con la estética y tipografías del laboratorio que muestra el nombre del participante y el lugar con el que está jugando. Utilicé este recurso gráfico para que los usuarios puedan reconocer rápidamente sobre qué lugar están leyendo e identificarlo con su autor.

Como se verá, este es un contenido que no está previamente creado como en la primera sección, sino que es producto de la dinámica lúdica del laboratorio *online* y la actividad de cada uno de los participantes, o como señala Odetti *et al.* (2019) “si el estudiante no se involucra y participa, no hay módulo”. En este sentido, se trata de un contenido impredecible y dinámico. Es decir, no sabemos previamente que resultará del trabajo de los participantes, pero además, tampoco podemos predecir lo que sucederá en la interacción. Los puntajes se modificarán y el listado se reordenará automáticamente a medida que los usuarios vayan puntuando cada una de las publicaciones hasta el día de cierre de las votaciones. Esto implica cambios constantes y por consiguiente los usuarios se podrán ver tentados de ingresar frecuentemente a la plataforma para seguir el progreso de la competencia (y de su propia cantidad de palabras acumuladas). Así se mantendrían en un estado inmersivo de curiosidad, interacción y participación, ya que en cada nuevo ingreso, podrán leer o releer trabajos de sus compañeros, así como también leer, realizar o responder comentarios de cualquier publicación.

Publicaciones o “desafíos” > “El futuro es de madera”, “Todo es verdad”

Estas son las publicaciones de los trabajos (o desafíos) de cada uno de los participantes. Las incluí técnicamente dentro de la plataforma como “Entradas” de Wordpress. A diferencia de las páginas, las “Entradas” (o publicaciones), son un contenido dinámico que tiene la

³⁹ Está elaborada a partir de una plantilla fácil y rápidamente modificable que será cargada durante el primer *Desafío* en el cual los participantes eligen el lugar con el que van a jugar. Luego, el tutor que cargue cada actividad, utilizará siempre la misma imagen para las publicaciones de ese participante.

capacidad de ser listado y ordenado según diferentes criterios y agrupado a partir de categorías y/o etiquetas. La utilización de este formato de contenido para los trabajos, me permite la posibilidad de agruparlos, listarlos y ordenarlos; por ejemplo, por puntaje, como lo hice en la página de *Desafíos*. Pero también, por ejemplo, por tipo de *Desafío* (podría listar todos los *Desafío #1*, de todas las ediciones del laboratorio que se lleven a cabo en el futuro) o por autor (podría mostrar todos los desafíos de un participante en particular, reconstruyendo su recorrido por el laboratorio); o podría asignar etiquetas de países o continentes (entonces listar todos los trabajos sobre “Europa”). Las posibilidades son muchas. Además, las “Entradas” tienen una estructura preestablecida que facilita muchísimo la carga y publicación por parte de los tutores.

El diseño de las publicaciones de este laboratorio tiene dos partes claramente identificables. Una primera parte es el título y el texto que envíe cada participante como producción de la consigna de cada *Desafío*. Ese contenido lo publicará cada tutor exactamente como le fue enviado (el famoso *copy/paste*). Además, le asignará su imagen destacada, su categoría (*Desafío #1*, *Desafío #2*, *Desafío #3*, etc.) y sus etiquetas para ordenarlo (Europa, América, África, etc.).

Al final de cada texto, se encuentra un “sector de interacción” donde incluí dos recursos diferentes:

1. **Sistema de puntaje:** Instalé y configuré un *plugin*⁴⁰ que agrega una caja de puntuación muy intuitiva, a partir de la cual cada usuario podrá juzgar y asignarle un puntaje a ese artículo en particular. Esta herramienta genera un valor promedio de todos los puntajes recibidos, que, valga la redundancia, elegí que sea expresado en una cifra porcentual (por ejemplo, si un participante puntuó 100% y otro participante puntuó 50%, el resultado que arrojará será 75%). Como bien se expresa en las páginas de *Desafíos*, ese valor será el porcentaje de palabras que acumulará cada participante del total puestas en juego.
2. **Sistema de comentarios:** es aquí donde los tutores dejarán su devolución sobre cada trabajo. Este es además el espacio de interacción entre los usuarios, (participantes y tutores) donde podrán escribir o responder comentarios de cada artículo en particular. Ello me permitirá crear una dinámica muy interesante, ya que desde el diseño mismo, puedo direccionar las interacciones hacia conversaciones más productivas, en función de la evaluación y el debate de cada artículo, emulando, en cierta forma, un formato de canales como Slack (<https://slack.com>) o Discord

⁴⁰ El plugin que utilicé es Let's Review, disponible en <https://codetipi.com/products/lets-review/>

(<https://discord.com>)⁴¹. De ese modo, me permitirá garantizar el objetivo del doble rol de los participantes como escritores y editores⁴² y al mismo tiempo, evitar momentos de divague o de confusión que pueden ocurrir si toda la interacción del laboratorio estuviese centralizada en un mismo canal, como por ejemplo un grupo de Facebook o WhatsApp.

Formularios > ¡Envía tu desafío! y ¡Contactanos!

Para la comunicación e intercambio privado entre participantes y tutores desarrollé dos páginas con distintos formularios de contacto según sus objetivos específicos.

- **¡Contactanos!:** Es un canal de comunicación privado entre un usuario y los tutores, destinado a preguntas, dudas, soporte, comentarios, sugerencias, etc. El objetivo es que el participante pueda acceder a un tutor sin que ese diálogo sea visto por otro participante. El contenido del formulario llegará a otromapistas@gmail.com en formato de email.
- **¡Envía tu desafío!:** Este formulario tiene como único objetivo facilitar el envío de las actividades por parte de los usuarios al equipo de tutores. Para ello, cuenta con campos obligatorios para ingresar datos personales como el nombre y correo electrónico, una lista desplegable para seleccionar el desafío que se está enviando y dos campos de texto para que cada participante escriba el título y el contenido de la actividad. El contenido del formulario llegará a otromapistas@gmail.com en formato de email, para que sea publicado por el equipo de tutores en la fecha estipulada el cronograma.

Preguntas frecuentes > Manual de instrucciones

En un análisis sobre la excelencia de un curso en línea, Henry y Meadows (2009) sostienen que ciertos detalles hacen la diferencia, por ejemplo, dicen que:

El tutor debe anticiparse a la posibilidad de que los estudiantes se equivoquen o se pierdan durante el curso, y, o bien modificar el diseño para reducir estas dificultades, o

⁴¹ Estas plataformas organizan las conversaciones en espacios dedicados llamados canales. Los canales aportan orden y claridad para trabajar ya que por lo general agrupan la interacción a partir de temas

⁴² Ver en [“Roles e interacciones entre tutores y participantes”](#)

abordar estas preguntas con “ayuditas”, preguntas frecuentes (FAQ, por sus siglas en inglés) o cualquier otro medio que consideren conveniente.

