

# Narrativas digitales educativas. *Harry Potter*: un estudio de caso

## Educational digital narratives. *Harry Potter*: a case study

 Oscar Ruiz Tovar\*

www.oscaruiz.com@gmail.com

Universidad Marista de Querétaro

 Christian Jonathan Ángel Rueda\*

ecoonis@gmail.com

Universidad Politécnica de Santa Rosa Jáuregui

\*México

Recibido: 25 de abril de 2024

Aceptado: 22 de mayo de 2024



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons  
Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

### RESUMEN

El presente estudio define el término *narrativas digitales educativas* a partir de conceptos teóricos como las narrativas ficcionales (Ryan, 2020), los nuevos medios de información y comunicación (Cabrera, 2022) y la propuesta de aprendizaje conectado (Esteban-Guitart *et al.*, 2020). Examina, además, si el contenido digital con un enfoque más cercano a la ficción tiene valor educativo; para esto emplea la saga de *Harry Potter* como caso de estudio. Los resultados revelan que las narrativas ficcionales generan procesos educativos como la formación de comunidades digitales y el activismo. Estos hallazgos sugieren que las narrativas ficcionales promueven procesos educativos creativos y que los nuevos medios favorecen el aprendizaje al permitir la construcción de comunidades digitales. A la par, se exploran aspectos clave del aprendizaje conectado para la creación de narrativas digitales educativas y se enfoca en la representación y la afinidad para generar procesos educativos significativos.

**Palabras clave:** narrativas, medios digitales, narrativas digitales educativas, aprendizaje conectado, Harry Potter

### ABSTRACT

This study defines the term *educational digital narratives* based on theoretical concepts such as fictional narratives (Ryan, 2020), new information and communication media (Cabrera, 2022) and the proposal of connected learning (Esteban-Guitart *et al.*, 2020). It also examines whether digital content with a focus closer to fiction has educational value, using the *Harry Potter* saga as a case study. The results show that fictional narratives generate educational processes such as the formation of digital communities and activism. These findings suggest that fictional narratives promote creative educational processes and that new media facilitate learning by enabling the construction of digital communities. At the same time, key aspects of networked learning are explored for the creation of educational digital narratives, focusing on representation and affinity to generate meaningful educational processes.

**Keywords:** narratives, digital media, educational digital narratives, connected learning, Harry Potter

## INTRODUCCIÓN

Es posible abordar las narrativas digitales educativas a modo de concepto macro, ya que este permite visualizar el impacto formativo de los medios digitales. Para comprender mejor dicha noción, es fundamental —sobre todo— explorar las investigaciones de Ryan (2020), quien ha desarrollado una propuesta exhaustiva de revisión y análisis de las narrativas en diversos medios. La autora subraya, a partir de su trabajo, la complejidad inherente a este concepto. De hecho, considera tres componentes para analizar el alcance de los medios

de comunicación: el semiótico, el material y el cultural. Ahora, estos componentes permiten a los investigadores de medios generar un análisis profundo sobre la naturaleza factual o ficticia del contenido que se comparte. De esta forma, la reflexión sobre el equilibrio entre estos criterios establece la verosimilitud y el uso del contenido disponible en los diferentes medios.

Así, se puede establecer un proceso claro de revisión y análisis del contenido mediático presente en los medios de comunicación con un enfoque narrativo<sup>1</sup>. En este caso: al considerar el proceso de revisión que parte de la contraposición entre los criterios de factualidad y ficcionalidad propuestos por Ryan (2020), el cual se ilustra en la siguiente matriz:

**Tabla 1. Criterios de factualidad y ficcionalidad**

1. Fuerte factualidad	2. Factualidad débil	3. Ficcionalidad débil	4. Fuerte ficcionalidad
Cuando las afirmaciones deben ser respaldadas como en la biografía y la historiografía.	Donde al narrador se le concede cierta libertad de la verdad en aras de la narratividad como en las narrativas de experiencias personales, autobiografías, el nuevo periodismo y escritos de viajes.	Donde el mundo ficticio está muy cerca del real y su cercanía a la realidad es una fuente importante de atractivo como en la facción (a veces denominada novela de ficción verdadera o de no ficción), la autoficción o las biografías románticas.	Donde el mundo ficticio es claramente distinto del mundo real.

**Fuente:** elaboración propia basado en Ryan (2020, p. 83)

<sup>1</sup> La propuesta de Ryan (2020) establece un ejercicio en el que diferencia la ficción de la factualidad a través de mundos: “Todos los elementos de los artefactos ficticios contribuyen, más o menos directamente, a la construcción mental de su mundo ficticio, incluso cuando algunos de estos elementos representan estados de cosas que se dan en el mundo real” (p. 79). Esta idea de la relación de mundo real y el mundo ficticio y la relación entre ambos se puede ver representado mediante la narrativa.



