



CULTUREANDO TU CARNAVAL, UNA ESTRATEGIA DE
EMPODERAMIENTO PARA LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
FUNDADORES DE RIOSUCIO, CALDAS

JORGE ANDRES SANCHEZ CARDONA

ALEXANDER LOPEZ HINCAPIE

Asesora:

YORLADIS ALZATE GALLEGO

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MANIZALES

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

MANIZALES

2017

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedicamos a Dios, por ser parte de nuestra inspiración y fortaleza, por ser la fuente de sabiduría e infinita inteligencia y sobre todo por permitirnos culminar exitosamente este proceso.

Con amor y cariño a nuestros familiares por ser pilares en nuestras vidas; por el respaldo moral en todo tiempo a ellos mil gracias por ser fuente de motivación.

A los docentes que nos guiaron y nos permitieron expandir y aprender de ellos todos sus conocimientos en este proceso.

Jorge Andrés Sánchez

Alexander López Hincapié

AGRADECIMIENTOS

A las personas que participaron de este proceso que con su contribución hicieron posible la culminación de este proyecto, a todas ellas muchas gracias.

A la Institución Educativa Los Fundadores por abrirnos las puertas de tan bella institución y a los niños y niñas del grado tercero muchas gracias por su tiempo y su participación.

A la Facultad de Educación de la Universidad Católica de Manizales, por apoyar nuestras ideas y permitirnos realizar este hermoso proceso de investigación.

A Dios por iluminarnos, acompañarnos y poner en nuestro camino luces que hicieron de este proyecto un proceso de aprendizaje académico y personal.

A la asesora del proyecto profesora Yorladis Alzate Gallego por permitirnos desarrollar la idea y crearla, pero sobre todo por su dedicación y apoyo incondicional en todo el proceso, a ella mil gracias.

Jorge Andrés Sánchez Cardona

Alexander López Hincapié

Cultureando tu Carnaval, Una Estrategia De Empoderamiento Para Los Niños y Niñas

De La I.E Fundadores De Riosucio.

Tabla De Contenido

1.	Planteamiento Del Problema	12
1.1.	Pregunta de Investigación	14
1.2.	Descripción Del Escenario	14
1.3.	Descripción de la población	17
2.	Antecedentes	18
2.1.	Antecedentes internacionales	18
2.2.	Antecedentes nacionales	20
2.3.	Antecedente nacional, con alcance internacional	21
3.	Justificación	25
4.	Objetivos	27
4.1.	Objetivo general	27
4.2.	Objetivos específicos	27
5.	Impacto social	27

6.	Marco Teórico	29
6.1.	Subjetividad	29
6.2.	Carnaval de Riosucio	29
6.2.1.	El diablo	31
6.2.2.	Carnaval	31
6.2.3.	Las cuadrillas	32
6.2.4.	La máscara	33
6.2.5.	Decreto	33
6.2.6.	Convite	33
6.2.7.	Conjuros	34
6.2.8.	Republica del carnaval	34
6.2.9.	Toreo popular	34
6.2.10.	Baile de chicha	34
6.2.11.	Desfile	35
6.2.12.	Culebra	35
6.2.13.	Bautizos	35

6.2.14.	Alboradas	35
6.2.15.	Entrada del diablo	35
6.2.16.	Quema del diablo	36
6.3.	El carnaval y la subjetividad	36
6.4.	La narrativa	38
6.4.1.	Narrativa en el aula	40
6.4.2.	Narrativas transmedia	40
6.5.	La didáctica	42
6.5.1.	La didáctica de la tecnología	46
7.	Marco legal	47
8.	Diseño metodológico	51
8.1.	Evaluación de la implementación	62
8.2.	Aplicación o implementación	66
9.	Hallazgos	76
10.	Conclusiones	77
11.	Referentes bibliográficos	79

11.1Bibliografía	79
12. Anexos	83
Anexo 1 Consentimiento informado	83
	83
Anexo 2 Cronograma de actividades	84
Anexo 3 Entrevista semiestructurada	84