Si bien, como expliqué anteriormente, creo que diseñé un sitio “amigable” para los participantes. Dada la posible complejidad de la propuesta, decidí incluir una página que llamé “Manual de instrucciones”, aludiendo a los antiguos juegos de mesa que venían con un folleto que detallaba las reglas y modos de jugar. Esta es una sección de preguntas frecuentes que pueden llegar a tener los participantes sobre la dinámica lúdico-didáctica y el funcionamiento de la plataforma. Me pareció un buen espacio para agilizar la respuesta a algunas dudas comunes que puedan surgir y evitar la demora lógica de utilizar el formulario de contacto. Cabe aclarar, que esta página deberá ser actualizada, agregando cada pregunta sin respuesta que vaya ocurriendo a través de la experiencia de los usuarios en el laboratorio.

Escritura de emails de notificaciones

El laboratorio tiene previsto como recurso comunicacional, el envío de una serie de notificaciones y recordatorios que propician una “ayuda a los estudiantes a mantenerse en camino, y también es de gran efecto para reducir la tensión.” (Henry y Meadows, 2009) Para ello, planifiqué una estrategia de comunicación por correos electrónicos con diferentes objetivos. Algunos comunican información necesaria para el desarrollo del laboratorio *online* y otros están destinados a establecer un tipo de presencia social o docente con el fin de mantener a los participantes motivados en el juego. Por otro lado, algunos de ellos serán personalizados (como el envío de datos de acceso) y otros se enviarán en lote a todo el grupo de participantes. Los recordatorios y notificaciones sobre el calendario del laboratorio se deberán programar al inicio de cada semana. **En la sección “Emails de notificaciones” incluida ANEXO, detallo la intención, la periodicidad y el contenido de cada uno de ellos.**

Material audiovisual

Como señalé en el [capítulo anterior](#), el contenido expositivo e interpelativo del laboratorio se brindará a través de videos grabados. Creo que como señala Henry y Meadows (2009) “la inclusión de material relevante en video también provee otro pequeño extra,

especialmente a aquellos estudiantes que tienden a ser más auditivos y visuales”. Además, decidí hacer una apuesta hacia la conexión emocional que podría llegar a producir la imagen y la voz de un tutor (en este caso, además, el director de la revista) en la búsqueda del compromiso y motivación del participante. Esta es, sin dudas, una hipótesis que será objeto de una evaluación posterior, pero presumo que la imagen de un humano puede establecer vínculos más interesantes que un PDF. Para ello, debí abocarme a la tarea de escritura de guiones, rodaje y edición de los videos.

Escritura de guiones

Desde que tomé la decisión de utilizar videos para distribuir y mostrar el contenido de los módulos, sabía que era fundamental escribir los guiones de la manera más explícita y específica posible. No sólo para facilitar y agilizar el proceso de grabación y edición, sino fundamentalmente para ser consistente con el contenido a desarrollar en cada uno de ellos.

Mi objetivo era lograr un mensaje corto (que vaya a lo importante), relajado (con un lenguaje coloquial) y claro (que no deje lugar a dudas). Por ello, antes de lanzarme a la escritura me pareció pertinente crear una estructura a seguir, de manera de que todos los videos desarrollaran un camino narrativo similar. Esto me beneficiaría doblemente. Por un lado, me ayudaría a superar el “síndrome de la página en blanco” (tener un plan es el mejor antídoto) y por el otro, a evitar el vicio (siempre al acecho del comunicador) de “irme por las ramas”. Además, al otro lado de la pantalla, creo que ordenaría la instancia de lectura y comprensión de los mismos. Decidí estructurar los guiones en los siguientes momentos:

1. **Bienvenida:** iniciaré cada video con un mensaje de bienvenida que establezca algún tipo de presencia social afectiva destinada a producir “estímulos de apoyo, seguridad, ánimo” (Velazquez Sortino *et al.* p. 163) y sentido de cohesión de grupo (iniciaré cada video con el saludo: “¡Hola Otromapistas!”).
2. **Presentación:** luego presentaré el título del módulo y el tema que trata. Los módulos no llevarán el nombre que desarrollé en el apartado de contenidos. Para esta instancia, redactaré un título más “literario”, que dé cuenta de su relación con el relato de viajes (ejemplo: el módulo de “descripción”, lo llamaré “el poder de los sentidos”).
3. **Argumentación:** a continuación daré algunos conceptos y argumentos sobre el tema. Aquí no se trata de explicar un contenido que el participante deba “aprender” sino de dejar algunas bases que permitan crear un “ecosistema” de trabajo para que los participantes puedan desplazarse en ese ambiente por su propia cuenta. El

objetivo será explicitar un punto de vista desde la línea editorial y/o la mirada ético-política del proyecto para poder “hablar el mismo idioma” sobre el tema del módulo (por ejemplo: ¿De qué estamos hablando cuando hablamos de descripción? ¿Cuál es la mirada *Otromapista* sobre el tema? ¿Qué tipo de descripciones nos interesan?).

4. **El desafío:** Llegado este momento lanzaré la consigna del *Desafío*.
5. **Aclaraciones:** seguidamente me explayaré sobre especificaciones y/o limitaciones con respecto a la consigna. El objetivo de esta instancia plantear restricciones al *Desafío* con un sentido lúdico-didáctico (prohibiciones, formas específicas de abordaje, extensión y/o otras reglas posibles), y al mismo tiempo, que cumplan una función ordenadora que ayude al desarrollo de la tarea por parte del participante (preguntas, puntualizaciones, aclaraciones, etc.).
6. **La pista:** como señalé en la sección [“Elección del nombre”](#), me propuse crear el elemento lúdico de “la pista” para que tenga algún tipo de relevancia en el juego. Para ello, daré un indicio o una ayuda, que funcione como una llave o un guiño, que le permita al participante iniciar un rumbo de acción.
7. **Resumen y despedida:** Por último, con la intención no dejar lugar a dudas, haré un resumen de la consigna y sus limitaciones (añadiré una placa gráfica que clarifique la lectura), anunciaré cuántas palabras hay en juego y daré un mensaje de despedida, que nuevamente, apele a la presencia social afectiva.

Teniendo en cuenta esta estructura, a continuación, expondré algunas de las elecciones y decisiones más relevantes que tomé en el proceso de escritura de cada uno de los guiones. Antes de comenzar me gustaría advertir sobre la dificultad de tener que escribir como se habla, algo que logré a medias, pero que creo que se terminará de configurar al momento de la grabación, ya que soy consciente que, dada mi poca experiencia frente a cámara, me va a ser muy difícil seguirlos al pie de la letra y terminaré produciendo algunos cambios de palabras (no de estructuras ni ideas) al momento del transformarlos en un discurso hablado.

Todos los guiones originales del material audiovisual están incluidos en el ANEXO.

Desafío #1: ¡Hola mundo!

