

- ES** Álbum de láminas como artefacto educativo para construir experiencias de educación transmedia
- EN** Picture albums as educational tools for building transmedia learning experiences
- ITA** Album di figurine come strumento didattico per costruire esperienze di educazione transmediale
- FRA** Album de planches comme outil pédagogique pour construire des expériences d'éducation transmédia
- POR** Álbum de figurinhas como artefato educativo para construir experiências de educação transmídia

Juan Pablo Bravo Zamora

Álbum de láminas como artefacto educativo para construir experiencias de educación transmedia

Recibido: 30/08/2024; Aceptado: 21/04/2025; Publicado en línea: 21/06/2025

<https://doi.org/10.15446/actio.v9n1.121094>



**JUAN PABLO
BRAVO ZAMORA**

Magíster en Comunicación
Digital y Transmedia.

Licenciado en Diseño.

Especializado en Infografía
y Diseño de Información.

Coautor del libro Chile
infográfico y de la serie de
libros Guía Aves de Chile.

Correo electrónico:

bravo.juanpablo@gmail.com

ID 0009-0000-3317-1840

RESUMEN (ES)

El problema público que viven las sociedades posmodernas, en particular las juventudes y la niñez, es la transformación en sus hábitos de consumo informativo que impacta en el pensamiento crítico (Sartori, 1998). La infoxicación y la acelerada vida social en redes sociales requiere nuevas estrategias para lograr resultados de aprendizajes adecuados en hábitos educativos y de lectoría. Estudios recientes en Chile evidencian dificultades en la comprensión lectora de estudiantes junto con una falta de procesos estratégicos y motivacionales. Es en este panorama actual de la educación que se presentan oportunidades y desafíos en la aplicación de nuevos medios que permitan mejorar estos procesos. Pero, ¿será necesario idear nuevos medios para ello?, ¿y si volvemos a utilizar soportes que tanto impacto tuvieron en la educación en generaciones anteriores?, ¿y si utilizamos los álbumes de láminas como elemento educativo? El reimaginar artefactos como el álbum coleccionable puede tener un gran potencial de uso si lo llevamos a lo educativo. Su interacción y uso no solo ocurren en el espacio del individuo, también se expande a ámbitos de comunidades, en que los usuarios requieren de experiencias colaborativas y activas y que, en conjunto con distintas estrategias educativas, puede ser además un espacio de creación propia mediado por docentes y educadores.

PALABRAS CLAVE: álbumes, educación, gamificación, transmedia, colección, reimaginar.

ABSTRACT (ENG)

The public problem facing postmodern societies, particularly young people and children, is the transformation of their information consumption habits, which has an impact on critical thinking (Sartori, 1998). Infoxication and the fast-paced social life on social media require new strategies to achieve adequate learning outcomes in educational and reading habits. Recent studies in Chile show difficulties in students' reading comprehension along with a lack of strategic and motivational processes. It is in this current educational landscape that opportunities and challenges arise in the application of new media to improve these processes. But is it necessary to devise new media for this purpose? What

if we return to using media that had such an impact on education in previous generations? What if we use picture albums as an educational tool? Reimagining artifacts such as collectible albums can have great potential for use if we apply them to education. Their interaction and use do not only occur in the individual's space, but also expand to community settings, where users require collaborative and active experiences and which, in conjunction with different educational strategies, can also be a space for personal creation mediated by teachers and educators.

KEYWORDS: albums, education, gamification, transmedia, collection, reimagining.

RIASSUNTI (ITA)

Il problema pubblico che affligge le società postmoderne, in particolare i giovani e i bambini, è la trasformazione delle loro abitudini di consumo informativo che influisce sul pensiero critico (Sartori, 1998). L'infotossicità e l'accelerazione della vita sociale sui social network richiedono nuove strategie per ottenere risultati di apprendimento adeguati nelle abitudini educative e di lettura. Recenti studi condotti in Cile evidenziano difficoltà nella comprensione della lettura da parte degli studenti, insieme a una mancanza di processi strategici e motivazionali. È in questo panorama educativo attuale che si presentano opportunità e sfide nell'applicazione di nuovi mezzi che consentano di migliorare questi processi. Ma è necessario ideare nuovi mezzi per farlo? E se tornassimo a utilizzare supporti che hanno avuto un grande impatto sull'istruzione nelle generazioni precedenti? E se utilizzassimo gli album di figurine come elemento educativo? Ripensare artefatti come l'album collezionabile può avere un grande potenziale di utilizzo se lo portiamo nell'ambito educativo. La loro interazione e il loro utilizzo non avvengono solo nello spazio individuale, ma si espandono anche agli ambiti comunitari, in cui gli utenti richiedono esperienze collaborative e attive e che, insieme a diverse strategie educative, possono anche essere uno spazio di creazione propria mediato da insegnanti ed educatori.

PAROLE CHIAVE: album, istruzione, gamification, transmedia, collezione, reimmaginare

RÉSUMÉ (FRA)

Le problème public auquel sont confrontées les sociétés postmodernes, en particulier les jeunes et les enfants, est la transformation de leurs habitudes de consommation de l'information, qui a un impact sur leur pensée critique (Sartori, 1998). L'infoxication et l'accélération de la vie sociale sur les réseaux sociaux exigent de nouvelles stratégies pour obtenir des résultats d'apprentissage adéquats en matière d'habitudes éducatives et de lecture. Des études récentes menées au Chili mettent en évidence des difficultés de compréhension en lecture chez les élèves, ainsi qu'un manque de processus stratégiques et motivationnels. C'est dans ce contexte éducatif actuel que se présentent des opportunités et des défis dans l'application de nouveaux médias permettant d'améliorer ces processus. Mais est-il nécessaire de concevoir de nouveaux moyens pour y parvenir ? Et si nous revenions à l'utilisation de supports qui ont eu un tel impact sur l'éducation des générations précédentes ? Et si nous utilisions les albums de vignettes comme élément éducatif ? Repenser des objets tels que les albums à collectionner peut avoir un grand potentiel d'utilisation si nous les intégrons à l'éducation. Son interaction et son utilisation ne se limitent pas à l'espace individuel, elles s'étendent également aux communautés, où les utilisateurs ont besoin d'expériences collaboratives et actives et qui, associées à différentes stratégies éducatives, peuvent également constituer un espace de création propre, encadré par des enseignants et des éducateurs.