Si bien es cierto que la cercanía de la realidad de contenidos con una fuerte factualidad tiene una relación más estrecha que con aquellos que presentan una fuerte ficcionalidad —donde el mundo ficticio se aparta del real—, resulta crucial explorar el potencial educativo de los contenidos narrativos ficticios. A partir de esta premisa, el propósito de este texto es examinar la evidencia empírica respaldada por supuestos teóricos para investigar la noción de que el contenido digital con un enfoque más cercano a la ficción posee un valor diferenciado y significativo en su aplicación educativa. En este marco, incluso, el problema que aborda este artículo radica en la falta de comprensión y valoración del potencial educativo de las narrativas digitales con un enfoque más cercano a la ficción.

Es por ello que, para dar un soporte de análisis educativo a las narrativas digitales, se tomará como base la propuesta realizada por Ito *et al.* (2020) —desde la red de educadores Connected Learning Alliance— sobre el aprendizaje conectado. El enfoque de esta propuesta es relevante para el estudio de las narrativas digitales, ya que entiende el impacto de la tecnología digital de la siguiente manera: “Las nuevas herramientas digitales apoyan nuevas formas de alfabetización y autoexpresión, y las redes de afinidad en línea permiten a los jóvenes conectarse con una gama más amplia de comunidades de interés especializadas” (p. 4).

De esta manera, al explorar las narrativas digitales educativas desde una perspectiva macro, se revela su potencial para transformar la educación mediante el uso innovador de los medios digitales. Por medio del análisis a investigaciones como las de Ryan (2020) y la aplicación de modelos como el aprendizaje conectado propuesto por Ito *et al.* (2020) se evidencia la complejidad y riqueza de estas narrativas en su capacidad para fomentar la alfabetización, la autoexpresión y la conexión con comunidades de interés especializadas.

Sin embargo, persiste un desafío importante: la comprensión y valoración del potencial educativo de las narrativas digitales con un

enfoque más cercano a la ficción. Por lo que abordar este desafío requerirá un enfoque multidisciplinario que integre la teoría narrativa, la pedagogía y la tecnología digital para aprovechar al máximo las oportunidades que ofrecen las narrativas digitales en el contexto educativo.

### La diversificación de mundos: lo real y lo virtual

El concepto *medios de comunicación* ha evolucionado más allá de los canales convencionales que solían ser la televisión, la radio o los medios impresos:

Algunos medios de comunicación pueden considerarse medios distintos, sobre la base de una combinación de rol cultural y soporte tecnológico; este es el caso de redes sociales como Facebook y Twitter. Otros medios, como el cine o la fotografía, se distinguen de sus primos semióticos, el drama y la pintura, mediante criterios puramente tecnológicos. (Ryan, 2020, p. 77)

El avance tecnológico ha ampliado la presencia de una variedad de medios de comunicación que no se habían considerado. Esto implica un proceso diferente no solo en términos de cómo se utilizan los medios y sus contenidos, sino también en cómo se interactúa y se generan relaciones en estos nuevos entornos. Por ejemplo, en un estudio realizado por Trinidad Delgado y Libertad Ampudia (2021) se examina la identidad digital y los procesos de interacción de los usuarios y se llega a la siguiente conclusión: “En ella [en la identidad digital] se encuentran sentidos, valores, rasgos culturales, complicidades y formas de resistencias que reflejan la vida de la gente” (p. 345).

En este contexto, es menester comprender el valor de las narrativas con alto grado de factualidad, especialmente en plataformas como las redes sociales, donde la información compartida puede impactar en las percepciones y acciones de los usuarios. Cabrera (2021), en este sentido, plantea la idea del algoritmo

como imaginario social y sugiere que los usuarios están influenciados por las dinámicas de la industria y el mercado en estos espacios digitales. Por lo tanto, dirigir el contenido hacia la factualidad sólida es fundamental para evitar la desinformación y la especulación; sobre todo en contextos como la pandemia de COVID-19, donde la difusión de noticias falsas tuvo consecuencias graves (Trinidad Delgado y Libertad Ampudia, 2021).

Así, la reflexión sobre la interacción en línea y la necesidad de información veraz se convierte en un aspecto clave para garantizar una participación informada y responsable en el entorno digital. Por lo que la construcción de identidades digitales auténticas y fundamentadas en la realidad promueve un ambiente digital más seguro y confiable para todos los usuarios. En general, esta es una propuesta con un valor distinto a los que se abordarán en las narrativas con un alto grado de ficcionalidad. Vale mencionar que se realiza este contraste para puntualizar que son posturas distintas y narrativas diferenciadas, pero no contrapuestas.