Índice de Fotografías

Fotografía 3 Viviana Medina; Alex López presentado la cartilla a los estudiantes de grado tercero de la I.E.F	67
Fotografía 2 Viviana Medina; Alex López dando a conocer la cartilla y forma de trabajo	67
Fotografía 4 Viviana Medina; Alex López entregando la cartilla a los estudiantes	67
Fotografía 6 Alex López lectura en grupo estudiantes grado tercero	67
Fotografía 5 Alex López; estudiantes grado tercero leyendo cartilla	67
Fotografía 8 Alex López; resolviendo dudas e inquietudes durante la lectura de la cartilla Un cuento de carnaval	68
Fotografía 7 Alex López; lectura en grupo estudiantes grado tercero I.E.F	68
Fotografía 9 Alex López; trabajo en grupos estudiantes grado tercero I.E.F	68
Fotografía 10 Viviana Medina; finalización actividades lectoras con la cartilla Un cuento de carnaval	69
Fotografía 11 Alex López; presentación video tutorial creación de un decreto	69
Fotografía 12 Alex López; segunda parte video tutorial	69
Fotografía 14 Alex López; trabajo valorativo asimilación video tutorial	70

Fotografía 13 Viviana Medina; socialización video tutorial	70
Fotografía 16 Viviana Medina; trabajo en grupo en la plataforma blogger	Error! Bookmark not defined.
Fotografía 15 Viviana Medina; entrega de cartilla a los estudiantes del grupo tercero A de la I.E.F para su posterior implementación	71
Fotografía 17 Viviana Medina; respondiendo las preguntas para acceder al contenido de la plataforma.....	71
Fotografía 18 Viviana Medina; navegando a través de las diferentes plataformas de la narrativa transmedia	71
Fotografía 20 Alex López; estudiantes del grado tercero centrados y contentos con la actividad que realizan	72
Fotografía 19 Viviana Medina; estudiantes leyendo y buscando las pistas para acceder a la plataforma.....	72
Fotografía 22 Viviana Medina; estudiantes satisfechos por responder las preguntas claves para acceder a la plataforma.....	72
Fotografía 21 Alex López; estudiantes leyendo el contenido de la plataforma.....	72
Fotografía 24 Alex López; los estudiantes sienten agrado por la estructura de las plataformas y como los dibujos se encuentran en todos los medios que utilizan	73
Fotografía 23 Viviana Medina; resolviendo inquietudes a los estudiantes.	73

Fotografía 26 Alex López; se trabajó con el videobean donde los estudiantes observaban en una pantalla más amplia todo el contenido de la narrativa transmedia	73
Fotografía 25 Viviana Medina; resolviendo inquietudes a los estudiantes	73
fotografía 28 Alex Lopez; elaboración dibujo por parte de los estudiantes representando los símbolos del carnaval	74
fotografía 27 Alex Lopez; creación de dibujo alusivo al carnaval de Riosucio por parte de los estudiantes	74
Fotografía 30 Alex López; elaboración de un decreto por parte de un grupo de trabajo de estudiantes.	74
Fotografía 29 Alex López; creatividad y elaboración de un decreto por parte de Luis Adrián	74
Fotografía 31 Alex López, creación de un dibujo alusivo a la simbología del carnaval de Riosucio por parte de los estudiantes.	75
Fotografía 33 Alex López; elaboración de decretos por parte de los diferentes estudiantes del grado tercero de la I.E.F	75
Fotografía 32 Alex López; creación de decreto por parte de los estudiantes.	75

Índice de Tablas

Tabla 1 Fases de la entrevista semiestructurada	62
Tabla 2 Matriz inicial	70
Tabla 3 Matriz final	73

1. Planteamiento Del Problema

Riosucio Caldas es un pueblo su gèneris en la historia de Colombia, pues este se asocia con una de sus celebraciones festivas más reconocidas: el carnaval de Riosucio. La génesis del carnaval está ligada a la fundación del pueblo lo que genera un imaginario social identitario que caracteriza al municipio coligado con su festividad.