MOTS CLÉS : *albums, éducation, gamification, transmédia, collection, réimaginer.*

RESUMO (POR)

O problema público que afeta as sociedades pós-modernas, em especial os jovens e as crianças, é a transformação nos seus hábitos de consumo informativo, o que impacta o pensamento crítico (Sartori, 1998). A infoxicação e o ritmo acelerado da vida social nas redes demandam novas estratégias para alcançar resultados de aprendizagem adequados nos hábitos educativos e de leitura. Estudos recentes no Chile evidenciam dificuldades na compreensão leitora dos estudantes, junto a uma carência de processos estratégicos e motivacionais. É nesse panorama atual da educação que surgem oportunidades e desafios na aplicação de novos meios que possam melhorar esses processos. Mas será mesmo necessário criar novos meios para isso? E se voltássemos a utilizar suportes

que tiveram tanto impacto na educação de gerações anteriores? E se utilizássemos os álbuns de figurinhas como elemento educativo? Reimaginar artefatos como o álbum colecionável pode ter um grande potencial de uso se o levarmos ao campo educacional. Sua interação e uso não ocorrem apenas no espaço individual, mas também se expandem para contextos comunitários, nos quais os usuários demandam experiências colaborativas e ativas que, em conjunto com diferentes estratégias educativas, podem também se constituir como um espaço de criação própria, mediado por professores e educadores.

PALAVRAS-CHAVE: *álbuns, educação, gamificação, transmídia, coleção, reimaginar.*

INTRODUCCIÓN

El problema público que viven las sociedades posmodernas, en particular las juventudes y la niñez, es la transformación en sus hábitos de consumo informativo que impacta en el pensamiento crítico (Sartori, 1998). La infoxicación y la acelerada vida social en redes sociales requiere nuevas estrategias para lograr resultados de aprendizajes adecuados en hábitos educativos y lectoría. Estudios recientes en Chile demuestran dificultades en la comprensión lectora de estudiantes de educación básica, una falta de procesos estratégicos y motivacionales que afectan en la comprensión de lo que leen. Esto lo afirman las docentes Macarena Silva y Elvira Jéldrez en sus estudios realizados para el Centro de Investigación Avanzada en Educación (CIAE) de la Universidad de Chile. En *Motivación por la lectura y dificultades de comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica* de 2022, las investigadoras dan cuenta de la existencia de dificultades principalmente enfocadas en procesos de decodificación y también en la comprensión del lenguaje, evidenciando una necesidad de promover la lectura durante los primeros años de educación, esto a través de la elección flexible de temáticas y soportes innovadores de entrega de contenidos.

Un estudio de la Universidad de Los Andes enfocado en el impacto de la pandemia de COVID en la educación, realizado en 2022, sostiene que el 96 % de los estudiantes de primero básico no conoce las letras del alfabeto y no son capaces de decodificar las palabras. Esto, según la investigadora Carolina Melo, muestra que un estudiante de cuarto básico tiene un nivel de comprensión lectora que debería tener un alumno de primero básico. Por su parte, la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE), en la prueba PISA del año 2022, da como resultado que un tercio de los estudiantes chilenos

no demuestra las competencias básicas de comprensión lectora necesarias para desenvolverse eficazmente en la sociedad actual.

El problema no solo está en Chile: el panorama de la comprensión lectora en Latinoamérica es similar. Un estudio del Fondo de las Naciones Unidas para Infancia (Unicef) junto con el Banco Mundial de 2022 indica que, en la región, cuatro de cada cinco estudiantes de 11 años no alcanzan el nivel mínimo de comprensión lectora y no son capaces de comprender un texto simple.

Frente a esto debemos preguntarnos: ¿cómo se puede ayudar, a través de nuevos medios, a mejorar los procesos de comprensión lectora? En un mundo cada vez más digitalizado, ¿será necesario utilizar nuevos medios o reimaginar antiguos?, ¿será una posibilidad el volver a utilizar artefactos impresos que tanto impacto y aporte tenían hace décadas en la educación?, ¿y si volvemos a utilizar el artefacto álbum para promover contenidos educativos, utilizándolo como base para una experiencia lectora con posibilidades de transmedialidad?

ÁLBUMES DE LÁMINAS EN CHILE

Primero que todo, ¿qué es un álbum de láminas más allá de sus páginas y sus láminas adhesivas? El trasfondo de diversos actos de consumo en la sociedad es la entretención, con distintas soluciones que buscan satisfacer ese deseo o necesidad. Si a esto se le suma las acciones de juntar, coleccionar, reunir y, por otro lado, los conceptos de *comunidad* y *participación*, se obtiene entonces un objeto que contiene y promueve lo anteriormente descrito: los álbumes de colección (de láminas, cromos, *stickers*, etc.).

Este artefacto, comprendiendo necesidades y deseos de segmentos específicos, genera comunidades que tienen un objetivo y un anhelo en común: completar el álbum. Este acto ocurre a través de la recolección de todas sus láminas; es ahí donde ocurren instancias de participación, más allá de la compraventa, como el intercambio, trueque o permuta de láminas, acciones que suceden en ambientes como el hogar, establecimientos educacionales, espacios familiares, de amistades, sociales, etc. Espacios donde no solo ocurre el intercambio de objetos, sino que también de experiencias, vivencias y, finalmente, se genera un espacio social cotidiano de interacción (Núñez, Fuentes y Mena, 2023), todo esto promovido (y gatillado) inicialmente por el objeto álbum.

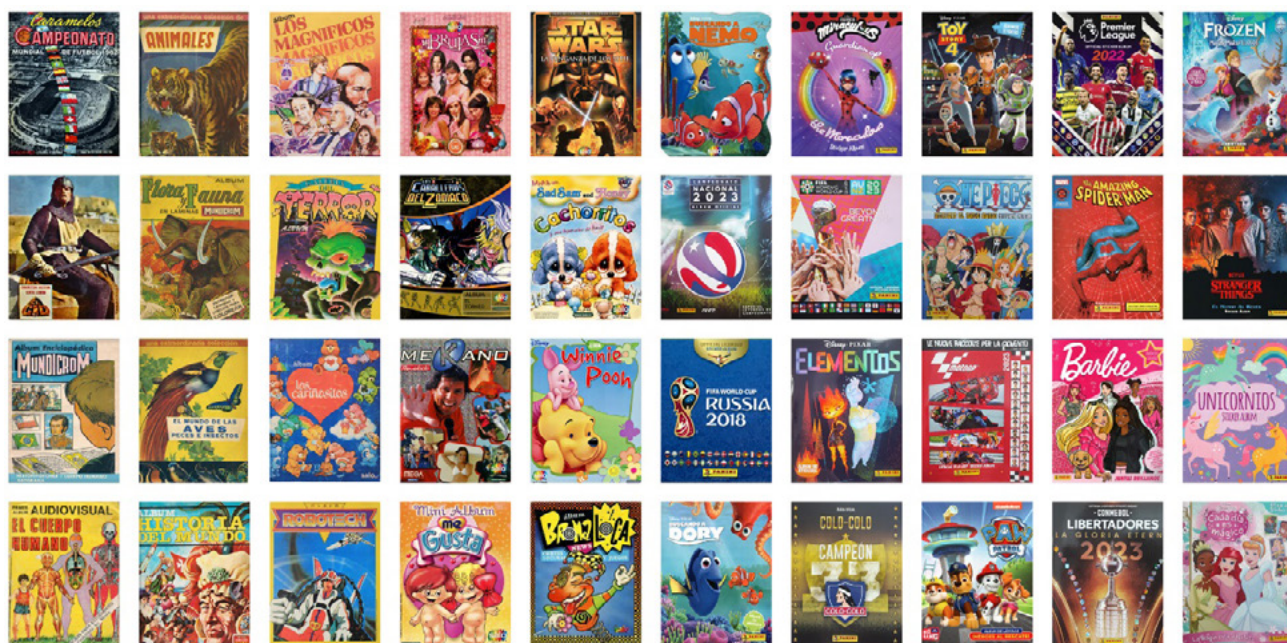


Figura 1. Fotografía de álbumes de láminas de distintas temáticas.