Por último, en torno al valor de las narrativas factuales, en el ámbito educativo, se han diseñado propuestas didácticas dirigidas a la construcción de narrativas no ficticias en libros ilustrados para niños como la propuesta presentada por Taberner Sala y Nogués Bruno (2022). Esta iniciativa busca cultivar habilidades específicas y se desarrolla dentro del ámbito de los espacios digitales:

el libro de no ficción para niños ofrece unas claves de interpretación que solo poseen sentido en el marco de una sociedad digital en la que uno de los retos, en lo que respecta a la formación de lectores, es el desarrollo de la competencia informacional. (p. 302)

Aunque la postura citada apunta al desarrollo de competencias diferenciadas con respecto al uso de narrativas ficcionales, comparte el alcance de la revisión de un insumo como libros ilustrados en espacios digitales. El contraste

entre esta propuesta y la revisión de narrativas digitales educativas proyecta el proceso de enseñanza-aprendizaje más allá de las narrativas factuales; con esto se integra en el terreno de las narrativas ficticias.

En este sentido, se destaca la imaginación como un impulsor fundamental del aprendizaje. La imaginación se entiende aquí como “un proceso momentáneo de creación de significado al considerar tanto el pasado como el futuro como direcciones hipotéticas” (Carriere, 2018, p. 531). Esto implica la apropiación de narrativas ficcionales, la exploración de modos distintos de ser y estar en mundos digitales, donde muchas veces emulan el mundo tangible, pero cuentan con elementos que son distintos.

### El mundo digital: las nuevas tecnologías

Para comprender la dinámica de construcción de identidades en el mundo digital es importante explorar las características distintivas de este espacio virtual y determinar si ofrece oportunidades para la interacción que trasciendan lo factual. Entonces, antes de profundizar en este análisis es necesario aclarar algunos conceptos clave.

De primera mano, el término *medios de comunicación digital* referenciará a una noción compleja que combina dos elementos fundamentales: los medios de comunicación, como los define Ryan (2020), y el concepto teórico de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, según la perspectiva de Cabrera (2022), que se enfoca en el aspecto digital. Por ejemplo, al referenciar a los medios de comunicación digital se tomará como base el término propuesto por Ryan (2020), el cual se conoce en inglés como *media*.

En este contexto, es fundamental comprender las diversas características de los medios; concepto que engloba no solo los canales de comunicación, sino también otros elementos relacionados. Esto implica considerar a los medios como canales de transmisión y como sistemas integrales de información, comunicación y entretenimiento. Un claro ejemplo de esta multifacética naturaleza es la televisión, la

cual ha evolucionado para convertirse en “un canal clásico de transmisión, sino también en una plataforma que da lugar a diversas formas de expresión narrativa, como las transmisiones en vivo y los *reality shows*” (Ryan, 2020, p. 75). Por lo tanto, al abordar los medios de comunicación, se explorarán tanto los aspectos relacionados con el contenido como con los canales de distribución en el contexto digital. Esto requiere considerar a la televisión como un medio de comunicación tradicional y desde la perspectiva del uso de plataformas digitales para difundir su programación.

Por último, la noción *tecnologías digitales* será concebida como “las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, omnipresentes en la vida cotidiana a través de múltiples artefactos digitales, como la televisión, los reproductores de música, los videojuegos, la telefonía, la informática, internet” (Cabrera, 2022, p. 207). Para este autor, las nuevas tecnologías de información y comunicación se presentan con esta diversidad de artefactos y canales.

### Narrativas de lo factual y concreto: a lo imaginario y ficcional

En el desarrollo de esta propuesta, se aprecia que los procesos de interacción presencial estructuran un escenario diferente al de la construcción de identidades digitales: característica distintiva de los medios de comunicación en plataformas virtuales. En este contexto, resulta esclarecedora la reflexión de Ryan (2020) sobre la dicotomía entre el mundo tangible y los mundos ficticios:

el mundo real se opone a muchos mundos ficticios, que pueden estar a distancias variables del mundo real, dependiendo de cuánto tengan en común. Todos los elementos de los artefactos ficticios contribuyen, más o menos directamente, a la construcción mental de su mundo ficticio, incluso cuando algunos de estos elementos representan estados de cosas que existen en el mundo real. (p. 79)



En esta cita, la autora habla de mundos ficticios y artefactos, lo cual se relaciona con la diversificación de los medios de comunicación digital y sus canales. Esto, a su vez, se vincula con la idea planteada por Cabrera (2022) sobre el potencial imaginativo del ser humano: “posiciona al sujeto ante sí mismo y ante otros como capaz de crear nuevos mundos, porque la imaginación alimenta la voluntad y la acción humana puede convertirse en creativa y creadora” (p. 25).

Lo anterior tiene implicaciones muy valiosas que delinear el mundo digital. Si bien es necesario cierto grado de certeza y factualidad, la construcción de identidades digitales supone un proceso imaginativo que apela a la posibilidad de crear nuevos mundos. Esto se alinea más con la ficción que con la factualidad y, por tanto, conlleva una invitación específica: “la ficción es un uso de signos donde el productor pretende invitar al usuario a imaginar, sin creerlos, estados de cosas que ocurren en un mundo que difieren en algún aspecto del mundo real” (Ryan, 2020, p. 78).