Si bien esta relación entre pueblo y rito festivo es supremamente importante en la constitución de identidad colectiva “dinámica procesal y relacional en constante proceso de construcción, readaptación, negación o confrontación, sostenida, además, por bases que pueden ser plurales y contestadas” (Nash, 2003, pág. 22) no es muy tenida en cuenta en el empoderamiento de los pobladores hacia el lugar que habitan, pues en los escenarios educativos, los cuales son espacios propicios para fortalecer dicha identidad no se tiene en cuenta esta relación y se trabaja poco en el fortalecimiento y significado de ser riosuceño, lo que genera poco conocimiento por parte de los niños, niñas y jóvenes sobre el carnaval de Riosucio, uno de los ritos festivos que más reconocimiento y renombre dan al municipio.

Es por todo lo anterior que se considera importante y necesario que los niños, niñas y jóvenes de Riosucio conozcan, construyan, fortalezcan y se empoderen de la historia que ha tejido lo que hoy es Riosucio y de las configuraciones y reconfiguraciones que siguen aportando para el crecimiento del mismo, una de ellas y la más importante el carnaval de Riosucio, pues son ellos la semilla viva, quienes conociendo y empoderándose de su fiesta pueden generar valor y sentido a lo que implica ser riosuceño, a la conservación de las tradiciones que dan valor a lo festivo, impulsando o salvaguardando la fiesta que da identidad al municipio.

El carnaval de Riosucio es identidad, cultura, amor, unión y espiritualidad, es una tradición que tiene vigencia; se considera no solo como una manifestación cultural, sino también como un evento folclórico, en su vivencia se observa por parte de los participantes, desfogue, apertura, juego e inversión permitiendo que quienes lo viven se liberen de cargas y regresen al tiempo no carnavalesco tranquilos y des estresados; pero muchas veces este desfogue se confunde en medio de la borrachera, las orquestas y el desenfreno que si bien es permitido en el carnaval, deja de lado lo autóctono, la raíz que formo el carnaval y los ritos matachinezcos que son los que realmente le dan sentido a la fiesta y la hacen sin igual. Esta pérdida de sentido, genera lo que George Simmel citado por (Torre, 2000) llama una “*tragedia de la cultura*”, es decir lo objetivo, la fiesta, la bebida tienen más acogida y asfixia lo subjetivo, es decir, los ritos matachinezcos, las tradiciones festivas y literarias, generando una tragedia, una pérdida de identidad con la fiesta, quitándole trascendencia al carnaval.

Es por ello que se debe fortalecer la parte subjetiva, es decir, que los niños y niñas a través del conocimiento adquirido dejen emerger sus subjetividades como esas construcciones sociales que se hacen de la realidad, para que sean los ritos matachinezcos y tradicionales los que sigan engalanando el carnaval y dándole sentido al mismo, si bien aún se mantienen muchas de las tradiciones que le dieron vida al carnaval, muchas se han visto amenazadas por el crecimiento y publicidad de la fiesta y de quienes la viven, que cada vez son más visitantes que riosuceños.

La tradición oral ha sido clave en la transmisión de saberes en Riosucio, ha sido una de las expresiones culturales que más ha aportado al mantenimiento del carnaval; si bien esta ha sido importante, no se le debe confiar la tarea de mantener vigente una tradición con un largo trasegar histórico, pues se ha sentido que mucha historia festiva se ha ido a la tumba con los grandes matachines, es por esto que se hace necesario acudir a otras estrategias que permitan sistematizar,

comunicar y dar a conocer de manera lúdica la historia, sentido, valor y significado de la fiesta, sobre todo, en el acervo artístico, en el satírico y en el irónico, que son los tres pilares de una idiosincrasia ordenada y definida dentro del ámbito carnavalero regional y dentro del contexto nacional.

Por dicha razón es importante utilizar las narrativas históricas desde la didáctica y la transmedia como un tipo de relato que se puede construir colectivamente, lo cual permitirá unir saberes y darle fuerza a lo realmente importante y constitutivo del carnaval de Riosucio; para ello es necesario contar con personas interesadas en el tema y el proyecto tiene la convicción de que la mejor forma de mantener una tradición tan importante, es a través de la educación, es por ello que la escuela se convierte en un escenario pertinente para empezar a generar narrativas a través de múltiples medios y plataformas de comunicación que hagan ver a los y las estudiantes como agentes de su festividad y que los empodere al mismo tiempo de la misma.