Como señalé en el momento de preproducción, si bien este es el primer módulo en la línea cronológica del contenido, fue agregado sobre el final de la etapa de planificación, cuando pude ver la secuencia completa. Desde un sentido didáctico y práctico (y comunicacional),

dado que el laboratorio *online* se trata de una experiencia donde la participación colectiva tiene un rol fundamental en su desarrollo, me di cuenta que faltaba una instancia de presentación de cada uno de los participantes y de su lugar elegido para el reconocimiento del propio grupo. Pero además, desde un criterio pedagógico, luego de leer una interesante conferencia de Roberto Herrscher (2009), entendí que estaba dejando afuera del programa un aspecto esencial del relato de viajes, propio del periodismo narrativo: la subjetividad del cronista, porque como dice el autor:

En “*Los viajes del Penélope*”, usé el género y las convenciones del relato de viajes y en él hay un “yo” que viaja y cuenta. Los buenos relatos de viajes narran travesías hacia el conocimiento, el conocimiento de un lugar, una cultura, un ‘otro’ extraño o sorprendente, y sobre todo travesías hacia uno mismo. El que termina el viaje no es el mismo que el que lo inició, porque a lo largo de los viajes que realmente importan, vamos aprendiendo, vamos conociendo y nos vamos descubriendo. (p. 44)

Como se verá en todos los guiones, decidí cambiar el nombre del tema del contenido por un título más creativo, que exprese el espíritu del concepto a tratar. A este *Desafío* lo titulé “¡Hola mundo!” como una proclama de presentación moderna, una mezcla entre “aquí estoy” y “empecemos”⁴³. Es que el objetivo del módulo trata justamente de eso, de presentarse y al mismo tiempo dar el primer paso en el trabajo narrativo. Para ello, se me ocurrió introducir el tema de la subjetividad en el relato de viajes con una dinámica de presentación de los participantes a través del lugar elegido por cada uno de ellos. Me pareció divertido e incluso muy útil para el funcionamiento del juego, que los participantes se reconozcan por el lugar que están trabajando más que por su nombre y apellido.

Para este primer módulo, tuve que romper mi propia regla y alterar un poco la estructura que había dispuesto para los guiones, ya que decidí dividir el contenido en dos momentos. En un comienzo, argumenté sobre la necesidad de presentación y como primera parte del *Desafío*, interpelé a la elección del lugar con algunas restricciones. Consideré fundamental achicar el objeto de trabajo a un lugar geográficamente pequeño para que no se vuelva inabarcable.

⁴³ En informática, “Hola Mundo” es un programa que muestra el texto «¡*Hola, mundo!*» en un dispositivo de visualización, en la mayoría de los casos la pantalla de un monitor. Este programa suele ser usado como introducción al estudio de un lenguaje de programación, siendo un primer ejercicio típico, y se considera fundamental desde el punto de vista didáctico. (fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Hola_mundo)

En un segundo momento, introduje el concepto de subjetividad para fundirlo con la elección del lugar, conformando finalmente, el *Desafío* completo: que los participantes puedan presentarse relatando cómo se identifican con el lugar que eligieron. En las restricciones, resalté la necesidad de excluir los formatos “formales” de presentación con el objetivo de estimular la creatividad en la escritura (ya que es el primer *Desafío*, me pareció pertinente hacer esta observación, creo que luego, dado la propia dinámica del laboratorio, quedará sobreentendido) y fomentar (en “La pista”) la búsqueda de los participantes en constituirse como narradores, definiendo su personalidad, su propia voz y su estilo particular.

Desafío #2: El viaje a través de sus historias

Este segundo guion, dado que los participantes ya han comenzado a compartir sus relatos, consideré correcto iniciarlo con una breve referencia de presencia social afectiva (Velázquez Sortino, 2017). Las palabras de Fernando Sendra (2015), en *Escribir es desnudarse*, me sirvieron para difundir un sentimiento de comprensión (y el tono de chiste para bajar la presión) sobre la dificultad de la exposición que supone la escritura y dejar una huella que predisponga a la recepción y la empatía del propio grupo.

El título de este *Desafío* refleja lo que espero como resultado de un relato de viajes *otromapista*. En la línea editorial de la revista, no interesan los inventarios de principales atracciones de un destino, ni mucho menos, los consejos o recomendaciones que suelen ser los típicos contenidos de los *blogs* para posicionar en Google. Tampoco, salvo excepciones y genialidades⁴⁴, los textos en formato de diario que detallan el itinerario de las actividades que realizó el viajero en su recorrido. Creo que la mejor manera de relatar un viaje, por fuera de las miradas etnocéntricas y/o egocéntricas (que como señalé en el primer guion, no es lo mismo que la subjetividad del cronista) es contarlo a través de sus historias que, como toda historia, siempre implica un cierto grado de conflicto (Laurencich, 2014).

Ahora bien, decidí introducir la idea de conflicto como eje central del relato de viajes a partir de dos fundamentos igualmente necesarios. Por un lado, desde lo narrativo, el conflicto es un elemento que genera tensión para constituirse en el motor del relato y hacer que avance. Basta con pensar en cualquier historia que haya sido contada desde los inicios del lenguaje, para reconocer cuál es su conflicto narrativo. Pero también, desde la línea editorial que propongo promover en este laboratorio, consideré importante sugerir la búsqueda del

⁴⁴ Me refiero a obras que por citar algunos ejemplos, tienen un claro objetivo político como “*Diarios del Che en Bolivia*” del Ernesto Guevara, o antropológico como “*Mustang, Reino Prohibido en el Himalaya*” de Michel Peissel, o literario como “*Los astronautas de la cosmopista*” de Julio Cortázar.

conflicto desde la mirada propia del cronista sobre aquello que lo incomoda, que no puede entender o que está solapado detrás de lo que se le presenta en la superficie.

El *Desafío* busca que los participantes puedan encontrar una situación de conflicto siguiendo esta doble interpretación y transformarla en una historia que merezca ser contada (para cada uno de ellos). Además, los interpela a relatarla con restricciones de forma y extensión. La idea, como siempre, es darles reglas y libertad. Por eso, el reto es que utilizando su creatividad, logren presentar sus historias a través de un relato muy corto pero atractivo, que despierte el interés o la intriga de un lector o editor imaginario, y al mismo tiempo que pueda responder las siguientes preguntas básicas:

- ¿De qué se trata la historia?
- ¿Dónde y cuándo sucede?
- ¿Quiénes son los protagonistas que intervienen?
- ¿Cuál es el conflicto?

Creo que estas preguntas funcionan como una limitación, pero al mismo tiempo como una ayuda, ya que les confiere una guía a seguir para que sus relatos incluyan (como si fuese una deformación de la regla de las 5W) el contenido esencial en el que deberían reparar para construir sus historias. Con la misma intención de guiarlos, agregué algunas breves aclaraciones respecto a la búsqueda y reconocimiento de una historia en sus experiencias de viaje, tanto en lo excepcional como en lo cotidiano; e insinué la idea de que en las anécdotas más pequeñas, suelen encontrarse las grandes historias. Por último, decidí desarrollar “La pista” en la misma clave que les solicité los desafíos, corta y sugestiva: “Siempre que hay un conflicto, hay un Otro”, les señalé y dejé esa idea como un eco sobre la línea editorial, que puede resonar cuando comiencen a trabajar.