Para ello, se propone —a continuación— explorar la intersección entre las narrativas digitales analizadas, hasta ahora, y el concepto del aprendizaje conectado, desarrollado por Ito *et al.* (2020).

Este enfoque permite comprender cómo las narrativas ficticias pueden integrarse de manera efectiva en entornos educativos que promuevan la participación del estudiante y el aprendizaje colaborativo. Al conectar estas dos perspectivas, se abre la puerta a la creación de experiencias de aprendizaje más dinámicas y enriquecedoras para aprovechar al máximo el potencial del contenido digital narrativo.

## De la narrativa al aprendizaje conectado

El concepto *aprendizaje conectado*, según Esteban-Guitart *et al.* (2020), se fundamenta en una serie de criterios que resaltan la interacción activa y colaborativa de los estudiantes a través de entornos digitales. Este enfoque, centrado en la creación de contenido digital como parte integral del proceso educativo, cuestiona el

potencial educativo de los recursos digitales como las series de televisión disponibles en plataformas digitales. A partir de este contexto, se reflexiona sobre cómo el consumo reflexivo de este tipo de contenido puede enriquecer la experiencia educativa al fomentar tanto la participación activa como el desarrollo de habilidades digitales relevantes en la sociedad contemporánea.

Así, Esteban-Guitart *et al.* (2020) describen el aprendizaje conectado a través de cuatro criterios fundamentales:

- 1) poder explorar sus intereses con sus compañeros/as y mentores o tutores, con más experiencia que ellos/ellas; 2) colaborar y recibir comentarios y *feedback* para profundizar, ampliar o cambiar su compromiso dentro de un dominio particular, alienado con un determinado interés; 3) sentirse parte de una práctica, mediada digitalmente, que permite la apropiación de determinados artefactos como, por ejemplo, la creación de una canción, una maqueta o un blog particular. (p. 166)

El énfasis en la creación de artefactos identitarios<sup>2</sup> —en el proceso de aprendizaje conectado— plantea la consideración del potencial educativo del contenido digital como las series de televisión disponibles en plataformas digitales. Influenciado por el concepto *artefacto digital*, este enfoque resalta cómo los dispositivos y tecnologías digitales facilitan la creación e intercambio de elementos identitarios virtuales (Baig Falgueras *et al.*, 2023). Invita a reflexionar,

2 Cabrera (2022) comprende el término *artefacto* como el dispositivo o aparato mediante el cual se presenta un producto digital. Sin embargo, Baig Falgueras *et al.* (2023) explican que el concepto *artefactos identitarios* se refiere a los productos generados de manera digital y desde una perspectiva multimodal, ya sea a través de texto, audio, video o fotografía. Para operativizar los términos: cuando se hable de *artefectos digitales* se considerará la idea de Cabrera (2022) con referencia a los dispositivos; cuando se hable de *artefactos identitarios* se considerará la idea de Baig Falgueras *et al.* (2023).

además, sobre cómo el contenido audiovisual puede ser aprovechado por los estudiantes para profundizar su comprensión y compromiso con diversos temas educativos; es decir: cómo construyen canciones, maquetas o blogs en el entorno digital.

La convergencia entre el aprendizaje conectado, el consumo reflexivo de contenido digital y la construcción de identidades en línea destaca el papel central de los medios digitales en la experiencia educativa contemporánea. Este enfoque no solo promueve una participación del estudiante, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades digitales relevantes para el mundo actual. En este sentido, se subraya la importancia de las narrativas digitales educativas como herramientas para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, dado que permiten —a los estudiantes— explorar, colaborar y crear en entornos digitales de manera significativa y reflexiva.

## DESARROLLO

El presente estudio se basa en el análisis de estudios de caso a nivel documental, los cuales se utilizan para explorar y comprender las prácticas educativas desde la perspectiva de las narrativas digitales educativas. El término *narrativas digitales educativas* abarca un macroconcepto que engloba los siguientes elementos:

- La matriz narrativa propuesta por Ryan (2020) que abarca desde un alto grado de factualidad hasta un alto grado de ficcionalidad. En este contexto, se considera en específico a las experiencias narrativas con un alto grado de ficcionalidad.
- La construcción de un mundo virtual a través de los nuevos medios de información y comunicación como señala Cabrera (2022). Estos medios no solo se refieren al mundo tangible, sino que también construyen narrativas con características propias.

- La propuesta del aprendizaje conectado de Esteban-Guitart *et al.* (2020) que se basa, principalmente, en el criterio de la colaboración del aprendizaje a través de entornos digitales.

