

El eternauta en el colegio

Escuela: N° 34 DE 9 “Ingeniero Enrique Martín Hermitte”

Autor: Federico Luna

Sala/grado/año: Tercer y cuarto año

Asignatura/ Materia/ Proyecto/ Áreas: Área Técnica. Asignaturas: Morfología Visual y Sonora (tercer año) y Tecnología de la Imagen (cuarto año). Tercer bimestre de 2025.

Breve descripción

Creamos una serie de streaming educativo sobre la serie “El Eternauta”: vinculamos a los estudiantes con un actor de la serie y un especialista diseñador de efectos especiales para analizar la producción, humanizar el clásico y fomentar vocaciones audiovisuales.

Situación inicial

La práctica nació al detectar una brecha de desinterés y desconexión de los estudiantes actuales frente a los textos literarios clásicos, puntualmente con El Eternauta de Oesterheld. El diagnóstico inicial reveló que las lecturas obligatorias tradicionales suelen percibirse como ajenas y distantes. A esto se sumaba un marcado desconocimiento sobre el funcionamiento real de las industrias culturales nacionales, donde los jóvenes consumen contenidos audiovisuales diariamente (en plataformas como Netflix), pero ignoran los procesos técnicos, creativos y laborales que existen detrás de escena.

Ante este escenario, se decidió intervenir mediante una propuesta transmedia e interdisciplinaria: un streaming en vivo que conectó la obra literaria con la producción de su reciente adaptación como serie audiovisual, contando con un actor de la misma y el diseñador de efectos especiales (VFX).

La decisión pedagógica de implementar este formato se fundamentó en tres pilares:

- **LA CULTURA DIGITAL COMO PUENTE.** Utilizar el streaming (un lenguaje nativo para alumnos y alumnas) para transformar la lectura pasiva en una experiencia interactiva y participativa.
- **EL CRUCE DE LENGUAJES.** Vincular la historieta original con la producción audiovisual para trabajar la alfabetización mediática y el pensamiento crítico.
- **ORIENTACIÓN VOCACIONAL.** Traer las voces del set al aula para visibilizar roles técnicos y profesionales reales, demostrando que la ciencia y el arte convergen en

salidas laborales concretas.

Propósitos

El propósito central de esta práctica fue resignificar un clásico de la literatura e historieta argentina a través de los lenguajes contemporáneos, transformando la lectura obligatoria en una experiencia viva, interactiva y con anclaje en el mundo real. Se buscó motivar a los estudiantes conectando el texto de Oesterheld con la producción de su adaptación audiovisual actual, promoviendo el desarrollo del pensamiento crítico y la alfabetización transmedia.

Para lograrlo, se generaron intencionalmente las siguientes condiciones pedagógicas y tecnológicas:

- **ESPACIO DE DIÁLOGO HORIZONTAL.** Se propició un entorno virtual de streaming que rompió la asimetría tradicional del aula, permitiendo a los alumnos interrogar directamente a profesionales de la industria (un actor y el diseñador de efectos especiales) para indagar en sus roles y procesos creativos.
- **ARTICULACIÓN TEÓRICO-PRÁCTICA:** Se diseñaron instancias previas de lectura y análisis de la obra original, para que el encuentro con los protagonistas de la serie funcionara como un laboratorio de discusión sobre las decisiones estéticas, técnicas y narrativas del pasaje del papel a la pantalla.
- **PUENTE VOCACIONAL Y TECNOLÓGICO.** Se crearon las condiciones para visibilizar la trastienda técnica (VFX) y actoral, mostrando a la escuela como un espacio de vinculación directa con el campo laboral de las industrias culturales y las nuevas tecnologías.

Objetivos

Para esta propuesta, se establecieron los siguientes puntos de llegada para los y las estudiantes:

- **ANALIZAR CRÍTICAMENTE EL PROCESO DE ADAPTACIÓN TRANSMEDIA,** comparando los recursos narrativos y estéticos de la historieta original con las decisiones tomadas en la producción de la serie audiovisual.
- **COMPRENDER LA DIMENSIÓN TÉCNICA Y EL ROL DE LOS EFECTOS ESPECIALES (VFX)** en las industrias culturales, reconociendo cómo se articulan la creatividad, la tecnología y el trabajo en equipo en una producción a gran escala.
- **VALORAR EL PATRIMONIO LITERARIO Y CULTURAL NACIONAL** a través del diálogo directo con los realizadores contemporáneos, resignificando la vigencia de la obra de Oesterheld en el contexto actual.