Desafío #3: El poder de los sentidos

Este *Desafío* de la descripción decidí abordarlo desde lo que sería su materia prima: los sentidos. Para ello, entendí que primero era importante hacer una exposición sobre la necesidad de estar conectados y atentos a lo sensorial en el campo, sobre cómo influyen esos estímulos en la experiencia y el papel relevante que cumplen en la tarea de recrear el escenario de cualquier relato de viajes, que pretenda hacer que el lector se transporte a través de la lectura. Luego, siguiendo en el momento de argumentación sobre el tema desarrollé una serie de tres reglas que debería cumplir una descripción acorde a la línea editorial que estoy proponiendo:

La regla “mejor que decir es mostrar” tiene como objetivo evitar uno de los errores más graves de los relatos de viajes mediocres. Creo importantísimo en este módulo, invitar a reemplazar el abuso de los adjetivos (calificativos) vacíos y evitar descripciones como “Roma es bellísima”, para incentivar a mostrar sus cualidades de belleza a través del relato y utilización creativa e inteligente del poder de los sentidos. Como señalé en el guion, los adjetivos tienden a cerrar la descripción (“es bellísima, punto.”), si no están seguidos de una narración que amplíe sobre los detalles del lugar y las percepciones del narrador para situar al lector en su punto de vista. La segunda regla de “no contar todo” intenta evitar el vicio de hacer largas descripciones con detalles poco significativos para la historia. El error suele situarse en el desfase entre la importancia que le da el autor a ciertos detalles movilizadas por la experiencia que ha vivido y la relevancia que tienen para el lector; al que muchas veces suelen confundirlo o aburrirlo. Por ello, me pareció útil inducir a los participantes a realizar un recorte de la escena de sus descripciones y aclararles que, retomando el tema de la subjetividad y la línea editorial, cualquier recorte es arbitrario y subjetivo, ya que el narrador es quien elige qué sí y qué no mostrarle al lector. La tercera y última regla es “no abusar de la vista” con la intención alertar sobre la predominancia lógica que suele tener la observación sobre el resto de los sentidos en las narraciones de viajes.

Cabe decir que estas tres reglas, funcionan como argumentación del tema y como limitantes o restricciones del *Desafío*, ya que la consigna interpela a que los participantes elijan un escenario o situación a describir en sus historias y lo hagan a partir de sus cumplimientos. Pero para motivar creativities, decidí ir un poco más allá: prohibir el uso de la vista (pienso que puede ser un interesante experimento) y al mismo tiempo, darle la libertad a cada participante de prescindir (si así lo desea) de alguno de los cuatro sentidos restantes. Finalmente, en la instancia de “La pista”, me pareció muy interesante sugerir un concepto que no siempre se tiene en cuenta. Una buena descripción, además de recrear un escenario, puede crear una atmósfera, es decir, provocar ciertas emociones en el lector (de peligro, de paz, de ansiedad, etc.) que potencian la sensación de estar viviendo aquello que se le está relatando.

Desafío #4: Encuentro con el otro

Desde el principio estuve convencido que este era el módulo más significativo de todo el laboratorio, ya que creo que es el contenido que más se identifica con la mirada *otromapista* no sólo desde el relato, en términos de línea editorial, sino también desde la experiencia y comunicación de viajes, como una postura ético-política. A saber, el reconocimiento, la interacción y la empatía con el Otro.

Esa relevancia que me había impuesto previamente y el hecho indudable de que el Otro es un concepto demasiado complejo y debatido dentro de las ciencias sociales y la literatura, me generó una cierta “responsabilidad” a la hora de escribir este guion. ¿Estaré a la altura? ¿Podré comunicar lo que quiero comunicar? ¿Podré ser específico y a la vez exhaustivo? ¿Podré hacerlo en un video de cinco minutos? Sabía que no iba a agotar cientos de años de corrientes antropológicas en un guion de menos de mil palabras, pero desde esa conciencia me propuse un plan: entregar una mirada, o al menos, un punto de partida, a partir del cual sienta que pude haber hecho un aporte o como señalé en el guion anterior, un eco que quede resonando en los participantes al momento de encarar sus futuros relatos de viajes.

Decidí titularlo “Encuentro con el otro”, en referencia a un libro de Ryszard Kapuściński (2006), el cual su lectura me significó un aporte fundamental para poder bajar el tema a un lenguaje más simple y empírico. El libro agrupa una serie de conferencias donde el cronista, reflexiona sobre el concepto de “el Otro” (según él, un concepto que lo ha movilitado durante toda su carrera) desde una visión antropológica y desde su experiencia personal como corresponsal europeo en países no occidentales. De hecho, sentí que era necesario citar en el guion un fragmento que contiene una definición que condensa, de manera muy gráfica y práctica, toda la complejidad del concepto.

Me apoyé en Kapuściński como referencia de autoridad ¡Pero ojo! también sentí que no debía hacerme el desentendido y me animé a incluir un texto de mi autoría que escribí en un editorial de la revista⁴⁵. Podría decir que todo este momento de argumentación sobre el tema está estructurado sobre estas dos citas: la de Kapuściński me sirvió para definir, mientras que la mía para intencionar. También quiero destacar que a ambas las traté de diferente modo. La de mi autoría, decidí acompañarla con ejemplos y argumentos que den cuenta de la importancia de la alteridad en la experiencia de viaje, en las identidades de los lugares que habitan y sobre todo sobre la peligrosidad (y en consecuencia la responsabilidad) que conlleva cuando asume sentidos xenófobos y discriminatorios. La cita de Kapuściński me pareció tan clara, pero a la vez con tantas “puntas de ovillos” para tirar y reflexionar, que me pareció que era un buen momento para retomar la experiencia de Jacotot tan bien descrita en el concepto de emancipación intelectual de Rancière (1987), no explicar más nada y dejar a los participantes interactúen directamente con el texto. Por ello decidí incluirlo como material adicional (en formato PDF) para que puedan leerlo todas las veces que quieran y sacar sus propias conclusiones.

Así llegué al *Desafío*, que interpela a narrar un “encuentro con el otro” con una sola condición: darle voz a través de, al menos, una línea de diálogo. Esta regla tiene un por qué.

⁴⁵ Y está citado en la introducción de esta bitácora.

Durante mi trabajo como editor de la revista me tocó leer muchos artículos de colaboradores donde el Otro (incluso teniendo un rol protagónico) aparece mediado por la palabra del narrador. La idea es romper con el cierto egocentrismo del escritor de viajes y sacarlo por un momento del centro del relato para darle a ese Otro, su propia voz, con toda la complejidad que supone y expuse anteriormente.

Ante la dificultad que presenta la consigna en obtener un diálogo de la experiencia de viaje (sé que van a ser pocos los casos en los cuales se tenga un registro concreto), me pareció interesante aclarar y flexibilizar las posibilidades tanto de extensión como del tipo de interacción, para que los participantes no se sientan sobrepasados por el *Desafío*. También creí necesario recordarles muy brevemente los conceptos que fueron expuestos durante la argumentación, como consejos a tener en cuenta para abordar la tarea y la posibilidad de recurrir al texto de Kapuściński, como si fuese una brújula, todas las veces que fuese necesario. Por último, en “La pista”, sentí la necesidad de subrayar y parafrasear una idea que aprendí de Roberto Herrscher (2009) que sintetiza el concepto de alteridad con una mirada compleja y profundamente empática cuando señala que para el Otro, yo soy el Otro.