En este estudio se selecciona el caso específico de la serie de novelas *Harry Potter*, debido a ciertas características relevantes de la misma. Por ejemplo: es un contenido multimodal que, según la propuesta de Baig Falgueras *et al.* (2023), se refiere a un contenido que puede manifestarse en diferentes formatos: texto, video, audio, fotografía, entre otros. La saga de *Harry Potter*, en efecto, cumple con esta característica específica, ya que consiste en una serie de libros y videos, además de videojuegos e incluso comunidades digitales de socialización.

En otro orden de cosas, el enfoque adoptado para este trabajo fue cualitativo, lo que facilitó la exploración detallada y comprensiva de las experiencias de aprendizaje relacionadas con las narrativas digitales educativas; esto en relación con el caso concreto de *Harry Potter*.

Para recopilar y analizar los datos, se emplearon diversas técnicas, incluyendo el análisis de documentos, fuentes primarias y secundarias, así como artículos científicos relevantes en el campo de estudio. Estas fuentes proporcionaron información valiosa para comprender el fenómeno de estudio desde diferentes perspectivas.

Además, se utilizó la categorización de experiencias de aprendizaje como el principal instrumento de análisis; para ello se clasificaron y analizaron las diferentes experiencias para identificar patrones, tendencias y características comunes. La investigación se llevó a cabo en profundidad, dado que se centró en la exploración detallada de cada fuente de información, lo que permitió obtener una comprensión completa de las experiencias de aprendizaje y sus implicaciones en el contexto de las narrativas digitales educativas.

## Comunidades digitales y narrativas ficticiales: el caso de *Harry Potter*

La formación de comunidades en torno a contenidos ficticiales, con narrativas propias, es un fenómeno significativo en el mundo digital actual. Un ejemplo destacado del mismo es la creación de comunidades digitales centradas en el extenso universo narrativo de la saga *Harry Potter*. Esta franquicia —que abarca libros, películas, videojuegos y otros medios— ha generado interés a millones de seguidores en todo el mundo. Ahora, estas comunidades no solo comparten un fanatismo común en las historias y personajes de la serie de novelas, sino que también se involucran en la creación y participación de narrativas propias dentro del mundo mágico establecido por J. K. Rowling, autora de los libros.

Por lo mencionado, el estudio del caso específico de *Harry Potter* es relevante debido a la influencia que ha generado a nivel de organización de grupos de admiradores en todo el mundo; ello, como es posible suponer, ha impactado en el desarrollo de procesos de activismo social. De acuerdo con Jenkins (2012), The Harry Potter Alliance (La Alianza de Harry Potter), por ejemplo, es una organización civil fundada en el año 2005<sup>3</sup>, la cual se basa en la narrativa del mago para crear una comunidad digital con la intención de movilizar a los fanáticos de esta saga hacia la acción social y el activismo político en el mundo real.

La premisa de apoyo social a través de estas novelas se apoya, sobre todo, de acuerdo con Jenkins (2012), en el capítulo 18 de *Harry Potter y la Orden del Fénix*, donde el director de Hogwarts es llevado al Ministerio de Magia por su postura abierta sobre el regreso de Voldemort. Ante la amenaza inminente, Harry Potter y sus amigos deciden organizarse para aprender herramientas básicas de magia que les permitan defenderse

de los seguidores de Voldemort. Dumbumldore es un mago experimentado desde la perspectiva de los alumnos y es un símbolo que inspira valor para ellos y temor para sus enemigos:

—Podríamos llamarnos Liga Anti Umbridge —terció Angelina.

—O Grupo Contra los Tarados del Ministerio de Magia —sugirió Fred.

—Yo había pensado —insinuó Hermione mirando ceñuda a Fred— en un nombre que no revelara tan explícitamente a qué nos dedicamos, para que podamos referirnos a él sin peligro fuera de las reuniones.

—¿Entidad de Defensa? —aventuró Cho—. Podríamos abreviarlo ED y nadie sabría de qué estamos hablando.

—Sí, ED me parece bien— intervino Ginny—. Pero sería mejor que fueran las siglas de Ejército de Dumbledore, porque eso es lo que más teme el Ministerio, ¿no? El comentario de Ginny fue recibido con risas y murmullos de conformidad.

—¿Estáis todos a favor de ED? —preguntó Hermione en tono autoritario, y se arrodilló en el cojín para contar.

—Sí, hay mayoría. ¡Moción aprobada! (Rowling, 2003, p. 229)

Esta referencia establece una serie de puntos de inicio para que un grupo de seguidores funden The Harry Potter Alliance. De esta forma, es posible asegurar que la serie nominada ha tenido un impacto valioso en la construcción de procesos de activismo social, construcción de nuevas ciudadanía y construcción de comunidades identitarias digitales.