- **DESARROLLAR HABILIDADES DE COMUNICACIÓN Y PARTICIPACIÓN CIUDADANA** mediante la formulación de preguntas pertinentes, reflexivas y estructuradas durante la interacción en vivo en el streaming.
- **IDENTIFICAR NUEVAS OPCIONES DE ORIENTACIÓN VOCACIONAL Y LABORAL** dentro del campo de la producción audiovisual, el arte digital y las industrias tecnológicas, desmitificando estos roles como inalcanzables.

Capacidades

En la propuesta se abordaron de manera central las siguientes capacidades:

1. PENSAMIENTO REFLEXIVO Y CRÍTICO

Fue el eje articulador de la experiencia. Los estudiantes no fueron meros espectadores del streaming, sino que debieron analizar el traspaso de “El Eternauta” del papel a la pantalla. Esto implicó reflexionar sobre las decisiones narrativas, estéticas y políticas de la adaptación, debatir sobre la vigencia de los valores de la obra (como el héroe colectivo frente al individual) y desarrollar una mirada analítica sobre cómo el uso de la tecnología (VFX) y la actuación construyen sentido en los discursos audiovisuales actuales.

2. COMUNICACIÓN

Esta capacidad se estimuló de forma directa a través de la interacción en vivo. Los alumnos tuvieron que pasar de la lectura a la acción discursiva, diseñando, estructurando y formulando preguntas claras, pertinentes y sintéticas para los invitados. Asimismo, la experiencia potenció la alfabetización transmedia, permitiendo a los estudiantes decodificar y expresarse combinando diferentes lenguajes (literario, historieta y audiovisual).

3. COMPROMISO Y COLABORACIÓN

La dinámica del streaming y la preparación previa requirieron un fuerte sentido de construcción comunitaria, replicando el espíritu de la propia obra (“el único héroe válido es el héroe en grupo”). Los estudiantes colaboraron en el aula para debatir los ejes de la entrevista, organizarse para las intervenciones en vivo y asumir la responsabilidad de representar a su comunidad educativa frente a profesionales de la industria, promoviendo el respeto y la escucha activa.

Destinatarios

Los destinatarios directos de esta experiencia fueron los y las estudiantes de cuarto y quinto año del Ciclo Orientado de la Escuela Secundaria (NES), de las divisiones que se encontraban abordando el bloque de literatura argentina contemporánea, ciencia ficción

y lenguajes transmedia.

El grupo estuvo conformado por jóvenes de entre 16 y 18 años, una franja etaria caracterizada por ser consumidora nativa de plataformas de streaming y contenidos audiovisuales, pero que requería de herramientas pedagógicas para transformar ese consumo pasivo en una mirada crítica y analítica.

Contenidos

Para el desarrollo de esta experiencia enmarcada en el área de Lengua y Literatura (Ciclo Orientado de la Nueva Escuela Secundaria - NES), se seleccionaron los siguientes contenidos y bloques conceptuales explicitados en el Diseño Curricular vigente:

BLOQUE: LAS PRÁCTICAS DEL LENGUAJE EN TORNO A LA LITERATURA

- LA LECTURA Y EL ANÁLISIS DE TEXTOS FICCIONALES. Lectura e interpretación de El Eternauta (Héctor G. Oesterheld y Francisco Solano López), atendiendo al contexto de producción, la construcción del héroe colectivo, la configuración de la distopía/ciencia ficción en el escenario urbano de Buenos Aires y las convenciones del lenguaje de la historieta (viñeta, globos, planos, secuencialidad).
- LAS RELACIONES ENTRE LITERATURA, CULTURA Y SOCIEDAD. Reflexión sobre la vigencia de las temáticas del texto (el totalitarismo, la resistencia, la solidaridad ante la crisis) y su resignificación en el contexto sociocultural contemporáneo.

BLOQUE: LA LITERATURA Y OTROS LENGUAJES (CRUCES TRANSMEDIA Y AUDIOVISUAL)

- PROCESOS DE TRANSPOSICIÓN Y ADAPTACIÓN. El pasaje de la historieta al lenguaje cinematográfico/audiovisual. Análisis de los cambios narrativos, estéticos y elípticos necesarios para trasladar una obra en papel a un guión de serie web/televisiva.
- COMPONENTES TÉCNICOS DEL DISCURSO AUDIOVISUAL. Reconocimiento y análisis del rol de los efectos especiales, la dirección de arte, la puesta en escena, el sonido y la actuación en la construcción del sentido de la obra audiovisual contemporánea.