Desafío #5: Detrás de escena

Dado que el desarrollo del juego ya se encuentra en una instancia muy avanzada, me pareció importante iniciar este guion con una referencia de ánimo en acumular las últimas palabras para el *Desafío Final* con el objetivo de refrescar y/o sostener el espíritu competitivo de los participantes. Lo titulé como “Detrás de escena”⁴⁶ para sugerir la idea de la investigación como una árdua, pero imprescindible tarea que debe hacer el periodista o escritor de viajes y que a menudo, suele quedar oculta detrás del relato final.

Decidí dividir el momento de argumentación en dos grandes partes. En un principio, resalté la importancia y los beneficios de la investigación previa al viaje. En un segundo momento, profundicé sobre el trabajo *a posteriori*, durante el proceso de producción literaria, detallando qué datos y qué fuentes podrían ser útiles en la escritura de un relato de viajes. En ambos casos, con la intención de evitar recaer en conceptos demasiado ambiguos sobre una práctica tan concreta, me pareció interesante “bajarlos” a situaciones reales utilizando ejemplos a partir de experiencias y anécdotas personales o de la producción de la revista. Esto contribuyó a que el guion sea un poco más extenso que el resto, pero haciendo una relación costo/beneficio, concluí que ese contenido *extra*, al ser más “digerible” no atentará contra interés de los participantes en el video, sino, por el contrario, despertará una cierta

⁴⁶ En referencia al anglicismo “*behind the scenes*” o “*backstage*”, muy utilizado en el mundo del cine o del teatro.

curiosidad (sobre todo con las anécdotas) y además, les facilitará la conexión de esos ejemplos con sus propias experiencias.

Para este *Desafío* se me presentó una dificultad a resolver: que en un laboratorio creativo, una tarea “dura” como la investigación fuese divertida de realizar, desafiante de escribir y entretenida de leer (para las producciones no se reduzcan a inventarios de datos o textos científicos); y al mismo tiempo que reúna ciertas características que justifique ser votada o puntuada (necesitaba que requiriera un grado de creatividad para que cada participante pueda añadirle su singularidad y obtener variedad en las producciones). Para ello, se me ocurrió la idea de utilizar el hilo de Twitter⁴⁷ como herramienta didáctica y como expansión del territorio digital (Odetti, 2019) de este laboratorio *online*. Lo concebí como consigna disruptiva con respecto a las actividades que venía planteando en el laboratorio, con el fin de generar un “efecto sorpresa” que aporte un sentido lúdico y favorezca a la motivación de los participantes. Además, la estructura del hilo los conduciría a explorar un nuevo territorio o género narrativo, con reglas, potencialidades y limitaciones propias que estimulen la creatividad en la producción y la expectación en la lectura.

Incluso, desde el punto de vista pedagógico, otorga algunos beneficios más. La utilización del hilo obligaría a los participantes a tener que seleccionar y condensar el resultado de sus investigaciones en cápsulas de 280 caracteres que demandarán una alta capacidad de síntesis y decisión, ya que por su estructura cronológica, los obligaría a ordenarlas en una secuencia arbitraria (cada uno de ellos deberá preponderar y decidir su ubicación en el relato según sus pretensiones narrativas). Dicho esto, además de estas limitaciones que impone sus propias características, decidí restringir la extensión del hilo a la cantidad máxima de 15 *tweets* con el objetivo de evitar el abuso del recurso y que los participantes se vean forzados a reconocer y excluir datos innecesarios para sus historias.

Pero no todo son limitaciones en este laboratorio *online*, también hay libertad. Por ello, se les permitirá utilizar como materia prima, todo el material que hayan producido en sus desafíos previos. Esta libertad, engañosa tal vez, tiene como intenciones:

- Potenciar las posibilidades creativas para que haya variedad en sus producciones.
- Integrar la información al relato que vienen produciendo con un sentido narrativo.
- Encontrar un equilibrio entre datos y relato.

En resumen, entendí a esta consigna como un experimento divertido y a la vez, como un buen entrenamiento pensando en el último *Desafío*, ya que al trabajar con cápsulas de

⁴⁷ Es una serie de Tweets conectados de una misma persona. Los hilos permiten conectar varios Tweets para proporcionar más contexto, una actualización o para ampliar una opinión. fuente: <https://help.twitter.com/es/using-twitter/create-a-thread>

información separadas, pero conectadas a través de un hilo narrativo, podrían llegar a ser trasladables y utilizables en el trabajo final. Esto decidí advertirlo en “La pista”, para que los participantes, puedan realizar la actividad, teniendo presente que un buen uso narrativo de sus investigaciones puede ser un recurso que enriquezca, finalmente, sus relatos de viajes.

Desafío #6: El viajero en su laberinto

Así como señalé que el *Desafío #4* era el más significativo de todos, creo este último se presenta como el más difícil y es lógico, de acuerdo a la dinámica de *in crescendo* que me había propuesto en la etapa de planificación del proyecto.

Lo titulé el “El viajero en su laberinto”, aludiendo al libro de Gabriel García Márquez⁴⁸ porque me pareció una buena metáfora de lo que deberán realizar los participantes. Este *Desafío Final* los interpelará a enfrentarse con sus dilemas y tomar las decisiones que consideren adecuadas entre todos los caminos posibles que tiene un escritor a la hora de contar una historia.

Debía procurar que siendo el final del laboratorio, se produzca un efecto de síntesis que dé una mirada retrospectiva del proceso. Por ello, me pareció importante ubicar al comienzo del guion (luego de la referencia de presencia social), una mención sobre qué recursos se fueron obteniendo en cada uno de los módulos y cómo esos contenidos se vinculan y se transforman en la materia prima del relato de viajes que deberán escribir.

Ahora bien, este guion se me presentó como el más complejo de escribir, ya que debí condensar en un mismo video, tres aspectos esenciales para la construcción de un relato de viajes (podría haber más, pero elegí los que considero fundamentales) que, soy consciente, cada uno de ellos, podría haber sido un módulo en sí mismo. Estos tres aspectos que los participantes deberán tener en cuenta al momento de sentarse frente a la hoja en blanco son: la estructura, el tiempo y la voz narrativa. A cada uno de ellos, los traté como secciones independientes dentro del video.

Debo reconocer, que dudé mucho sobre el contenido de este guion, porque sentía que estaba explicando bastante más de lo que me había propuesto pedagógicamente para este laboratorio; pero entendí que el eje este *Desafío* es la toma de decisiones, y por eso consideré que era necesario abordar cada una de estas secciones desde un lugar expositivo, no para explicar una manera correcta de escribir un relato de viajes (lejos estoy

⁴⁸ El libro se titula “*El general en su laberinto*” y cuenta la historia del último viaje de Simón Bolívar en el que finalmente muere. Además de tratarse del relato de un viaje, podríamos decir que tiene un cierto grado de no-ficción, ya que el propio García Márquez, cuenta que hasta averiguó que talle de zapatos calzaba el personaje.

de creer que hay una fórmula), sino con la intención de poner la mayor cantidad de “cartas sobre la mesa”. La idea fue mostrar una variedad de opciones posibles, para que cada participante, a través de su libertad y creatividad, pueda tomar las decisiones que considere adecuadas y trazar su propio camino dentro del laberinto de la escritura.