### Activismo basado en *fandoms*

Uno de los primeros puntos a considerar, en el estudio de este caso, es la apropiación de una narrativa ficcional para el desarrollo de

3 En redes sociales The Harry Potter Alliance (<https://twitter.com/thehpalliance?lang=es>) cambió de nombre a Fandom Forward (<https://twitter.com/fandomforward>) y se puede encontrar información con respecto al movimiento en su página de internet: [fandomforward.org](http://fandomforward.org)

activismos sociales. La Alianza de Harry Potter construyó su identidad basada en la idea de que un grupo de alumnos podrían generar procesos organizacionales para la realización de lo que Carriere (2018) define como *fan activism* o, en su traducción, activismo basado en fanaticada.

Pues bien, Carriere (2018) se basa en el un modelo teórico conceptual llamado *social identity model of collective action* (Simca) y estudia de manera específica cómo existen esferas propias dentro del proceso organizacional de La Alianza de Harry Potter, las cuales direccionan su acción social hacia ámbitos específicos del activismo social: “cambio climático, educación y bibliotecas, equidad de género, igualdad LGBTQI, medios de comunicación, reforma, justicia racial y defensa de los jóvenes” (p. 534).

Una de las características más destacadas del activismo de La Alianza de Harry Potter es su compromiso con la defensa de la comunidad LGBTQ+. No obstante, este compromiso contrasta con las opiniones expresadas por la autora de los libros, J. K. Rowling, quien ha adoptado posturas contrarias a la diversidad sexual, entre otros temas. Aunque, autores como Jacob (2020) argumentan que la obra trasciende la figura de la autora gracias al ejercicio de apropiación del *fandom* de la narrativa propuesta en los libros y las películas del mago Harry Potter.

### **Apropiación comunitaria de las narrativas ficcionales: redes de afinidad**

La posibilidad de que una audiencia trascienda incluso la figura del autor original implica un ejercicio complejo de construcción de comunidades digitales que abundan sobre el contenido. En este contexto, es importante reconocer la naturaleza del mundo digital y, en particular, de las comunidades digitales. En este marco, Cody Pfister y Martin (2019) acuñaron el término *redes de afinidad* para describir estas comunidades, las cuales comparten intereses y prácticas en torno a un tema o contenido específico. Estas redes, conocidas también como *online affinity networks* —o redes de afinidad en línea— se distinguen de las redes basadas en actividades

y organizaciones físicas, ya que están desvinculadas de las interacciones cara a cara y no están integradas en infraestructuras físicas (Cody Pfister y Martin, 2019). Este concepto de redes de afinidad resalta, a la par, cómo la participación y la interacción en entornos digitales contribuyen a la construcción de comunidades en línea que trascienden las barreras geográficas y temporales.

A su vez, las narrativas digitales de aprendizaje van más allá de simplemente utilizar narrativas ficcionales como insumo para comprender y desarrollar conceptos como el activismo. Según la idea propuesta por Cody Pfister y Martin (2019) sobre las redes de afinidad, estas comunidades digitales construyen su propia narrativa, inspirándose y emulando la estructura y temáticas presentes en las narrativas ficcionales. Este proceso no solo implica la adopción de elementos narrativos, sino que también constituye un ejercicio de construcción identitaria dentro de un entorno digital. Es decir: las narrativas digitales de aprendizaje pueden tener un impacto importante para la creación, la participación en historias y creación de narrativas colectivas en espacios digitales; lo que contribuye a la formación de identidades y comunidades digitales.

### **El impacto de la narrativa digital en el aprendizaje**

El caso específico de La Alianza de Harry Potter ha despertado un interés considerable en la comunidad académica, sobre todo desde una perspectiva educativa. En este sentido, Ito *et al.* (2020) han desarrollado el concepto *connected civics*, el cual refiere al impacto que este colectivo ha tenido en la promoción de un modelo de educación cívica digital: “hemos desarrollado el concepto de educación cívica conectada como una forma de aprendizaje fomentada a través de políticas participativas que surge cuando los jóvenes logran una agencia cívica vinculada a sus intereses, identidades y afinidades profundamente sentidas” (p. 17).

Ganzert (2021), por su lado, establece que la narrativa propia del Ejército de Dumbledore

puede estar relacionada con grupos minoritarios que se identifican con la propuesta del libro o la película *Harry Potter*, lo que subraya el poder de las narrativas ficcionales para conectar con el público:

Las historias de ficción a lo largo de la historia han narrado conflictos, resistencia y la lucha de los oprimidos contra potencias mucho mayores. Si bien algunas de estas narrativas pueden provocar controversia entre críticos y defensores de la moral conservadora, los fanáticos de narrativas específicas han comenzado a movilizarse por causas que solo están remotamente relacionadas con el producto mediático de su afecto. (p. 109)

Esta última referencia, resalta el valor de las narrativas ficcionales en entornos digitales y su capacidad para generar conexiones emocionales con nuevos públicos, incluidos los agentes educativos. En este marco, la autora Hinck (2019) desarrolla la idea *ciudadanía basada en fans* como un concepto de estudio académico derivado del análisis del caso de La Alianza de Harry Potter:

A este nuevo modo de ciudadanía, promulgado por organizaciones como la Harry Potter Alliance, lo denomino *ciudadanía basada en fans*: un compromiso público que surge de un compromiso con un objeto-fan. Lo llamo ciudadanía basada en fans y no activismo de los fanáticos, como lo hacen otros académicos y algunos fanáticos, porque la ciudadanía describe una variedad más amplia de acciones cívicas y políticas. (p. 6)

En última instancia, la revisión de estas experiencias proporciona una oportunidad para desarrollar procesos de problematización y teorización sobre conceptos abstractos como la ciudadanía y el activismo político a través de narrativas ficcionales instaladas en medios digitales.