Fuente: archivo personal.

El acto de adquirir un álbum de láminas y comenzar a coleccionarlo permite al usuario la entrada inmediata a un exclusivo grupo de personas que también lo coleccionan, y así es, entonces, parte de una comunidad. En este sentido, el usuario logra ser partícipe de un grupo por un deseo de pertenencia: es un acto de consumo que invita a la interacción (R. Vallecillo, comunicación personal, 21 de abril de 2023). Son estos espacios sociales que promueven incluso diversas emociones en quienes lo utilizan. Esto lo podemos observar en quienes fueron usuarios de hace 30 o 40 años, hoy actuales adultos que atribuyen a este objeto emociones como alegría y felicidad (a través del compartir, del juego y de la diversión) junto con la frustración (láminas repetidas, difíciles o la imposibilidad de completarlo). Pero, ¿ha tenido el mismo impacto en las nuevas generaciones?, ¿se ha mantenido la venta y consumo de este soporte en el país?, o ¿ha cambiado el modelo o el comportamiento de los usuarios?

A partir de las primeras ediciones de álbumes publicados en Chile, durante la década de los años 60, son cientos los álbumes que los chilenos han coleccionado hasta el día de hoy, cada uno con distintas temáticas y públicos objetivos. Este soporte impreso logra generar también un efecto transgeneracional, reuniendo a distintos

integrantes de una familia; desde un niño, su padre y su abuelo, situación que ha sido estudiada en la empresa Panini a través de la publicación de distintos álbumes sobre los mundiales de fútbol (R. Vallecillo, comunicación personal, 21 de abril de 2023).

PÉRDIDA DE LO EDUCATIVO

Este artefacto ha utilizado en mayor medida temáticas contingentes que responden principalmente a los consumos de la audiencia masiva (franquicias de películas, series de televisión, dibujos animados o mundiales de fútbol). Es frente al uso de estas temáticas que se puede observar una pérdida de contenidos de tipo educativos, sociales y culturales. Sin embargo, ¿en qué momento se dejaron de lado estas temáticas?, ¿en qué momento el objeto coleccionable llamado *álbum* dejó de ser un objeto también orientado a lo educativo?, ¿por qué no se utiliza hoy en día este objeto en la educación?

Al observar las temáticas presentes en los álbumes publicados en Chile durante las décadas de los años 60 hasta los años 90, podemos identificar un panorama donde predominan contenidos culturales y educativos,

destacando algunas publicaciones icónicas como: *Historia de Chile* de Mundicrom (1968), *Flora y fauna* de Mundicrom (1975), *Flora y fauna de Chile* (1980) y *El cuerpo humano* de Artecrom (1990) y *Bellezas de Chile* de Copesa (1994).

Para tener un panorama estadístico sobre esto, analizaremos el comportamiento de 240 álbumes de láminas publicados en Chile por distintas editoriales, desde 1959 hasta la actualidad. Consideraremos empresas en actual funcionamiento como Panini y Big Bang Copag, e históricas como Salo, Codarte, Mundicrom y Artecrom.

La siguiente gráfica presenta el número de álbumes publicados según temática específica, donde se observa un aumento de publicaciones centradas en fútbol, películas, series y dibujos animados; por otro lado, una disminución de temas culturales y educativos sobre historia, ciencias naturales y biología.

Al revisar las temáticas más recurrentes, se evidencia un mayor uso de contenidos provenientes de la televisión, donde se pueden encontrar ediciones vinculadas a temas sobre dibujos animados: *Los transformers* (Edialbum, 1986), *Sailor Moon* (Salo, 1997), *Dragon Ball* (Salo, 1997), *Caballeros del Zodiaco II* (Salo, 1996). Más tarde, principalmente a partir del año 2000, se observan publicaciones vinculadas a programas de televisión como: *WWE* (Salo, 2001), *Axé Bahía* (Salo, 2002 y 2003), *Machos* (Panini, 2003), *Yingo* (Panini, 2008) y *Reality 1810* (Salo, 2009).

ÁLBUM DE LÁMINAS EN LA EDUCACIÓN

El álbum de láminas (cromos, pegatinas o *stickers*) se ha mantenido en el tiempo y es relevante identificar que este artefacto tiene un gran potencial si se utiliza para fomentar, a través de una lectura lúdica, dinámica



Figura 2. Fotografías de álbumes de láminas de temáticas culturales y educativas.
Fuente: archivo personal.