El *Desafío #6* se trata de que los participantes, a partir del contenido producido en el laboratorio, escriban un relato de viajes completo. Para ello consideré necesario “levantar”⁴⁹ todo tipo de restricciones. Las únicas limitaciones serán: utilizar como máximo la cantidad de palabras acumuladas durante el juego (de acuerdo a la dinámica lúdica planificada en la preproducción) e incluir el conflicto narrativo desarrollado en el *Desafío #2* (con el objetivo de desarrollar esa misma historia). También, me pareció necesario hacer aclaraciones para no dar por sentadas algunas dudas que pueden surgir, como la posibilidad de excluir contenidos de los desafíos previos o incorporar nuevos. En “La pista”, cité una frase de Truman Capote (Laurencich, 2014) para sugerir la idea de no forzar la relación entre forma y contenido y agregué la importancia de atender a los criterios de claridad y tensión para mantener al lector atrapado en la lectura.

Dado que se trata del último *Desafío* del juego, volví a recordar el sistema de votación final y el premio que recibirá el ganador o la ganadora. Por último, decidí cerrarlo con algunas palabras de despedida y agradecimiento, y por supuesto con deseos de ánimo para motivar a los participantes y resaltar la ganancia en la participación más que en los resultados finales.

Video de bienvenida

Este guion no respeta la estructura planteada porque tiene otras intenciones. La idea de incluir un video de bienvenida tiene como objetivo recibir a los participantes en el primer vistazo al ingreso a la plataforma para atenuar la ansiedad de encontrarse en un nuevo entorno.

Ofrecer pequeñas guías y tutoriales a lo largo del curso diseñadas para asistir a los estudiantes con las habilidades necesarias para cumplir mejor una tarea o actividad, pueden tener un gran efecto en reducir la tensión de los estudiantes e incrementar la calidad del producto realizado. (Henry y Meadows, 2009)

⁴⁹ Por ejemplo, se les permitirá utilizar el sentido de la vista en sus descripciones.

Por eso, me propuse iniciarlo con un breve discurso de presencia social y una presentación sobre mí y sobre OTRO MAPA como proyecto (será muy breve porque entiendo que los participantes serán, en su gran mayoría, lectores que llegarán a través de la promoción en redes sociales o en el sitio web de la revista). Luego desarrollé cuatro secciones que intentan guiar y sacar ciertas dudas de los participantes:

1. La primera sección “¿Qué es *Otromapistas?*”, explica que se trata de un laboratorio de relatos de viajes, con una propuesta lúdica y con una narrativa que emula el proceso de producción de la revista.
2. La segunda sección se titula “Manual de instrucciones” y explicita detalladamente la dinámica lúdica y la secuencia didáctica del laboratorio en un lenguaje lo más sencillo y gráfico posible. Para ello, recurrí a la grabación de los procesos en pantalla, dejando al relato como voz en *off*. Además, para que no quede lugar a dudas, decidí hacer una ejemplificación sobre el sistema de puntajes, apoyándome en una placa gráfica.
3. Una tercera sección llamada “Calendario”, explica la temporalidad del laboratorio, utilizando un lenguaje simple y acudiendo a elementos gráficos como ayuda para la exposición.
4. La cuarta y última sección “¿Cómo enviar mi desafío?”, tiene como finalidad, enseñarles a los participantes a enviar sus producciones de cada módulo. Si bien es una tarea simple para alguien que tenga mínimas competencias tecnológicas, decidí utilizar nuevamente el recurso de la grabación del proceso en pantalla y sugerir que cualquier inconveniente pueden consultar la página de “manual de instrucciones” o comunicarse con los tutores a través del mail o el formulario de contacto.
5. Por último, comunica e invita a ingresar al primer *Desafío* que estará accesible al momento del inicio del laboratorio.

Rodaje y edición

La inclusión de videos como parte de la propuesta de contenidos del laboratorio presupone, por supuesto, un momento de rodaje. Si bien sabía que para esta instancia de tesina, bastaba con presentar los guiones acompañados de un *storyboard*, traté de agotar las posibilidades de poder transitar esa experiencia (para mí) y lograr un producto más completo para el proyecto. Dado que no tengo los medios ni los conocimientos técnicos para grabar y

editar material audiovisual (y no me convencía la idea de hacerlo de manera “casera”), esa posibilidad se hizo realidad a partir de que un amigo, Sebastián Cabrera⁵⁰ (a quién le estaré eternamente agradecido), se ofreció a salir en auxilio, colaborar y compartir todo su conocimiento para conmigo y esta producción.

Fue entonces que me subí a un avión con destino a Buenos Aires (actualmente vivo en la Provincia de San Luis) y un colectivo al conurbano bonaerense. Llegué un sábado por la noche y el domingo al mediodía estaba en su casa con mis guiones, mi computadora y una mezcla bastante inquietante de ansiedad y predisposición. Por cuestiones de disponibilidad de tiempos de Sebastián, debíamos empezar y terminar (el rodaje y la edición) ese mismo día, lo cual sumaba un ingrediente más, al vértigo de encarar una experiencia por primera vez en la vida. Eso me llevó a dudar si me convenía invertir y concentrar el tiempo en producir un solo video que saliera perfecto y sirviese como muestra del resto; o por el contrario, hacer el intento de grabarlos todos en una sola toma piloto, pero que me permitiese exponer una primera muestra del laboratorio completo. Me decidí por esto último, ya que prioricé el proyecto pensado globalmente.

La primera tarea fue armar el *set*. Montamos una improvisada pero inmejorable escenografía para un laboratorio de relatos de viajes en un altillo empapelado con mapas. Medimos distancias, probamos planos (yo ya tenía claro que quería un plano simple, directo e intimista), colores, vestuario, luces, sonidos y **[REC]**.

A partir de que la cámara empezó a grabar, sucedieron cosas interesantes, algunas las esperaba, otras no tanto. Obviamente, la inexperiencia como conductor/presentador se hizo notar, eso ya lo tenía claro en el momento de la escritura de los guiones. Entre otros motivos, los había escrito, justamente, para no improvisar en el rodaje. Lo que no esperaba era que seguir el guion me significara un problema. Si bien en la escritura me propuse ser lo más fiel posible a mi “forma de decir”, únicamente al momento concreto de hablar frente a cámara, me pude dar cuenta la dificultad de escribir como se habla. Esa diferencia entre el lenguaje escrito y hablado se tradujo en ciertos obstáculos en la oratoria. Yo me esforzaba por seguir el guion, pero cuando me olvidaba una palabra (o la reemplazaba inconscientemente por otra) me perdía en estructura sintáctica y ello me llevaba a trabas o retrasos hasta que retoma el hilo de la argumentación. –Olvidate, no te ates a un guion de hierro. No sos actor. No va a funcionar así. Decilo como te salga, con tus palabras–, sugirió Sebastián. Tomé su consejo y decidí soltar la estructura sintáctica y ajustarme a la estructura argumentativa de los guiones. Eso logró que el proceso de rodaje sea más rápido, natural y dinámico. Por supuesto que sucedieron errores por el nerviosismo y el cansancio (luego de

⁵⁰ Sebastián es compañero de OTRO MAPA y editor de video profesional.

varias horas). Pero creo que más allá de ciertos detalles en la oratoria⁵¹, los objetivos que me había propuesto, la mirada a cámara, gesticulación, ritmo y entonación, y por sobre todo la claridad en la argumentación estuvieron bastante bien logrados. Dicho esto, incluso Sebastián, que tiene experiencia en televisión, quedó conforme con el resultado final. Y para ser sincero, yo también.