## CONCLUSIONES

Hasta este punto, la reflexión ha explorado el potencial educativo de las narrativas ficcionales, especialmente aquellas que se presentan en formatos digitales y multimodales que son accesibles a través de diversos medios. Un ejemplo relevante es la saga *Harry Potter*, una franquicia de libros y películas que ha tenido un impacto educativo significativo en diferentes comunidades. Este análisis, por otro lado, ha llevado a conclusiones significativas como el papel de las narrativas ficcionales en la ilustración de conceptos abstractos —como el activismo social— y su utilidad en el diseño de actividades educativas relacionadas con estos conceptos. Además, se ha considerado no solo el consumo de estas narrativas, sino también la construcción activa de narrativas en entornos digitales como lo sugiere el concepto *redes de afinidad* que se refiere a comunidades en línea donde los fanáticos pueden crear y compartir sus propias historias y creaciones.

En este sentido, es posible hacer un último análisis del valor educativo de esta reflexión y considerar el caso de *Lecturas y lectores digitales en comunidades virtuales de escritura creativa* de García-Roca (2022). Lo primero que reconoce el autor es que existen experiencias multimodales para acceder al conocimiento, lo cual implica una diversificación de plataformas para conocer un contenido específico. Al respecto, García-Roca habla de nuevas textualidades y enfatiza que no solo corresponde a patrones de consumo, sino que se puede observar un impacto en lo que denomina “uso social de la lectura”:

A pesar de que existen nuevas textualidades que explotan las nuevas posibilidades de interacción que ofrecen los nuevos dispositivos digitales (multimodalidad, geolocalización, realidad aumentada y virtual, texto enriquecido, estructura reticular hipertextual, etcétera), la verdadera revolución la encontramos en el uso social de la lectura. Los usuarios traducen su proceso

de recepción a una actividad social, emocional y creativa: se apropian de diferentes productos culturales, los hacen suyos y los transforman en nuevos textos. (p. 24)

Comprender la apropiación de productos culturales —en el contexto de las narrativas digitales educativas— ofrece una perspectiva esclarecedora. Desde el uso inicial de narrativas ficcionales con fines educativos hasta la fase final del proceso, que involucra la apropiación activa por parte de los usuarios de estas narrativas en diversos medios digitales para la creación de nuevas historias, se observa una evolución significativa. Este análisis revela la relevancia y el impacto potencial de las narrativas con un alto grado de ficcionalidad, como lo ejemplifica el caso emblemático de *Harry Potter*, cimentado en gran medida en la formación de comunidades digitales. Esto subraya cómo las narrativas ficcionales pueden tener una influencia educativa profunda y diversificada.

A través del análisis presentado en este artículo, se ha evidenciado la importancia y el impacto que pueden tener las narrativas con un alto grado de ficcionalidad. El caso específico de la serie *Harry Potter*, fundamentado en la creación de comunidades digitales, demuestra que las narrativas ficcionales pueden tener un impacto educativo a múltiples niveles.

En cuanto al aspecto narrativo, se ha observado que la ficción tiene la capacidad de fomentar la creatividad y la imaginación, independientemente de que el mundo ficticio difiera del mundo real. En cuanto al aspecto digital, la diversificación de artefactos y medios digitales ha facilitado no solo la apropiación de narrativas ficcionales a través de diferentes medios, sino también la creación de narrativas digitales, como es el caso de las redes de afinidad. Por ende, el potencial digital implica una capacidad de

integración de diversas personas en torno a una sola narrativa, promoviendo la apropiación de narrativas ficcionales y el desarrollo de diversos procesos identitarios.

Finalmente, la creación de modelos de activismo social y ciudadanía basados en la narrativa ficcional de *Harry Potter* representa un ejercicio diversificado para aprender y enseñar conceptos abstractos. En este punto, surge una nueva narrativa: aunque *Harry Potter* no aborde el activismo social o los nuevos modelos de ciudadanía, la creación de comunidades digitales como La Alianza de Harry Potter ha generado un conjunto de personas diverso que ha dado lugar a una comunidad digital que sí ha creado nuevos modelos de activismo social y nuevas formas de ciudadanía.

