

Chasqui-dos

Proyectar y crear en tiempos de crisis



Néstor Ubaldo Arriola Sastre* y Victoria Pirrotta**

Introducción

A continuación, presentaremos el avance de un Proyecto de Investigación y Transferencia Tecnológica y Social (PITTTS) desarrollado en la Universidad Nacional de José C. Paz (UNPAZ), con la participación de estudiantes y docentes de las carreras de Videojuegos y Medios Audiovisuales. La iniciativa surge a partir del trabajo con materiales educativos elaborados por el Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano (INAPL), con el objetivo de explorar estrategias para hacer más accesible ese contenido a públicos jóvenes y al público general. La metodología de organización y producción implementada constituye, además, un posible modelo de articulación para museos y centros de investigación interesados en diversificar sus formatos de divulgación.

El proyecto se inscribe en el marco de un proyecto PITTTS titulado “Trayectorias socioculturales de familias migrantes hacia el Conurbano Noroeste del Gran Buenos Aires. Dimensiones históricas, comunicacionales y de cultura organizacional”. En ese marco, se tomaron como base el libro *Camino ancestral Qhapaq Ñan. Una vía de integración de los Andes en Argentina* (2020) y los manuales *Aprender en el camino: Libro de actividades para estudiantes* (2023) y *Aprender en el camino: Guía para docentes*

* UNPAZ. Contacto: nestiarriola@gmail.com

** UNPAZ/UNAJ. Contacto: victoriapirrotta@gmail.com

(2023), materiales destinados a complementar la experiencia de visita al museo del INAPL. A partir de ellos, el equipo identificó la posibilidad de realizar un aporte desde lenguajes lúdicos y audiovisuales, ampliando el alcance pedagógico de esos contenidos.

De este proceso surge “Chasqui-dos”, un proyecto transmedia que integra producciones audiovisuales, videojuegos, cómic y juego de mesa. La participación de personas en formación específica en diseño de videojuegos y producción audiovisual aporta una perspectiva centrada no solo en la transmisión de contenidos, sino también en el diseño de experiencias. En este sentido, la propuesta no se limita a comunicar conocimientos existentes, sino que problematiza el “cómo” y el “en qué formato” presentarlos. Los distintos productos desarrollados funcionan de manera autónoma, quienes jueguen el videojuego o juego de mesa, lean el cómic o vean las piezas audiovisuales no necesitan haber leído previamente los manuales educativos para comprender y disfrutar las obras, aunque estas se encuentren conceptualmente fundamentadas en ellos.

Experiencia de creación lúdica y audiovisual a partir de materiales educativos

En el marco del proyecto de investigación y transferencia de UNPAZ (PITTS) ya mencionado, realizamos la adaptación de materiales dirigidos a docentes y estudiantes de escuela secundaria, el libro *Camino ancestral Qhapaq Ñan. Una vía de integración de los Andes en Argentina*, y los manuales *Aprender en el camino: Libro de actividades para estudiantes* y *Aprender en el camino: Guía para docentes*, realizados por investigadores del Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano (INAPL). Los tomamos de referencia y como disparadores para pensar un videojuego, un juego de mesa, un cómic y un documental. Somos cerca de 27 personas, entre estudiantes y docentes de la Universidad Nacional de José Paz de la Licenciatura en Producción y Gestión Audiovisual y la Licenciatura en Producción y Desarrollo de Videojuegos.

El rol de los y las estudiantes es central en este proyecto, no solo por su formación específica en disciplinas audiovisuales y lúdicas, sino también por su capacidad de análisis crítico. A lo largo de sus trayectorias académicas han cursado materias vinculadas a literatura, ciencias sociales e historia del arte, lo que les permite abordar el material desde una perspectiva interdisciplinaria. Además, al tratarse de carreras de licenciatura, cuentan con formación tanto práctica como teórica y metodológica, incluyendo herramientas de investigación. Esta combinación ha enriquecido significativamente el proyecto, ya que posibilita una lectura profunda y reflexiva de los materiales de base y su posterior traducción en experiencias prácticas orientadas a la divulgación científica del Qhapaq Ñan, el Camino del Inca y la figura del chasqui, que inspira el nombre del proyecto.

En reuniones mantenidas con Leonor Acuña, directora del Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano (INAPL), y con Gabriel Lerman, investigador y docente de la Universidad Nacional de José C. Paz (UNPAZ) y nexo institucional del proyecto, se expresó interés y gratitud por esta iniciativa. Los manuales fueron producidos en un momento específico de la institución y queda-

ron disponibles en su sitio web como material de consulta abierta. Sin embargo, su localización no resultaba evidente; de hecho, fue necesario realizar una búsqueda exhaustiva dentro del sitio para encontrarlos. El hecho de que el proyecto retome y profundice en esos manuales generó sorpresa incluso entre sus propios creadores. A partir de ello, se decidió realizar una lectura en profundidad y utilizarlos como insumo fundamental para el desarrollo de producciones transmedia que permitan divulgar ese conocimiento en nuevos formatos y hacia públicos más amplios.