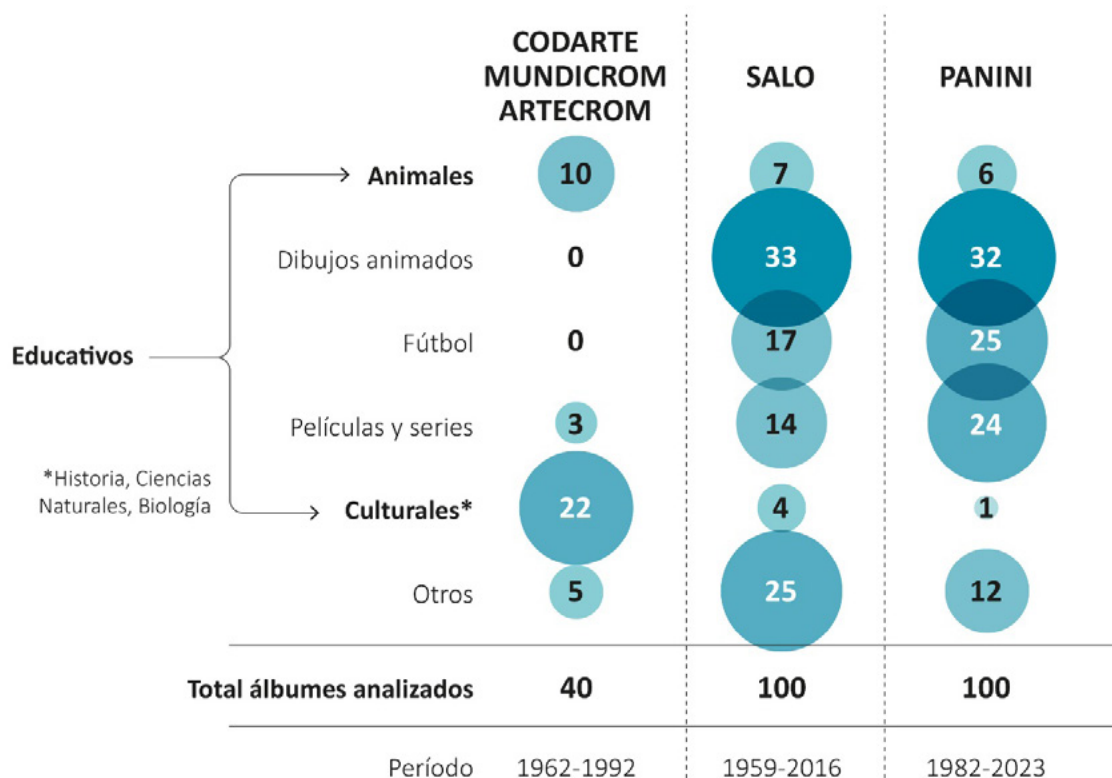


Figura 3. Análisis a temáticas de 240 álbumes publicados en Chile.
Fuente: investigación propia.

y didáctica, la adquisición de contenidos culturales y educativos. Sobre todo, hoy en día, cuando las tecnologías digitales, a través de aplicaciones, realidad aumentada, entre otros, permiten expandir la lectura (Albarelo, 2019) desde un formato impreso a nuevas plataformas donde se suman elementos de comunicación como audio, video y animación. Es posible entonces crear un entorno transmedia a partir de este objeto que nos permita presentar contenidos a través de distintas experiencias. Como lo define Scolari (2013): «las NT [narrativas transmedia] son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)». Y deja en claro que las narrativas transmedia no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro, sino que cada medio hace un aporte a la construcción del mundo narrativo y lo interesante está

en identificar, a través de sus diferencias, cómo cada uno de ellos aporta de distinta forma a la entrega de un contenido (Scolari, 2013).

Por otro lado, junto con trabajar la expansión narrativa a través de estos medios, se pueden promover y potenciar espacios de convergencia social y generar comunidades. Es, en el acto de la búsqueda de un fin mayor (completarlo) que existe un espacio de oportunidad para promover la interacción social, sobre todo en un mundo cada vez más solitario y digitalizado.

Una gran oportunidad ocurre en identificar estrategias propias de este formato, que, aunque hoy aplicadas principalmente al ámbito de lo comercial y de consumo, es posible trasladarlas a una adquisición de contenidos educativos. Es la observación e identificación de estas estrategias (propias del objeto) que nos permitirán aplicar

este formato, en conjunto con metodologías educativas, en establecimientos educacionales para lograr objetivos como promover la comprensión lectora, la adquisición de contenidos acorde al currículum escolar y la relación e interacción social entre estudiantes.

Entonces, ¿es tiempo de generar un modelo educativo transmedia que utilice como base permanente el objeto álbum coleccionable para la adquisición de contenidos (educativos y culturales)?, ¿es posible desarrollar y aplicar un modelo que funcione a través de una lectura participativa, gamificada, en un entorno transmedia, en comunidad y que permita la creación propia?

¡Claro que sí! Para comprender la posibilidad de la aplicación de este artefacto como promotor de contenidos educativos, nos basaremos en cinco conceptos fundamentales: artefacto, juego, tecnología, comunidad y aprendizaje. Los que en su conjunto permitirán el diseño y construcción de distintas estrategias educativas transmedia.

ARTEFACTO

El álbum es un objeto que motiva el viaje del lector a través de distintos desafíos y logros para la obtención de recompensas. Tiene el rol de actuar como eje principal (troncal) de las distintas plataformas (*online* y *offline*) que pueden ser utilizadas, como lo revisaremos más adelante.

El papel fundamental del objeto es resolver o modificar una situación mediante un acto en el que se le utilice (raíz de las palabras utensilio y útil). Este aparece —y es ya un primer sentido— como mediador entre el hombre y el mundo. (Moles, 1975, p. 15)

Es el objeto, como lo indica Moles (1975), un mediador: es el encargado de gatillar, fomentar y comenzar la experiencia. Es a partir de este objeto impreso (álbum coleccionable) desde el cual se puede dar paso a estrategias lúdicas de gamificación, de desafíos, premios o refuerzos y promover actos de interacción y participación en los sujetos definidos como usuarios y lectores.

Redescubrir artefactos como el álbum no es crear un nuevo objeto, sino que toma un objeto existente y lo conecta con un ámbito distinto de su actual

implementación: ahora destinado a la educación. Esta superposición o intersección entre el objeto y el ámbito crea finalmente un «nuevo» espacio de creación.

«La cotidianidad introduce la dimensión sociológica en lo inmediatamente vivido, ante todo mediante la transformación de los objetos en bienes, en sujetos de deseos, con una función de portadores de signos y de exponentes sociales» (Moles, 1975, p. 15). En este sentido, existe un deseo de juntar, coleccionar y hacerse partícipe (y también propietario) de algo; el álbum permite generar una interacción y una lectura compartida, conecta a personas a través de distintas relaciones: educadores y estudiantes, entre amistades, entre integrantes de una familia (misma generación o transgeneracional), etc. En estos actos de coleccionar e intercambiar se produce, entonces, comunidad (R. Vallecillo, comunicación personal, 21 de abril de 2023)

Este artefacto coleccionable actúa como un gatillante de interacciones entre quienes lo utilizan (de forma individual y colectiva), y es este punto el que lo diferencia de otros formatos tradicionalmente utilizados.

Esta posibilidad de uso (individual y colectiva) se suma al ámbito donde puede ocurrir la experiencia (público o privado). Estos ámbitos pueden ser fomentados o provocados por la plataforma a utilizar (*online* u *offline*). Es en la combinación de estos tres puntos donde comienzan a identificarse las posibilidades de creación de metodologías para lograr los objetivos definidos: promover la comprensión lectora, la adquisición de contenidos acorde al currículum escolar y la relación e interacción social entre estudiantes.

Revisemos algunos ejemplos: en un formato de álbum impreso (*offline*) es posible desarrollar estrategias educativas para un uso individual de parte del lector. En este caso, se promueve una relación directa con el material impreso, donde el usuario pueda personalizarlo a través de un primer acto de apropiación: escribir su nombre en el objeto («Este álbum pertenece a _____»), este acto, junto con actividades como pintar, recortar figuras, pegar láminas, juegos, espacios para dibujos y para anotaciones, crea un objeto único personalizado y propio del usuario, es decir, ya no es «un» álbum, es «su» álbum. Lo anterior ocurre entonces en un ámbito privado.

