

Carrera: Maestría en Procesos Educativos Mediados por Tecnología

Curso: Narrativas inmersivas y lúdicas

Docente: Corina Rogovsky

Carga horaria: 20 horas

Fechas: del 31 de agosto al 23 de septiembre de 2026

OBJETIVOS

- Abordar las características principales de las narrativas inmersivas y lúdicas y sus fortalezas para el diseño de experiencias educativas potentes.
- Vivenciar en primera persona estrategias inmersivas y lúdicas para analizar su potencial en educación.
- Reflexionar sobre las rupturas y la innovación en el diseño de experiencias educativas

CONTENIDOS MÍNIMOS

Narrativas transmedia. Concepto y características. Principios. Ejemplos, voces, miradas y experiencias. El translector. Transmedia educativo. El juego de escape como narrativa lúdica. La gamificación y su potencial en la educación. Rupturas y desafíos en las narrativas contemporáneas, inmersivas y lúdicas Estructura y características de los juegos de escape. Estrategias y plataformas. Ejemplos y voces en primera persona. La inmersión como estrategia didáctica. Tecnologías inmersivas, estrategias didácticas disruptivas. Composición y diseño del relato.

MODALIDAD DE EVALUACIÓN

Trabajo final integrador

BIBLIOGRAFÍA

Scolari, C. (2014) Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. Anuario AC/E de cultura digital. Disponible el 29/4/21 en 6Transmedia_CScolari.pdf (accioncultural.es)

Jenkins, Henry (2007) Transmedia storytelling 101. Disponible en http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

López, M. E. y Svarc, L. (2019). 'Enigmas de laboratorio: una experiencia inmersiva para comunicar la ciencia'. JCOM – América Latina 02 (01), A03. <https://doi.org/10.22323/3.02010203>

Maggio, Mariana (2018) "Tiempos Inmersivos" en Reinventar la clase en la universidad. Paidós. C.A.B.A.

Narrativas Inmersivas. Juego de escape. Episodio 5 del ciclo "Luz, Cámara, Educación" del Pent Flacso. Disponible en Educación y Tecnologías en Instagram: "Episodio 5 del ciclo de encuentros en vivo del PENT "Luz, cámara, educación". Transmitido el 2 de diciembre 2020."

Piñero Charlo, José C. (2019) "Análisis sistemático del uso de salas de escape educativas: estado del arte y perspectivas de futuro" en Revista Espacios Vol. 40 (Nº 44) Año 2019. Pág. 9. Disponible en [a19v40n44p09.pdf](#) ([revistaespacios.com](#))

7 Principios de Jenkins. Video elaborado por el Pent_Flacso para compartir en redes. Material disponible en PENT (FLACSO) en Twitter: "¿Qué es la narrativa transmedia? Te presentamos en este video los 7 principios elaborados por Henry Jenkins (2009) <https://t.co/7FiDxjclia>" / Twitter.

Narrativas Inmersivas. transmedia. Episodio 4 del ciclo "Luz, Cámara, Educación" del Pent Flacso. Disponible en Educación y Tecnologías en Instagram: "Episodio 4 del ciclo de encuentros en vivo del PENT "Luz, cámara, educación". Transmitido el 11 de noviembre 2020."

La educación hoy: Entrevista a Carlos Escolari. Fundación Lúminis, disponible en Educación Hoy: Entrevista a Carlos Scolari - YouTube

Serres, M. (2013) Pulgarcita. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina.

Milillo, C. Rogovsky, C y Trech, M. (2019) Sumergirse en el diseño de nuevos formatos para el aprendizaje: experiencias inmersivas en línea. En 8vo Seminario Internacional RUEDA 2019. Tilcara. Argentina. Disponible en <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/sumergirse-disenonuevos-formatos-para-a-prendizaje-experiencias-inmersiv>

Rose, Frank (2012) "Introduction" in The Art of Immersion. Editorial: W. W. Norton & Company.