1.1. Pregunta de Investigación

De acuerdo a lo anterior surge la siguiente pregunta problémica

¿Cómo generar empoderamiento del rito festivo del carnaval de Riosucio en los niños y niñas del grado tercero de la sede A de la Institución Educativa Fundadores a través de narrativas históricas como estrategia que permite construir conocimiento desde múltiples medios y plataformas?

1.2. Descripción Del Escenario

Nombre de la Institución: Institución Educativa los Fundadores Sede A Pio XII.

Carácter: Público

Ubicación geográfica: Dirección: Carrera 5 No. 11-76. Teléfono: 8592204.

Municipio: Riosucio.

Departamento: Caldas.

Características poblacionales:

Administrativos: 1 (1 Coordinadora).

Docentes: 13.

Estudiantes: 390.

Misión: (fundadores, 2011)

Nuestra Institución Educativa ubicada en el municipio de Riosucio en el departamento de Caldas, en el marco de un modelo humano- cognitivo presta el servicio educativo fortaleciendo competencias básicas que cohesionan y comprometen al estudiante en su desempeño hacia lo laboral, la convivencia, la civilidad y la ciudadanía.

Visión:

La Institución Educativa Los Fundadores en el año 2012 avanza en la consolidación y ejecución del modelo humano- cognitivo; en el año 2015-2016 evidencia la formación y promoción de estudiantes en formación técnica articulados con instituciones de educación superior y el SENA.

Modelo pedagógico:

El modelo pedagógico de la Institución Educativa Los Fundadores es un marco institucional (PEI), que establece las formas de comportamiento (y sus sustentaciones teóricas) dentro de la comunidad educativa, para ello la comunidad educativa INELFU ha encontrado sentido a la reflexión teórica y la práctica educativa dentro de un modelo humano cognitivo.

El componente humano se sustenta en una filosofía que reconoce al estudiante y al docente como SERES HUMANOS, como personas, con derechos y deberes, con un proyecto de vida, abiertas a la comunicación, al cambio, a la conciliación, a la formación para la vida y el trabajo, libres y por tanto comprometidos con valores para la convivencia, e inmersos en un contexto

social y cultural que los hace únicos. Este modelo se evidencia en las dimensiones humanas, se expresa en los valores institucionales que realzan lo expresivo, lo cognitivo y lo afectivo y se practica en la cotidianidad de la convivencia en el aula.

El componente cognitivo del modelo pedagógico se desprende necesariamente del primero y se supedita a él y reconoce al estudiante como una persona en formación de competencias académicas, comunicacionales y afectivas, y en tal sentido hace hincapié en el desarrollo de sus competencias de pensamiento como base para el entendimiento y la racionalidad, para ello toma elementos de la pedagogía conceptual y concibe al acto pedagógico como una acción intencionada, planificada y proyectada hacia la construcción del ser del estudiante de forma íntegra.

El modelo pedagógico humano cognitivo establece relaciones humanas horizontales entre las personas que integran la comunidad educativa basadas en los valores institucionales y en los roles que cada uno desde su conocimiento y experiencia aportan al acto pedagógico.

Según el PEI de la INELFU, para brindar un conocimiento que genere experiencias significativas en los estudiantes se debe estructurar:

Un plan de estudios desde el modelo pedagógico (Humano-Cognitivo) para que la tarea del docente contribuya con el logro de la calidad institucional, para este trabajo, no solo se tuvo en cuenta las directrices propuestas por el Ministerio de Educación Nacional, fue vital saber qué es lo que pretende la Institución Educativa, primero, desde la concepción que se posee del ser humano, de acuerdo a los principios: Antropológico, sociológico, psicológico y pedagógico y segundo atendiendo a un exhaustivo análisis de la realidad local, regional,

nacional y global, que permitiera reconocer el tipo de formación ideal. En consonancia con el PEU se pretende entonces crear la Cátedra Carnalera como instrumento que posibilite el empoderamiento de los niños y niñas hacia frente a su cultura y sus raíces.