Otro ejemplo puede ocurrir en un formato impreso (*offline*) como digital (*online*), donde el objetivo es promover experiencias colectivas de lectura y comprensión de

contenidos que ocurran en un ámbito público. En este caso, las estrategias a utilizar se centran en invitar a los propios estudiantes a recrear o crear un álbum a partir de la temática e instrucciones presentadas en el álbum de base. Utilizando guías y plantillas (y material docente para guiar el proceso de creación), se busca como resultado un trabajo colaborativo y participativo entre estudiantes y docentes, con la finalidad de crear un nuevo objeto. En este espacio de creación, se puede, además, incorporar plataformas *online* para integrar contenidos como fotografías, audios y videos registrados por los propios estudiantes, construyendo una publicación (álbum) digital o impresa. Se utiliza en este caso la metodología educativa de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) con el objetivo de lograr la adquisición de contenidos y el cumplimiento de los objetivos específicos (conocimientos y habilidades) necesarios para el nivel etario de los estudiantes.

¿Por qué no utilizar solo un formato en específico?, ¿por qué transitar entre lo *offline* y *online*? Para responder esta pregunta, es necesario centrarse en una palabra: diversidad. En primer lugar, es importante reconocer las diferencias entre quienes van a recibir estos contenidos; aunque puedan ser parte de un mismo grupo etario específico, siempre existirán distintas formas de adquirir conocimiento (nivel de atención, comprensión, uso de tecnología, etc.), en esto radica la importancia de considerar formatos que permitan una presentación expandida de los contenidos, trabajando diversas plataformas y lenguajes que consideren además la diversidad de filosofías y metodologías educativas (tradicional, Montessori, Waldorf, Reggio Emilia, Pikler, entre otras).

Es en estos actos donde no solo se modifica al objeto mismo, sino que además se permite la creación utilizando estrategias educativas, hay entonces un juego de tensiones en el que la intervención del sujeto logra transformar al objeto (o crearlo), y el objeto transforma al sujeto, lo afecta (adquisición de conocimientos o habilidades), logrando una acción creativa que puede suceder de forma accidental, preparada o planeada, lo que resulta en una actividad creadora (Roldán, 2015). Se da entonces una mutua afectación comprendida:

[...] por los objetos, los sujetos y el contexto se dimensiona en la medida que se establece una multi-temporalidad (ejercicio en el que se mezclan situaciones sincrónicas y asincrónicas), de relaciones, una intersubjetividad (entendida como la homologación conceptual general conciliada por varios

sujetos frente a una materialidad), y la inter-objetividad (como la relación de los sistemas objetuales) mediadas por una situación de convivencia. (Roldán, 2015, p. 65)

JUEGO

La metodología de gamificación se incorpora a un objeto ya en sí lúdico que, utilizando distintas estrategias educativas, tiene como objetivo final la adquisición de contenidos por parte del lector (estudiante).

Primero que todo, ¿qué se entiende por gamificación? Como lo definen Beltrán, Rivera y Maldonado (2018): «consiste en aplicar conceptos y dinámicas propias del juego a la educación que estimulan y hacen más atractivo el aprendizaje». Es importante observar que el espacio de cotidianidad educativa que ocurre y existe en los establecimientos educacionales permite integrar la gamificación diariamente «por los profesores con el ánimo de transformar sus métodos de enseñanza y estrategias educativas. Esta herramienta apoya y motiva al ámbito educativo dentro y fuera del aula» (Beltrán, Rivera y Maldonado, 2018, p. 98). Como lo indican también los autores: «La gamificación genera retroalimentación oportuna a los estudiantes, proporciona información al docente y fomenta la relación entre compañeros. Por otro lado, mejora el aprendizaje, motivando a los estudiantes a participar ampliamente en clases» (Beltrán, Rivera y Maldonado, 2018, p. 98).

Al vincular los principios y dinámicas del juego con el artefacto álbum (impreso o digital), aparecen distintas estrategias que han sido utilizadas principalmente en el ámbito comercial, y que en el territorio de la educación deben utilizarse con cuidado, para evitar conceptos como «frustración», «cansancio» y «ansiedad». Es necesario entonces construir un sistema de universo finito, donde sea posible completar el álbum, aunque no de forma simple (láminas repetidas y especiales), en esto radica que este sistema sea lúdico (F. Irigaray, comunicación personal, 13 de octubre de 2023). Es decir, se debe equilibrar el uso de desafíos y promesas establecidas en el propio objeto para que efectivamente las metas sean alcanzables y realizables. En este punto, se pueden reemplazar estrategias propias del álbum coleccionable como,

por ejemplo, condicionar la entrega de láminas especiales a actividades propuestas por los propios profesores para la adquisición de contenidos (clases especiales, encargos, tareas, asistencia a conversatorios, charlas, participación en salidas a terreno, entre otros). En este caso, el elemento diferenciador que actúa como premio (lámina especial), debe poseer cualidades especiales (materialidad o contenido específico), por ejemplo: con relieve, olor, textura, impresión holográfica, como ejemplos de materialidad; lámina con contenido específico: información o imagen destacada, acceso a otro contenido en otra plataforma (a través de códigos QR), entre otros.

Todas estas decisiones tienen como objetivo la motivación, en primer lugar, con el uso del objeto mismo (álbum) y, en segundo, el aprendizaje de los contenidos definidos.

En la educación, la gamificación está ganando un importante lugar, siendo empleada como técnica para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. El juego es un activador en la atención y surge como alternativa para complementar los esquemas de enseñanza tradicionales. (Lozada-Ávila, 2018)

TECNOLOGÍA

El uso de plataformas, soportes y tecnologías tiene el objetivo de incentivar y fomentar la lectura de contenidos y la participación de individuos en comunidad (Albarelo, 2019).

Las nuevas tecnologías deben utilizarse con el objetivo de fomentar en los estudiantes el interés y motivación para lograr generar y completar distintas actividades. Incorporando además nuevas estrategias para fomentar la educación del estudiante, motivando la participación constante, transformando las actividades aburridas en divertidas y finalmente, simplificando las tareas difíciles, permitiendo como resultado, un correcto aprendizaje. Como lo describe Jenkins (enero 15, 2003), «hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales». Es entonces necesario identificar el aporte que distintos medios y plataformas tienen para lograr los objetivos que vinculan al usuario con la lectura, participación, interacción y adquisición de contenidos a través de un ambiente lúdico.

La tecnología tiene un especial protagonismo, ya que permite expandir sensorialmente los contenidos presentados a partir de un objeto gatillante (impreso). Desde este formato sucede una expansión narrativa, que se amplía a distintos dispositivos y plataformas

centrados en lograr una adquisición de contenidos de forma dinámica. A partir de esta fragmentación, se entrega al usuario información y contenidos a través de diversos medios: elementos impresos, soportes digitales como sitios web o aplicaciones (que utilizan formatos como sonido, video, animación, realidad aumentada y realidad virtual), entre otros. Sobre esto, el uso de cada una de estas tecnologías tiene como objetivo: complementar, completar y expandir los contenidos.