“Chasqui-dos” es una experiencia transmedia lúdica audiovisual, una manera atractiva de dar a conocer la red de caminos del Imperio inca, su historia y diferentes aspectos de la cultura y la región andina que forman parte de la historia de la humanidad y de nuestra identidad. La idea de jugar por jugar aporta muchísimas destrezas. Desde el punto de vista de la lógica, de la resiliencia, de aprender a caer y levantarse, existen modos de resolver problemas, de alcanzar una meta. Uno de los grandes aportes que consideramos que puede significar un trabajo como este es comenzar a pensar lo lúdico y la educación desde un punto de vista en tensión y no necesariamente vinculado con lo infantil y el entretenimiento.

Camino recorrido durante 2025

El proyecto, en su etapa de gestación y en su breve trayectoria inicial, atravesó distintas fases de trabajo. Consideramos relevante reconstruir ese proceso para evidenciar las instancias de pausa reflexiva que sostuvimos, orientadas a profundizar en el material educativo original, antes de avanzar hacia una etapa más operativa centrada en el diseño y la producción de dispositivos audiovisuales y lúdicos.

Un punto de inflexión se produjo con la incorporación de Néstor Arriola como codirector del proyecto PITTS. Esta inclusión respondió a una decisión estratégica, su perfil como graduado de la UNPAZ y su especialización en diseño y desarrollo de videojuegos aportaron un enfoque técnico y conceptual clave para abordar la creación lúdica desde herramientas, lenguajes y soportes específicos. Desde el inicio, nos acompañó con una lectura analítica del material producido por el Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano (INAPL), revisó los manuales, las actividades propuestas, los recursos audiovisuales disponibles y amplió la búsqueda con fuentes complementarias. A partir de ese estudio preliminar, se elaboró como primera iniciativa una propuesta concreta de desarrollo de un videojuego, concebida como uno de los posibles dispositivos de traducción lúdica del contenido pedagógico.

Pensar el Qhapaq Ñan como lo que históricamente es, un camino ancestral de integración que articuló territorios, comunidades y culturas andinas, permitió fundamentar la elección del formato de aventura gráfica. Este género posibilita que, a través de un personaje jugador, se recorra simbólica y territorialmente ese sistema vial, incorporando mecánicas y dinámicas lúdicas orientadas a vehiculizar contenidos específicos provenientes de los manuales pedagógicos que sustentan el proyecto.

En el proceso de investigación se profundizó el encuadre histórico y se definió como hito narrativo la caída del Imperio inca, hacia los años 1532-1533. Este momento está marcado por la muerte de los dos últimos herederos al trono, los hermanos: Huáscar, asesinado en el marco de la guerra civil interna, y Atahualpa, quien dio la orden de asesinar a su hermano y luego fue ejecutado por los invasores españoles tras su captura.

La historia fue tomando forma con el protagonismo de un chasqui que tiene que avanzar a través de la ruta del Qhapaq Ñan, que compone el territorio del segmento argentino, llevando la noticia de que el imperio ha caído; el recorrido abarca desde lo que hoy es Jujuy y llega a Mendoza. Años después, el personaje tiene hijos y nietos y a uno de sus nietos en particular le pide que por favor vaya hasta su tierra natal para contarle la historia a la familia que hace años dejó allí. Después de mucho tiempo, ya en nuestra época contemporánea, aparece otro personaje que es una descendiente. Ella va a redescubrir todas esas historias a través de la arqueología.

A medida que se fueron sumando estudiantes de videojuegos y producción audiovisual conformamos grupos de trabajo específicos, además de la idea del videojuego: un juego de mesa, un documental o miniserie, un cómic. Eso fue abriendo las posibilidades de propuestas y ventanas alrededor de un mismo insumo base. El grupo de estudiantes que abarca videojuegos y diseño lúdico, coordinados por Néstor Arriola, trabajó (y trabaja actualmente) en días fijos de la semana en el espacio del CESTI, un aula gestionada por la Dirección de Vinculación Tecnológica a la que los estudiantes conocen como la incubadora de proyectos UNPAZ y cuenta con computadoras, equipos de impresión 3D, un espacio de reuniones.