BLOQUE: LAS PRÁCTICAS DEL LENGUAJE EN EL ÁMBITO DE LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA Y LA FORMACIÓN (COMPROMISO Y COMUNICACIÓN)

- COMPRENSIÓN Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES EN CONTEXTOS FORMALES. Planificación, diseño y formulación de preguntas pertinentes en el marco de una entrevista o conferencia en vivo (formato streaming).

- **EL DEBATE Y LA ESCUCHA CRÍTICA.** Intervención oral guiada por la adecuación al registro formal, el respeto por los turnos de habla y la capacidad de contrastar hipótesis previas de lectura con los testimonios reales de los realizadores de la industria audiovisual.

Este recorte de contenidos responde de manera directa a los lineamientos de la NES que promueven la ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA Y DIGITAL, estimulando a que los alumnos de los últimos años del secundario analicen de forma crítica cómo las nuevas tecnologías modifican la producción y el consumo de la cultura y la literatura.

Otros actores

El actor Claudio Martínez Bely, el supervisor de efectos especiales de “El eternauta” Cristian Fieiras, otros docentes, diferentes cursos del colegio.

Secuencia didáctica

Esta propuesta pedagógica se estructuró como una secuencia didáctica en tres grandes etapas (inicio, desarrollo y cierre), diseñadas bajo un criterio de progresión de la complejidad: desde el análisis textual y formal en el aula, pasando por la interacción tecnológica y profesional en vivo, hasta la producción crítica final de los estudiantes.

ETAPA 1: APERTURA Y ANDAMIAJE (PREPARACIÓN Y ANÁLISIS EN EL AULA)

Esta fase presencial tuvo como objetivo nivelar los conocimientos del grupo, dotarlos de un marco teórico común y preparar las herramientas de indagación.

INTERVENCIONES Y TAREAS DEL DOCENTE:

- **PRESENTACIÓN DEL CORPUS Y CONTEXTUALIZACIÓN.** El docente introdujo la obra *El Eternauta* (Héctor G. Oesterheld y Francisco Solano López) contextualizando su época de publicación (1957) y su relevancia en la historia de la historieta y la literatura argentina.
- **MODELADO DEL ANÁLISIS TRANSMEDIA.** Presentó fragmentos y adelantos de la serie audiovisual (Netflix) y planteó preguntas disparadoras para guiar la mirada: “¿Cómo creen que se puede filmar una nevada mortal en Buenos Aires hoy? ¿Qué desafíos tiene un actor para interpretar a un personaje tan icónico como Juan Salvo?”
- **TALLER DE FORMULACIÓN DE PREGUNTAS.** El docente coordinó un taller de escritura para enseñar a diseñar preguntas para entrevistas formales, explicando la diferencia entre preguntas cerradas (“¿Te gustó actuar?”) y preguntas

complejas/abiertas (“¿Qué elementos del guión original priorizaste para construir la psicología de tu personaje?”)

TAREAS DE LOS Y LAS ESTUDIANTES:

- **LECTURA Y ANÁLISIS DE LA OBRA.** En equipos, los alumnos leyeron pasajes clave de la historieta analizando recursos específicos del lenguaje del cómic (planos, elipsis, tensión narrativa).
- **GUIÓN DE ENTREVISTA COLECTIVA.** Cada grupo asumió un rol (investigadores literarios, analistas de efectos visuales, críticos de actuación) y redactó una batería de preguntas preliminares destinadas a los invitados del streaming, seleccionando colectivamente las más profundas y pertinentes.

ETAPA 2: EL NÚCLEO DE LA EXPERIENCIA (EL STREAMING EN VIVO)

Esta fase representó el punto de mayor interacción y uso de la tecnología transmedia, conectando el aula con el campo profesional.