La información virtual se añade a la información física ya existente, expandiendo el mundo, solapando una parte sintética virtual a lo real, incluyendo información digital e interacciones que se concretan digitalmente sobre el mundo real. Esto se logra a través de distintos dispositivos. (Lovato, 2019)

Por ejemplo, en un entorno digital, si tomamos el concepto de *coleccionar* referido a los álbumes, podemos identificar oportunidades de expansión privada (registro personal en línea del estado de avance para completar el álbum) y de forma pública, a través de una aplicación o sitio web donde se puede realizar una bitácora de colección digital, la que se puede compartir con distintos usuarios, generando de esta forma comunidades digitales que comparten contenido en base a la temática presentada (resultados de ejercicios, creación de contenidos propios, *rankings* de usuarios, etc.). El uso de la tecnología permite entonces la movilidad del usuario entre estos dos los ámbitos (público y privado).

COMUNIDAD

Son aquellas instancias de participación las que permiten una lectura compartida de contenidos a través de actividades relacionadas con la temática presente en el álbum coleccionable. Estas actividades pueden ocurrir de forma espontánea, generadas por los propios usuarios o impulsadas a través de estrategias para lograr espacios sociales de interacción.

¿Dónde ocurre la acción de lectura y participación con este objeto? Al enfocarlo en temáticas educativas, la acción ocurre en un espacio de cotidianidad educativa. La cotidianidad se entiende como un espacio en continua construcción donde los individuos desarrollan acciones de organización y reorganización del entorno para satisfacción de sus necesidades (Núñez, Fuentes y Mena, 2023, p. 126).

Es en este espacio (establecimientos educacionales) donde ocurre una acción creadora, guiada por docentes quienes estructuran el camino del aprendizaje y definen las metodologías de convivencia en función de los objetivos

finales de adquisición del aprendizaje, apoyados en la figura del artefacto álbum, sus estrategias participativas y su acto de coleccionar.

En la sala de clase, el colegio y sus espacios de estudio es donde se materializarán los actos de interacción entre individuos en torno al objeto gatillante. Es, en estos espacios de cotidianidad educativa, donde se sitúa la acción. La construcción del objeto álbum debe entonces considerar las particularidades de este espacio para llegar de forma correcta al usuario definido.

Todos los seres humanos que hacen parte de la sociedad transitan necesariamente por escenarios cotidianos, donde se ponen en marcha las costumbres y como manifestación material moran objetos contenedores de cultura. Es así como la intervención se centra en la interacción, en la medida que cualquier relación de uso significa una afectación mutua y que resulta en una actividad creadora. (Roldán, 2015, p. 102)

Identificados los espacios de convergencia donde ocurre la relación entre sujeto y objeto, podemos definir que, con base en la promoción y reforzamiento de la lectura, este tipo de modelos debe ser administrados por profesores y educadores y estar orientado a estudiantes de educación básica, específicamente quienes cursan desde 1° a 6° básico (grupos etarios entre 6 y 11 años). Estos grupos, través de distintos estudios, presentan dificultades en la comprensión lectora (decodificación y comprensión del lenguaje), lo cual muestra una falta de procesos estratégicos y motivacionales.

APRENDIZAJE

El uso de distintas plataformas, ámbitos, formatos, metodologías y estrategias busca acompañar al lector al objetivo final del proyecto: la lectura y comprensión de la temática presentada.

Al momento de utilizar este tipo de objeto, es necesario comprender el significado y valor de la existencia de los objetos en la vida de los individuos (Núñez, Fuentes y Mena, 2023, p. 127). Es entonces vital entender que el objeto a trabajar tiene un estado duplicado, en el que existe como contenedor (material educativo) y receptor (acción de los lectores). El álbum, como contenedor de información, entrega de forma fragmentada contenidos, los que, junto al acto (inherente) de coleccionar, agrupa los distintos componentes que permiten tener acceso al total de la información (integrada), lo que ocurre en plataformas impresas como digitales. Esta entrega

fragmentada se realiza a través de elementos como secciones de páginas, láminas adhesivas, mosaicos de láminas, material adicional, entre otros. Al mismo tiempo:

En la intervención, entendida como un nivel complejo de afectación consciente para la apertura de los sentidos y que abre campos de significación compleja, resultan tensiones predominantes, una relación de afectación que se dinamiza en la medida que se cede y gana terreno, que se logran transformaciones físicas y emocionales, en la medida que se logra expandir por significación la corporalidad matérica que les establece. (Roldán, 2015, p. 44)

Por tanto:

Detrás de todas las prácticas de intervención debe existir un juego de tensiones tendiente a comunicar, expresar o manifestar una idea, un mensaje o un referente. No se logra intervenir sin transformar, lo que hace de las prácticas un acto poético que se resume en la acción creativa accidental, preparada e imprevista que resulta de la afectación del sujeto al relacionarse con los objetos. (Roldán, 2015)

Es en este punto donde resultan ser clave distintas metodologías educativas que deben utilizarse en la creación del objeto álbum, desde la ideación de sus estrategias lúdicas (gamificación), aquellas que fomentan la interacción y participación de los estudiantes (aprendizaje basado en juegos) y las que se enfocan en los actos creadores como una forma de comprender las temáticas trabajadas (aprendizaje basado en proyectos). Todo esto orientado a incentivar y motivar a los estudiantes a utilizar estos formatos con el objetivo de mejorar los niveles de comprensión de los contenidos presentados.

CONSTRUIR EXPERIENCIAS DE EDUCACIÓN TRANSMEDIA

Es a partir de la suma de los anteriores cinco conceptos (artefacto, juego, tecnología, comunidad, y aprendizaje) que podemos construir un todo sistémico transmedial que, tomando como base el álbum de láminas coleccionable, desde sus distintos formatos a sus conceptos integrados, nos permitirán promover acciones como: aprender, interactuar, relacionarse y finalmente crear.

En transmedia *storytelling*, cada medio o plataforma está convocado a hacer lo que sabe hacer mejor, contribuyendo a satisfacer la curiosidad de los usuarios y a profundizar la trama narrativa. Cada plataforma, por tanto, se convierte en una puerta de entrada al proyecto. Las historias pueden

circular en medios *online* y *offline*, en diferentes soportes, incorporando, incluso, el territorio como plataforma narrativa. (Lovato, 2019, p. 3)

Al respecto, Lovato (2019) describe la conjunción de antiguos y nuevos medios:

Así, al complejo entramado de (nuevos) medios digitales y (viejos) medios analógicos que pueden resignificarse en las producciones transmedia. Se agregan también los escenarios reales, envoltentes y de gran valor narrativo, que multiplican sus posibilidades a partir de la conectividad, la movilidad y la ubicuidad, permitiendo a los creadores de historias adicionar capas de realidad virtual a la realidad física que nos contiene. (Lovato, 2019)

TEMPORALIDAD Y MATERIALIDAD

El objeto «álbum educativo» debe mantener una atemporalidad de contenidos, es decir, incorporar temáticas que perduren en el tiempo, en contraste con el ámbito comercial, donde la circulación promedio no supera los seis meses y predominan contenidos transitorios y pasajeros. Con el objetivo de hacer propio este objeto (por el usuario), tanto los contenidos como la materialidad deben estar definidos con el objetivo de ser un objeto que perdure, convirtiendo este artefacto en un elemento de consulta (no perecedero) que no solo responde a temáticas fugaces.