Para hacer videojuegos, o cualquier proyecto en general, es clave la organización, desde pequeñas cosas como coordinar horarios, para no dejar que el tiempo solo pase y ser dueños de lo que pasa. Es una oportunidad de tener ese acercamiento a la práctica profesional de desarrollo y que no vaya en desmedro de la vida personal, no perder de vista las características de que es una participación voluntaria, como estudiantes y trabajadores/as que somos. Para ello se armó un manual organizacional en donde, en primera instancia, intentamos que se reflejen nuestros objetivos como equipo desarrollador, roles, la manera en que vamos a trabajar, que si bien tenemos como algo jerárquico vertical, porque estamos dentro del marco del desarrollo de un proyecto de la universidad, nuestro desarrollo y trabajo como equipos es más horizontal, lo definimos como equipos de trabajo autogestionados; cada equipo gestiona qué es lo que hace, cómo lo hace, cuándo lo hace, en base a un cronograma general que tiene una fecha de entrega.

Comenzamos entonces a buscar más estudiantes y a contarles un poco cómo nace este proyecto, cómo nos queríamos organizar; lo que necesitábamos era gente que se lo apropiara. Lo primero que se les fue pidiendo es que se empaparan de todo el contenido hasta ahora desarrollado, luego que, como equipos, se contactaran y compartieran impresiones a la vez que propusieran horarios reales y alcanzables de trabajo, al menos dos horas semanales; y por último que a partir de la historia troncal comenzaran a guionar los desarrollos. Ya somos más de 25 personas trabajando, todos/as profesores/as y estudiantes de la UNPAZ en su mayoría.

La tercera etapa de nuestro proyecto fue la del desarrollo en sí mismo, en permanente evaluación de los procesos, tal es así que el manual organizacional fue mutando. El equipo de videojuegos agregó algo que vio necesario, que es que cada uno y cada una de los integrantes del equipo deje asentado el horario que le va a dedicar al proyecto, por ejemplo, “2 horas los miércoles entre las 10 y las 12”. Esto permite que, a la hora de las reuniones, que es en donde se dice qué es lo que vamos a hacer y quién en particular lo hará para llegar al siguiente hito, se pueda evaluar si realmente con las horas de dedicación se puede llegar al objetivo. Y de ahí trabajar justamente en ese proceso en donde se debe ser muy leal y noble al momento de responsabilizarse en hacer algo. También hicieron una lista con las herramientas digitales con las que trabajan, con una descripción, el modo en que las utilizan y para qué.

Por último, a nivel equipos en general, planteamos algunas cosas que creemos importantes, como por ejemplo el respeto ante todo cuando estemos en reuniones, en el diálogo, fomentar la tolerancia, la inclusión. También que, si bien los equipos son autogestionados, avisemos cuando hacemos algún cambio o agreguemos algo más al proyecto, para que de esa forma veamos si nos estamos pisando con algunas cosas y respetar la coherencia narrativa. Fueron surgiendo cosas que cambiamos, a medida que avanzó el proyecto o si encontrábamos algunas herramientas o algunos procesos que no estaban resultando.

Buscamos esa dinámica fluida de trabajo que nos permitió avanzar semana a semana entregando tareas y viendo ese avance. Y al final de todo el proyecto en 2025, más allá de aspectos que quedaron pendientes o inconclusos, hicimos una evaluación de todos nuestros procesos, de las herramientas utilizadas, los de desarrollo, las dinámicas humanas que se fueron generando, cómo las solucionamos, y capitalizamos todo eso en una bitácora para no volver a caer en los mismos errores y retomar 2026 con más experiencia en este tipo de trabajos colaborativos.

Muestras y reacciones del público en 2025

Desde la mitad de 2025 en adelante comenzamos a realizar experiencias de intercambio con la institución adoptante. En junio realizamos una visita al Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano, una jornada institucional de articulación e intercambio. Se presentaron avances, se recibieron observaciones de especialistas y se fortaleció el vínculo con la institución.

Realizamos presentaciones en diferentes eventos y congresos. En julio fuimos con un stand de UNPAZ y a dictar un taller en el III Encuentro Regional de Juegos de Mesa Conurbano Sur 2025. En septiembre presentamos una ponencia en las Jornadas de la REDCOM, en la Universidad Nacional de Moreno, donde realizamos una presentación académica de resultados parciales y del enfoque transmedia del proyecto, en un espacio de discusión sobre comunicación y producción cultural. En esta instancia participaron como expositores, además de Victoria y Néstor, Leandro Sechuk, estudiante de videojuegos y uno de los desarrolladores del juego de mesa. En octubre tuvimos la presentación oficial de avances en el INAPL, en el marco del Ateneo Sociocultural “Me (Re)Suená”, organizado junto con Gabriel Lerman, que es parte del equipo, investigador y docente de UNPAZ y nuestro nexos con el INAPL.