Este análisis, en este sentido, invita a la reflexión sobre la aplicación de los principios de las narrativas digitales educativas en la práctica escolar. Es evidente que las narrativas ficcionales, como las representadas en la saga de *Harry Potter*, ofrecen una plataforma única para explorar conceptos abstractos y fomentar la participación activa de los estudiantes en temas sociales y cívicos. Sin embargo, es importante destacar que la versatilidad de estas narrativas permite su adaptación a diferentes contextos educativos.

Por último, vale advertir que en ningún caso se establece con claridad si se tomaron como referencia los libros o las películas del mago Harry Potter, lo que sugiere que existen múltiples medios disponibles que pueden ser aprovechados de acuerdo con las necesidades y circunstancias específicas de cada escuela. Esta flexibilidad ofrece a los educadores la oportunidad de diseñar experiencias educativas auténticas y significativas que se ajusten a los intereses y habilidades de sus estudiantes para promover un aprendizaje más relevante y enriquecedor.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baig Falgueras, M., Boned Ribas, P., González-Ceballos, I. y Esteban-Guitart, M. (2023). Artefactos identitarios multimodales 2.0 como mecanismo de personalización del aprendizaje en educación superior. Un estudio cualitativo. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(2), 27-44. <https://doi.org/10.5944/ried.26.2.36227>
- Cabrera, D. (2021). El algoritmo como imaginario social. *Zer*, 26(50), 125-145. <https://doi.org/10.1387/zer.22206>
- Cabrera, D. (2022). *Tecnología como ensoñación. Ensayos sobre el imaginario tecnocomunicación*. Ediciones Universidad de la Frontera.
- Carriere, K. (2018). "We Are Book Eight": Dialoging the collective imagination through literary fan activism. *Culture & Psychology*, 24(4), 529-544. <https://doi.org/10.1177/1354067X18796805>
- Cody Pfister, R. y Martin, C. (2019). Affinity bonding through shared cultures and practices. En M. Ito, C. Martin, R. Cody Pfister, M. Rafalow, K. Salen y A. Wortman (Eds.), *Affinity Online: How Connection and Shared Interest Fuel Learning* (pp. 39-68). Irvine.
- Ganzert, A. (2021). Dumbledore's army, still recruiting: fan & media activism as practice. En E. Bippus, A. Ganzert y I. Otto (Eds.), *Taking sides: theories, practices, and cultures of participation in dissent* (pp. 109-120). Bielefeld. <https://doi.org/10.1515/9783839449011-009>
- García-Roca. (2023). Lecturas y lectores digitales en comunidades virtuales de escritura creativa. *Revista de Literatura Infantil y Juvenil Contemporánea*, (17), 22-34. <https://doi.org/10.48102/lijibero.16.351>
- Hinck, A. (2019). *Politics for the love of Fandom. Fan based citizenship in digital world*. Louisiana State University Press Baton Rouge.
- Ito, M., Arum, R., Conely, D., Gutiérrez, K., Kirschner, B., Livingstone, S., Michalchik, V., Penuel, W., Pepler, K., Pinkard, N., Rhodes, J., Salen Tekinbaş, K., Schor, J., Sefton-Green, J. y Watkins, C. (2020). *The connected learning research network: reflections on a decade of engaged scholarship*. Connected Learning Alliance. <https://clalliance.org/publications/the-connected-learning-research-network-reflections-on-a-decade-of-engaged-scholarship/>
- Ito, M., Soep, E., Kligler-Vilenchik, N., Shresthova, S., Gamber-Thompson, L. y Zimmerman, A. (2020). *Learning connected civics: narratives, practices, infrastructures*. Cultural Production and Participatory Politics. <https://doi.org/10.1080/03626784.2014.995063>
- Jenkins, H. (2012). "Cultural Acupuncture": fan activism and the Harry Potter Alliance. En L. Geraghty (Ed.), *Popular media cultures*. Palgrave Macmillan. [https://doi.org/10.1057/9781137350374\\_11](https://doi.org/10.1057/9781137350374_11)
- Rowling, J. K. (2003). *Harry Potter y la Orden del Fénix*. Salamandra.
- Ryan, M. (2020). Fact, fiction and media. En F. Jannidis, G. Lauer, M. Martínez y S. Winko, *Narrative Factuality* (pp. 75-93). Walter de Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110486278-004>
- Taberero Sala, R. y Nogués Bruno, M. (2022). Entre papeles y pantallas. Lecturas no ficcionales de libros ilustrados de ficción. *Revista Colombiana de Educación*, (89), 298-319. <https://doi.org/10.17227/rce.num89-17429>
- Trinidad Delgado, L. y Libertad Ampudia, P. (2021). Redes sociales: refugio u hostilidad en la contingencia. *TRAMAS. Subjetividad y procesos sociales*, 56, 341-361. <https://tramas.xoc.uam.mx/index.php/tramas/article/view/954/943>