Sobre esto, podemos observar el caso del álbum de Mundicrom *Flora y fauna*, publicado en el año 1968 (luego reeditado en los años 1975, 1976 y 1992). Cada edición de este álbum se publicaba en conjunto con láminas recortables y coleccionables, pero siempre con el mismo contenido publicado, dando como resultado que un álbum podía tener láminas de diferentes años, es decir, de distintas ediciones. Por otro lado, las láminas (con contenidos educativos sobre flora y fauna) pasaron

de ser «láminas del álbum» a «láminas educativas» y se convirtieron en un valioso material de apoyo para contenidos pedagógicos de los colegios en Chile (declaración del álbum *Flora y fauna* de Mundicrom como material didáctico por el Ministerio de Educación de Chile el 8 de noviembre de 1968). Desde su lanzamiento hasta el año 1995, estas láminas fueron parte importante de tareas y trabajos escolares.

Es decir, coleccionar un álbum con material educativo hace 30 o 40 años podía prolongarse por varios años. Lo único que dificultaba la duración de este objeto es que fue impreso en papel roneo (más grueso que el papel utilizado en prensa), papel que no resiste bien el tiempo: su color se torna más amarillento y es delicado a la constante manipulación. Por esto, suelen encontrarse álbumes de este material con hojas rotas o rasgadas.

Por ello, si se plantea una expansión temporal en el uso del álbum en un ámbito educativo (que puede extenderse al ámbito familiar, del hogar), el papel debe ser resistente y ofrecer una correcta respuesta a las constantes lecturas, anotaciones, dibujos, pegado de láminas, es decir, interacción del usuario con el objeto.

CONSTRUCCIÓN DE UNIVERSO NARRATIVO

Utilizar el artefacto álbum de láminas como medio principal de un sistema educativo crea la posibilidad de expandir contenidos y acciones de los usuarios hacia distintas plataformas y utilizar estrategias vinculadas a los objetivos descritos: promover la comprensión lectora, la adquisición de contenidos acorde al currículum escolar y la relación e interacción social entre estudiantes. Se logra, además, una experiencia de lectura activa, dinámica, participativa, colaborativa y que promueve la creación propia.

• LAMINAS RECORTABLES DE BOTANICA • EXTRACTO DEL ALBUM FLORA Y FAUNA MUNDICROM
DECLARADO MATERIAL DIDACTICO POR EL MINISTERIO DE EDUCACION EN SUCESIVOS DECRETOS
(1.702 del 8-II-68, 4.869 del 25-VI-68, 548 del 7-VI-74, 770 del 1-VII-74 y comunicación del 21-VI-75)

Figura 4. Fotografía de la leyenda presente en láminas coleccionables Mundicrom (1991).
Fuente: archivo personal.

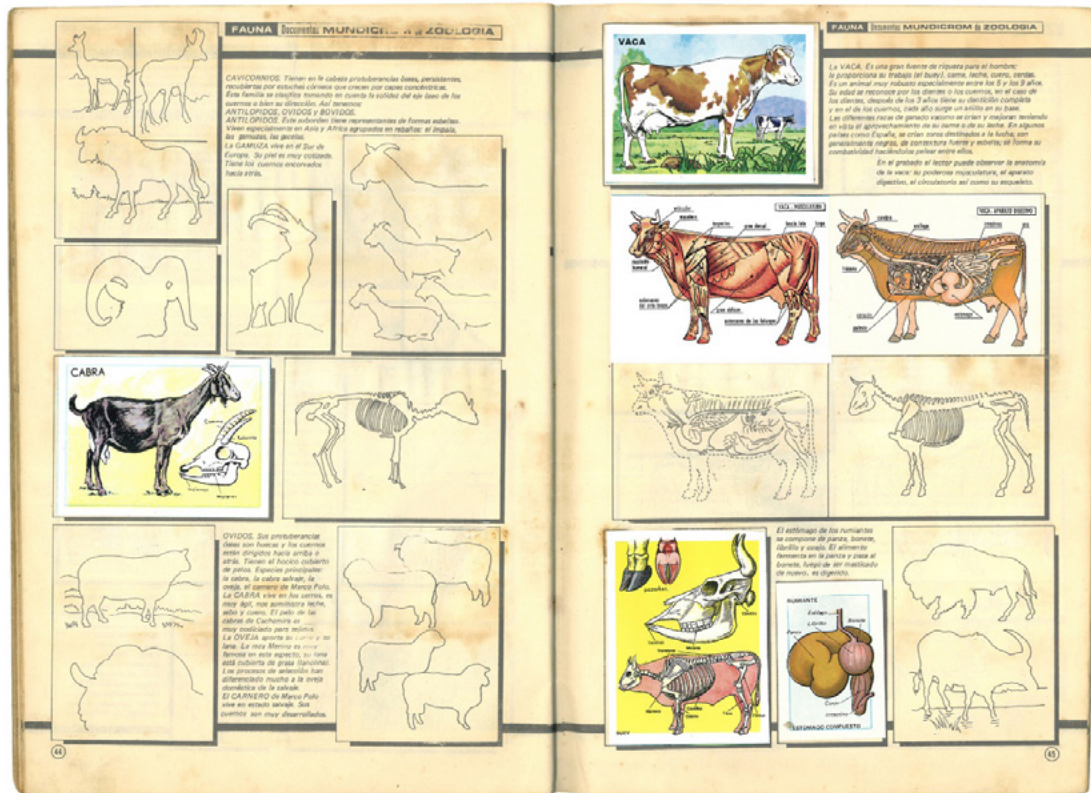


Figura 5. Fotografía del álbum Flora y fauna, publicado por Muncicrom (1978).
Fuente: archivo personal.



Figura 6. Fotografía de láminas recortables publicadas por Muncicrom (1994).
Fuente: archivo personal.

Complementando los ejemplos descritos en el texto, se presentan distintas posibilidades de aplicación.