Otro de los sucesos inesperados al momento del rodaje fue que, además de simplificar y cambiar frases o palabras para naturalizar la oratoria, decidí también eliminar contenido, párrafos completos de ejemplos y aclaraciones que quedaban aburridos o redundantes⁵². Me di cuenta que no es lo mismo leer, que ver y/o escuchar.

En cuanto al trabajo de edición, podría decir que fue una tarea a medias. Sebastián se encargó los aspectos técnicos y el manejo del software de edición (Adobe Premiere); y yo me senté a su lado con las decisiones, que para devolverle el favor con gratitud y respeto por sus tiempos, ya las tenía previamente desarrolladas y organizadas en los guiones y diseños exportados en los formatos y tamaños que me había requerido.

Un poco para corregir ciertos detalles de la oratoria, pero principalmente para lograr un video con el ritmo y la dinámica que buscaba para el proyecto, planteé una edición al estilo *youtuber*. Esto lo logramos, con muchos y pronunciados cortes (incluso para que se noten más fuimos haciendo cambios de planos en cada corte) para reducir los silencios, los “arrastres” y el “aire” propio de la oralidad.

Además, en ciertos momentos de cada video, incluí placas diseñadas por mi, con la estética propuesta para el laboratorio *online*. Algunas de ellas funcionan como títulos y subtítulos que remarcan secciones dentro del mismo video (algunas como “El desafío” o “La pista” se desprenden de la propia estructura de los guiones), otras están destinadas para apoyar gráficamente, esquematizar o acentuar momentos del guion que pueden llegar a ser más difíciles de retener únicamente con la oralidad (por ejemplo, las placas con el resumen final de cada *Desafío*). Con este mismo sentido, en el video de bienvenida; además, incluí grabaciones de las pantallas del sitio web que describen visualmente lo que estoy contando. Con la intención, ya no tanto de esquematizar, sino de dinamizar el montaje, agregué algunas fotos de los lugares o personajes que se van nombrando en el guion. Esto pareció importante para no cansar al espectador con la imagen permanente del presentador y sacarlo por momentos de la pantalla.

⁵¹ Dado que estos videos cumplen con una función de piloto y no había mucho tiempo de rodaje, hay algunos baches, palabras de más y errores de dicción que decidí dejarlos así, pero que en un futuro deberían ser regrabados en una instancia de publicación posterior a la tesina.

⁵² En el ANEXO decidí incluir los guiones tal como fueron escritos antes del rodaje, para que en una eventual comparación con el material audiovisual se pueda dar cuenta de los cambios.

El proceso de grabación y edición del material audiovisual duró ¡catorce horas corridas! varias comidas y cafés, pero finalmente logramos el objetivo. El lunes a las dos de la mañana teníamos los siete videos terminados. Para cumplir con las normas de presentación de esta tesina (y evitar el gasto económico de contratar un servicio profesional de hosting de videos), todos fueron subidos al canal YouTube de OTRO MAPA⁵³ y configurados con niveles de privacidad como “oculto”. Es decir, no se listan en los resultados del buscador (solo accesibles con sus URLs) de la plataforma, pero podrán ser *embebidos* en la página que les corresponda, dentro el sitio web del laboratorio y ser vistos sin necesidad de brindar accesos puntuales.

⁵³ Por cierto, YouTube brinda el recurso de subtítulos automáticos, muy interesantes en cuanto a la accesibilidad del material, pero dado que aún no son demasiado exactos, tengo previsto, en una instancia posterior a la tesina, realizar el subtítulo manual de cada video.

{#4} Game over

Para finalizar este trabajo, me gustaría dejar, a modo de conclusión, un pensamiento a futuro. *Otromapistas*, fue ideado, planificado y desarrollado como un subproducto de *edutainment* para OTRO MAPA. Está claro que este desarrollo inicial puede (y debe) perfeccionarse, edición tras edición, a partir de la constante evaluación de los resultados obtenidos. Pero, mirando a largo plazo, puede ser la puerta de acceso a un proyecto mucho más ambicioso.

En un sentido más amplio, *Otromapistas* propone un modelo, un contenedor en donde el contenido puede evolucionar en el tiempo. Durante el proceso de producción, imaginé que este laboratorio *online* podría abrirse a nuevas narrativas o soportes. Podría ser de fotografía o formatos audiovisuales, por ejemplo. O podría ser sobre escritura viajera, pero sincrónica, “explorando tu propia ciudad”. Incluso, a partir de todo lo desarrollado en esta tesina, *Otromapistas*, hasta podría llegar a transformarse en un espacio virtual para la comunidad de lectores de OTRO MAPA, en donde sucedan proyectos que ni siquiera tengo previstos. Es cuestión de mantenerse versátil, inquieto y creativo.

Pasaron casi diez años desde que aprobé mi última materia de la carrera y en ese gran paréntesis universitario, me pasaron muchas cosas. Entre ellas, viajé casi cuatro años alrededor del mundo. Visité Europa, África. Recorrí Latinoamérica y Asia a dedo. Escribí mucho, en redes sociales y en mi blog personal. Fundé una revista de viajes. Volví. Viví en tres provincias. Di clases de guitarra. Trabajé en marketing digital, comunicaciones internas, como diseñador gráfico, como desarrollador web. Fundé mi propia agencia. Y cuando creía que ya no quedaba ningún vínculo con aquel estudiante de comunicación, finalmente, hice la tesina.

Sin dudas, la mayor dificultad de esta tesina fue tomar la decisión de empezarla. Lo tengo claro. No obstante, todo el proceso fue un gran *Desafío*. Fue un viaje, que me llevó a explorar un amplio abanico de tareas y saberes tan distantes entre sí que, por momentos, transité caminos cotidianos y confortables; por otros, inhóspitos y vertiginosos. Por suerte nunca caminé solo; estuve muy bien acompañado de mis tutoras, de mi familia y mis amigos. ¡Gracias!