INTERVENCIONES Y TAREAS DEL DOCENTE / MODERADORES:

- **COORDINACIÓN TÉCNICA Y DE MODERACIÓN.** El equipo docente gestionó la plataforma de streaming y actuó como puente de moderación en vivo. Su intervención consistió en ordenar el flujo de la transmisión, introducir formalmente al actor y al diseñador de efectos especiales (VFX) y habilitar los turnos de habla de los estudiantes.
- **REENCAUZAMIENTO PEDAGÓGICO.** Durante el vivo, el docente intervino sutilmente para vincular las respuestas de los profesionales con los contenidos curriculares vistos en la etapa 1 (por ejemplo: “Esto que menciona el diseñador sobre el uso del croma se relaciona con lo que leímos sobre la atmósfera opresiva que Solano López lograba con la tinta”).

TAREAS DE LOS ESTUDIANTES Y OTROS ACTORES:

- **LOS PROFESIONALES INVITADOS.** El actor expuso sobre el desafío físico y psicológico de encarnar la resistencia de Juan Salvo, mientras que el diseñador de VFX compartió su pantalla mostrando desgloses técnicos, capas de animación y la ingeniería digital detrás de la “nieve mortal” y las criaturas.
- **LOS Y LAS ESTUDIANTES COMO ENTREVISTADORES Y CRONISTAS.** Participaron activamente de dos formas: un grupo de voceros designados formuló las preguntas pautadas cara a cara a través de la videollamada, mientras que el resto de los alumnos utilizó el chat en vivo para repreguntar, aportar reflexiones en tiempo real y tomar apuntes digitales de los datos técnicos y conceptuales brindados por los expertos.

ETAPA 3: CIERRE, PRODUCCIÓN Y METACOGNICIÓN (LA VUELTA AL AULA)

La etapa final se enfocó en la transferencia de lo aprendido y en la producción autónoma por parte de los alumnos, consolidando las capacidades de pensamiento crítico y comunicación.

INTERVENCIONES Y TAREAS DEL DOCENTE:

- **GUÍA PARA LA SISTEMATIZACIÓN.** El docente propuso una grilla de contrastación para consolidar la experiencia: “¿Qué hipótesis teníamos antes del streaming sobre la producción y qué descubrimos después de hablar con los realizadores?”
- **EVALUACIÓN Y FEEDBACK.** Ofreció rúbricas de evaluación orientadas no sólo al producto final sino al proceso de análisis y el rigor técnico en el uso del vocabulario específico (terminología audiovisual y literaria).

TAREAS DE LOS Y LAS ESTUDIANTES:

- **PRODUCCIÓN DE RESEÑAS TRANSMEDIA / CRÍTICAS AUDIOVISUALES.** Como cierre de la secuencia, los estudiantes debieron producir un contenido propio (a elección del formato: una video-reseña para redes, un podcast corto o un artículo de crítica cultural escrito). En esta producción debieron integrar obligatoriamente:
- El análisis temático de la historieta original de Oosterheld.
- La evaluación crítica de las decisiones técnicas explicadas por el diseñador de VFX.
- Una reflexión sobre el rol de la actuación en la humanización del héroe colectivo.
- **AUTOEVALUACIÓN.** Realizaron una breve bitácora de metacognición analizando cómo cambió su perspectiva sobre el trabajo detrás de las industrias culturales nacionales.

Evaluación

Para la propuesta pedagógica, los criterios e instrumentos de evaluación se estructuran de la siguiente manera:

- **¿QUÉ SE PROPUSO EVALUAR? (CRITERIOS).** Se evalúa la capacidad de planificar y estructurar un relato visual con coherencia estética, técnica y narrativa. De forma específica, se valoran tres dimensiones cualitativas: la planificación y coherencia técnica (precisión entre el guión técnico diagramado y

el registro real), la narrativa y continuidad visual (fluidez del relato y respeto por las leyes de raccord y del eje), y la calidad técnica del registro (nitidez del enfoque, correcta exposición de la imagen e inteligibilidad del audio capturado).

- ¿CÓMO Y CON QUÉ INSTANCIAS SE EVALUÓ? (INSTRUMENTOS). se opta por una evaluación formativa procesual mediante un portafolio de producción audiovisual (bitácora de rodaje). Las instancias incluyen la entrega de la carpeta de producción (guión técnico y planta de luces), el registro documental del detrás de escena frente a imprevistos y un visionado crítico de un corte preliminar (*rough cut*) con autoevaluación escrita, durante una clase.

Bibliografía

Oesterheld, H. G. y Solano López, F. (2015) *El eternauta*, Buenos Aires: Doedytores.