- Elección de temática: el modelo educativo permite ser utilizado con distintas temáticas (biología, ecología, ciencias, educación cívica, etc.), permitiendo cada una el desarrollo de variadas estrategias para la obtención de los contenidos. Al asociar la temática con un territorio en específico, mientras más acotado o local este sea (por ejemplo: edificios patrimoniales, árboles, o fauna de la zona), mayor posibilidad de realizar salidas para desarrollar trabajo en terreno, expandiendo la enseñanza de los contenidos presentes en el álbum desde la sala de clases a la comuna, barrio, sector, ciudad o región (R. Baos, comunicación personal, 4 de octubre de 2023).
- Uso expandido de plataformas: utilizar distintos soportes, como impresos, sitios web, redes sociales y aplicaciones para dispositivos móviles, permite al usuario expandir la lectura, facilitando y fomentando su participación, interacción y promover la creación de piezas propias.
- Actividades en el colegio: junto con realizar actividades individuales en el objeto álbum, también es posible realizar experiencias de participación colectivas que permitan a los estudiantes entender, interactuar y comprender las temáticas presentadas en el álbum, actividades como charlas de expertos, conversatorios entre alumnos o docentes, exposiciones de material generado por los alumnos sobre la base de la temática presentada en el álbum, debates sobre la temática, entre otros.
- Actividades fuera del colegio: Interacciones *in situ* de los temas presentados en el álbum, exploraciones de las temáticas en terreno que, promovidos por guías entregadas a los docentes, pueden permitir el registro (por parte de los estudiantes) de contenidos propios a través de fotografías, dibujos, anotaciones, audios y videos, utilizados para generar contenido propio.

Creación de álbum propio: posterior a actividades como la exploración de contenidos en terreno (interacción *in situ*), se pueden crear instancias en que los alumnos puedan trabajar en conjunto como cursos o grupos para realizar su propio álbum de la experiencia (Contenido Generado por Usuarios, CGU). Esta creación puede ser en formatos *offline* u *online*, trabajados sobre el uso de plantillas. La versión *offline* permite crear el álbum directamente en materiales como papeles y cartones, los que promueven las acciones de colorear, dibujar, pegar, entre otras. Por otro lado, la versión *online* se puede trabajar en sitios web que permitan que los estudiantes puedan subir

directamente el material audiovisual (fotografías, audios, videos, textos, etc.). Finalmente, la publicación de este álbum propio puede ocurrir en formatos *offline* (impreso) u *online* (*flipbook*) que pueden ser compartidas o expuestas por los alumnos.

Volviendo a lo planteado al inicio, ¿es posible crear entonces un entorno transmedia a partir del objeto álbum de láminas coleccionable que permita presentar contenidos a través de una experiencia educativa expandida?, ¿es tiempo de generar un modelo educativo transmedia que utilice como base permanente el objeto álbum coleccionable para la adquisición de contenidos educativos? ¡Claro que sí!

El uso del álbum de láminas en la educación nos permite generar un modelo educativo transmedia que busca incentivar la adquisición de contenidos educativos (acorde al currículum escolar), promover la comprensión lectora y fomentar la relación e interacción social entre estudiantes. Todo esto a través de una lectura participativa, dinámica, en un entorno transmedia, en comunidad y que permite la creación propia.

Se extiende, entonces, una invitación a volver a ver, recordar y reimaginar el artefacto «álbum de láminas coleccionable» que, utilizado en conjunto con distintas metodologías educativas y estrategias transmediales, nos permite generar modelos educativos innovadores para el aprendizaje de contenidos.

REFERENCIAS

- ALBARELLO, F. (2019). *Lectura transmedia, leer, escribir, conversar en el ecosistema de pantallas*. Ediciones Ampersand.
- ARTECROM. (1980). *Flora y fauna de Chile* [álbum de láminas]. Artecrom.
- ARTECROM. (1990). *El cuerpo humano* [álbum de láminas]. Artecrom.
- BELTRÁN, A. M., Rivera, D. y Maldonado, J. C. (2018). El valor de la gamificación como herramienta educativa. En Á. Torres-Toukouymidis y L. M. Romero-Rodríguez. (Coords.). *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la comunicación y la educación* (pp. 97-111). Universidad Politécnica Salesiana.
- BOURRIAUD, N. (2004). *Post producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Adriana Hidalgo Editora

- BRAVO, J. P. (2023). Exigencia de instantaneidad y de estímulos masivos y la resistencia de la sociedad actual a la desconexión. En A. Pacheco, M. Varas (Eds.), *La necesaria hibridez de la comunicación y la cultura participativa, Ruta simétrica de relatos con sentido* (pp. 23-29). Obra independiente.
- COPESA. (1994). *Bellezas de Chile* [álbum de láminas]. Copesa.
- EDIALBUM. (1986). *Los Transformers* [álbum de láminas]. Edialbum.
- JENKINS, H. (15 de enero de 2003). *Transmedia Storytelling, moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*. Technology Review.
- LOVATO, A. (2019). Diseño narrativo para AR y VR en proyectos transmedia de no ficción. XXI Congreso de la Red de Carreras de Comunicación Social y Periodismo. Universidad de Salta.
- LOZADA, Á., Betancur, S. (2016). *La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática*. Universidad de Medellín.
- LUGO, N., Masanet, M. J. y Scolari, C. (2019). Educación transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 116-132. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1324>
- MOLES, A. (1975). *Teoría de los objetos*. Editorial Gustavo Gili.
- MUNDICROM. (1968). *Flora y fauna* [álbum de láminas]. Mundicrom.
- MUNDICROM. (1968). *Historia de Chile* [álbum de láminas]. Mundicrom.
- MUNDICROM. (1975). *Flora y fauna* [álbum de láminas]. Mundicrom.
- NÚÑEZ, S., Fuentes, E. y Mena, J. (2023). *Los artefactos como objetos de conocimiento en experiencias estéticas desde lo cotidiano*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- PANINI. (2003). *Machos* [álbum de láminas]. Panini.
- PANINI. (2008). *Yingo* [álbum de láminas]. Panini.
- ROLDÁN, A. (2015). *Prácticas estéticas de intervención de los objetos. La arqueología del objeto como contenedor de signos*. Universidad Tecnológica de Pereira.
- SALO. (1996). *Caballeros del Zodiaco II* [álbum de láminas]. Salo.
- SALO. (1997). *Dragon Ball* [álbum de láminas]. Salo.
- SALO. (1997). *Sailor Moon* [álbum de láminas]. Salo.
- SALO. (2001). *WWF* [álbum de láminas]. Salo.
- SALO. (2002 y 2003). *Axé Bahía* [álbum de láminas]. Salo.
- SALO. (2009). *Reality 1810* [álbum de láminas]. Salo.
- SARTORI, G. (1998). *Homo videns: la sociedad teledirigida*. Taurus.
- SCOLARI, C. (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- SILVA, M. y Jéldrez, E. (2022). *Motivación por la lectura y dificultades de comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica*. Centro de Investigación Avanzada en Educación (CIAE).

Derechos de autor: Universidad Nacional de Colombia.

Este documento se encuentra bajo la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