Aún así, anduve. Investigué sobre didácticas y educación digital; y me lancé al estudio e implementación de estrategias de *gamificación*, que para alguien que nunca tuvo ni un

Family Game en su niñez (mucho menos una *PlayStation*) era una apuesta realmente arriesgada. Leí bibliografía de todo tipo: antropología, constructivismo, ludología, pedagogía, periodismos de viajes y mucho más. Miré charlas y conferencias. Hice un taller de videojuegos y tres cursos literarios. Tuve que volver a escribir en “modo académico” (sabe Yamila que era uno de mis mayores temores). Aprendí sobre normas APA. Pensé un juego. Un juego digital. Un juego pedagógico. Y a ese juego lo mezclé con dos de mis actividades que me apasionan: viajar y escribir. Entonces, lo estructuré a través de un programa de contenidos sobre literatura y periodismo de viajes. Diseñé una marca, o mejor dicho, una submarca. Logos, tipografías, colores. Desarrollé un sitio web y planifiqué una estrategia de comunicación por emails. Escribí guiones, produje videos y los grabé. Me enfrenté a la cámara. Salí ileso.

Y terminé. Y cuando lo hice, me di cuenta (no lo había pensado previamente) que todo el tiempo estuve siendo yo mismo. En el fondo, todo el proceso de producción de esta tesina estuvo relacionado con mi identidad. Soy así, diseño, leo, viajo, escribo. Un poco de esto, un poco de aquello. Versátil, inquieto y creativo. Un digno hijo de la Carrera de Comunicación Social.

{#5} Bibliografía

- Angenot, M. (2010). *El discurso social. Los límites históricos de lo pensable y lo decible*. Siglo XXI.
- Anijovich, R.; Cappelletti, G. (2020). *El sentido de la escuela secundaria*. Paidós Educación.
- Bugallo, M (2017). *Editorial: Los sentidos de viajar*. OTRO MAPA. Recuperado el 11 de mayo de 2022 de <https://otromapa.com/2017/03/editorial-sentidos-viajar/>.
- Canal El Futuro Es Apasionante, (25 de septiembre de 2015). *Gonzalo Frasca: "Los videojuegos son un cañón láser cargado de futuro para la educación"* [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=TYhSJp1mzAo>.
- Canal TEC tv. (10 de octubre de 2019). *Gonzalo Frasca x Daniel Benmergui - #EspecialesTECtv*. [Archivo de video]. YouTube. <https://youtu.be/2lr218UalJY>.
- Castellón, L.; Jaramillo, O. (2013). Educación y videojuegos: hacia un aprendizaje inmersivo. En C. Scolari (Ed.) *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación*. (vol. 5, pp. 264-281). Colección Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactus. Universitat de Barcelona.
- De Ansó, M. (2016). *Aprendizaje basado en los juegos digitales y desarrollo de competencias*. En G. A. Esnaola (Ed.) *Videojuegos en aulas ludificadas: aportes para una pedagogía del edutainment. Didácticas mediadas por juegos digitales* (pp. 33-44). Centro de publicaciones educativas y material didáctico. Noveduc.
- Guerrero Tejero, I. (2014). "Echar tortillas" no requiere de clases de informática: los múltiples recursos necesarios para la apropiación de la cultura escrita y usos de TIC. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 36(2), pp. 67-84.
- Henry, J.; Meadows, J. (2009) *Un curso virtual totalmente fascinante: nueve principios para la excelencia en la enseñanza en línea* (Equipo PENT FLACO, trad.). Pent.org.ar <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/un-curso-virtual-totalmente-fascinante-nueve-principios-para-excelencia->.
- Herrscher, R. (2009) Periodismo narrativo: el arte de contar la realidad en En P. Santander Molina (Ed.) *"Analizando los medios y la comunicación: teoría y métodos"*. (pp. 39-50). Ediciones Universitarias de Valparaíso.
- Kapuściński, R. (2006). *Encuentro con el Otro*. Anagrama.

- Krotz, E. (1994). Alteridad y pregunta antropológica. *Alteridades*, 4(8),5-11.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=74711353001>.
- Laurencich, A. (2014). *El taller. Nociones sobre el oficio de escribir*. Aguilar.
- Marín, I. (21 de agosto de 2014). *Imma Marín: "El juego es emoción, y sin emoción no hay aprendizaje"*. Tiching blog. Recuperado el 15 de junio de 2022 de
<http://blog.tiching.com/imma-marin-el-juego-es-emocion-y-sin-emocion-hay-aprendizaje/>.
- Milillo, C.; Odetti, V.; Rogovsky, C.; Trech, M. (2020) Formatos innovadores para propuestas de educación en línea. En El Jaber, G. I. (ed.) *Actas de IV Jornadas Educación a distancia y Universidad*. (pp. 94-104) Flacso Argentina.
<http://www.pent.org.ar/sites/default/files/institucional/publicaciones/Actas-de-IV-Jornadas-Educacion-a-Distancia-y-Universidad.pdf>.
- Odetti, V.; Schwartzman, G.; Bosch, M. E. (2019). *Formatos innovadores para propuestas de educación en línea: una experiencia transmedia y gamificada*. Pent.org.ar
<http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/formatos-innovadores-para-propuestas-educacion-linea-una-experiencia-tra>.
- Onrubia, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *Revista de Educación a Distancia (RED)*.
<https://revistas.um.es/red/article/view/24721/24041>.
- Peiró, R. (03 de noviembre, 2020). *Curva de aprendizaje*. Economipedia.com. Recuperado el 25 de julio 2022 de <https://economipedia.com/definiciones/curva-de-aprendizaje.html>.
- Pérez Latorre, O. (2013) *Apuntes sobre la teoría de la diversión*. En *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación*. En C. Scolari (Ed.) *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación*. (vol. 5, pp. 223-252). Colección Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactus. Universitat de Barcelona.
- Rancière, J. (2007) *El maestro ignorante. Cinco lecciones sobre la emancipación intelectual*. Libros El Zorzal.
- Salas Bustos, D. A. (2020). Enseñanza remota y redes sociales: estrategias y desafíos para conformar comunidades de aprendizaje. *Revista Andina De Educación*, 4(1), 36–42.
<https://doi.org/10.32719/26312816.2021.4.1.5>.
- Sendra, F. (30 de septiembre de 2015). *Escribir es desnudarse*. Clarin.com.
https://www.clarin.com/opinion/fernando-sendra-pasiones-argentinas_0_SkyeULMYwQI.html.
- Schwartzman, G.; Tarasow, F. y Trech, M. (2012) *La educación en línea a través de diversos dispositivos tecno-pedagógicos*. Pent.org.ar.

<http://www.pent.org.ar/publicaciones/educacion-linea-traves-diversos-dispositivos-tecno-pedagogicos>.

Schwartzman, G.; Tarasow, F. y Trech, M. (2014). *Dispositivos tecnopedagógicos en línea: medios interactivos para aprender*. Pent.org.ar.

<http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/dispositivos-tecnopedagogicos-linea-medios-interactivos-para-aprender>.

Sibilia, P. (2008) *La intimidad como espectáculo*. Fondo de Cultura Económica.

Velázquez, M; Sortino, M.G.; Gómez-Zermeño, L. Alemán De La Garza (2017) *Interacciones en un curso en línea, abierto y masivo para docentes. Propuesta para un modelo de análisis*. En Alemán de la Garza Digital Education Review (31), pp. 149-175.

Verón, E. (1985) El análisis del “Contrato de Lectura”, un nuevo método para los estudios de posicionamiento de los soportes de los media, en “*Les Medias: Experiences, recherches actuelles, applications*”, IREP.