En el último tramo del año pudimos presentar una ponencia en el III Congreso de Diseño de Juegos Digitales de la Universidad Andrés Bello (octubre), un evento internacional centrado en el diseño lúdico, decisiones narrativas y enfoque pedagógico del videojuego y el ecosistema transmedia. En noviembre tuvimos la presentación de resultados parciales en la Universidad Nacional de José C. Paz, en el marco de la Semana de la Ciencia, con presencia de autoridades y estudiantes de la universidad. Además, el mismo mes participamos de una entrevista en el programa “Desde el conocimiento” de C5N y presentamos el proyecto “Chasqui-dos”, Federico Marcó (Dirección de Vinculación Tecnológica), Victoria Pirrotta (directora del proyecto), Gabriel Lerman (UNPAZ-INAPL) y Néstor Arriola (codirector del proyecto). Se destacó, además, el impacto institucional del proyecto en el marco de las políticas de vinculación tecnológica de la universidad, orientadas a la transferencia social del conocimiento y a la articulación con organismos públicos, entre ellos el INAPL.

A fin de año realizamos el cierre de la fase ejecutiva y planificación para la continuidad 2026, en ese marco hicimos evaluación integral de resultados, sistematización de aprendizajes y diseño de la hoja de ruta para la siguiente etapa, incluyendo posibles mejoras estructurales. Las/os 25 voluntarias/os continuaremos en un proyecto PID vinculado a nuevas tecnologías y ciudadanía digital, consolidando la experiencia adquirida y proyectando nuevas articulaciones institucionales y participantes.

Conclusiones

A lo largo de este trabajo pudimos observar las distintas partes y componentes de “Chasqui-dos” dirigido por Victoria Pirrotta y Néstor Arriola, que nació de un Proyecto de Investigación y Transferencia (PITTS) y permanece activo en 2026, sumando más voluntarios/as y líneas de acción. Continuamos trabajando con la institución adoptante, el Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano (INAPL), pensando actividades que podrían funcionar en las aulas y actividades de apoyo al museo de la institución, y buscamos generar instancias de testeo de los productos con profesionales e investigadores/as del INAPL, reuniones con sus referentes, especialmente Leonor Acuña, directora, y Gabriel Lerman, que es profesor e investigador en la UNPAZ, parte del proyecto, trabajador en la institución y nexo fundamental para nuestra conexión con las diferentes áreas. El trabajo que comenzó en 2025 con el INAPL en la elaboración de los productos, la curaduría, el asesoramiento de los especialistas en los temas trabajados, se profundiza en 2026 con otro tipo de trabajo más específico con los formatos, testeos en la institución y en la UNPAZ también.

Al ser un trabajo voluntario, contar con estudiantes que están en formación y ser un proyecto que es una instancia formativa para ellos/as, a veces los tiempos de producción son mucho más laxos y extensos que en trabajos remunerados, y hacemos otro tipo de evaluación de los procesos. Esto implica que el proyecto no solamente es un momento, un tránsito durante el año, sino que también es una instancia de formación profesional, de participación como productores/as, de aprendizaje y es un modo de ofertar y generar demanda en relación a nuestra formación específica de graduados/as de la UNPAZ. Partimos de un marco teórico y categorías para pensar el material educativo. Fue funda-

mental, además, contar con los conocimientos y formación específica de estudiantes y graduados/as de carreras que apuntan a la producción lúdica y audiovisual. Pudimos explorar el enriquecimiento profesional entre estudiantes y docentes, ya desde otro rol como compañeros/as que formamos parte de este proyecto.

En 2026 el proyecto continúa con más cantidad de voluntarios/as con un enfoque en relación al tema de las nuevas tecnologías que tiene que ver con un PID en el que participamos. Este año les vamos a dar forma a cuestiones que evaluamos el año pasado, por ejemplo, un fuerte acompañamiento y la necesidad de figuras fuertes en la producción y en los subgrupos de trabajo, tanto para el juego de mesa, como para el videojuego, el cómic y la parte audiovisual. Reforzar la presencia nos parece clave porque varios aspectos se nos fueron escapando. Por ser un grupo humano tan grande, se complica el seguimiento, es por eso que pulimos estrategias y metodologías que apuntan al trabajo con un grupo de esas características. En 2025 sucedió que el grupo se fue formando: comenzamos con cuatro personas, luego fue aumentando el número, y terminamos con más de veinte. Este año ya sabemos que contamos con esa base además de quienes se vayan sumando. Hay muchos aprendizajes del trabajo con un grupo numeroso. El año pasado nos tomamos el tiempo, en diciembre, de hacer una evaluación de cómo hacer esa gestión de los recursos sin que nadie se desgaste, poder llegar a objetivos que no impliquen una exigencia extrema y que supongan una instancia formativa y una experiencia agradable.