1.3. Descripción de la población

La población son los 28 niños y niñas del grado tercero de la institución educativa fundadores sede Pio XII, donde la edad promedio de estos es de 8 a 11 años, los cuales por su edad tienen una concepción puntual acerca del carnaval y de lo que este representa para ellos y como ellos se involucran en las actividades de este, no solo ellos si no también su núcleo familiar además la interrelación de todo lo que conlleva el carnaval para ellos. Puesto que estos niños y niñas comprenden los diferentes estratos socia-culturales del municipio donde veremos reflejado una pluralidad de interpretaciones y vicisitudes del significado del carnaval en la vida de cada uno de ellos y su entorno familiar.

De esta población se tomará una muestra de 10 estudiantes para medir el impacto de la implementación del proyecto.

2. Antecedentes

2.1. Antecedentes internacionales

Como antecedente internacional podemos mencionar el Proyecto “Sí me importa” de la organización española Oxfam Intermón.

Oxfam Intermón es una organización española que no pertenece al estado (ONG) que atiende problemáticas sociales como la pobreza y la injusticia. Consta de un grupo joven de profesionales, los cuales le imprimen innovación al proyecto. El objetivo trazado es entender que fenómenos tecnológicos atraen al público para así poder difundir masivamente y con más eficacia sus ideales.

Es así que surge la necesidad de usar las narraciones transmedia, lo cual le imprimió innovación al proyecto ya que gracias a las narraciones multiplataforma los usuarios podrían interactuar entre ellos, expresar sus pensamientos y postular nuevas ideas para mejorar el proyecto y por ende la sociedad.

Este proyecto busca fomentar la cooperación para lograr un cambio social a través de las redes sociales, aplicando las narrativas transmedia para motivar la participación activa de su público en la búsqueda de soluciones a la problemática de pobreza e inequidad social presente.

Conocer este proyecto y la experiencia del mismo, es fundamental para dar cuenta de lo exitoso que podría ser el proyecto Cultureando tu carnaval, teniendo en cuenta que al igual que “Sí me importa” usaremos narrativas transmedia como estrategia de comunicación e interacción para que los niños y niñas que usen la plataforma conozcan sobre el carnaval de Riosucio y se empoderen de este.

Metodología:

La metodología usada en este proyecto aplica la investigación de estudio de caso , teniendo como objetivo impactar y sensibilizar al público en general a través de este tipo de narración y el uso de distintas plataformas digitales las cuales permiten que muchas personas se enteren de las distintas problemáticas sociales y participen activamente en la solución de las mismas.

A través del método de investigación estudio de caso, se analizan los resultados como publico impactado, plataformas digitales usadas y el material utilizado durante el proyecto, evaluando así los resultados obtenidos.

Esta técnica de investigación utilizada en el proyecto “si me importa”, puede contribuir al proyecto “Cultureando tu carnaval, una estrategia de empoderamiento para los niños y niñas de la institución educativa los fundadores de Riosucio”, permitiendo analizar el conocimiento y apropiación que los participantes pueden lograr gracias a la narrativa transmedia la cual emplea múltiples plataformas para contar la historia del carnaval y al mismo tiempo motiva la participación en la misma historia.

El barco:

El Barco y sus episodios difundidos a través de Twitter, son un gran ejemplo de proyectos transmedia, donde los usuario o fans interactúan con los personajes de esta serie a través de la red social Twitter, allí los fans colaboraron en la resolución de pistas y otros misterios que mostraba la serie, logrando así un gran interés y participación del usuario dentro de la historia.

Se trata de un ejemplo de narrativa transmedia, ya que se capta al espectador de la serie mediante varias plataformas; aportándole datos que no conocería solo viendo la serie en sí, descubriendo de mejor forma la historia.

Este proyecto aprovecha la popularidad en los jóvenes de la aplicación Twitter , la cual es usada para motivar la participación de los usuarios en la historias las cuales tienen un contenido intrigante y atrapante, algo que se torna muy atractivo para la juventud actual la cual es nativa tecnología lo que hace más fácil la aplicación de este proyecto transmedia.

Se observa como en este caso se utiliza una aplicación como Twitter para difundir una historia y a la vez para motivar la participación de los usuarios en dicha historia, generando así nuevas narraciones que alimentan la original, este proyecto tiene similitud con el empoderamiento que pretende alcanzar hacia el carnaval de Riosucio por parte de los niños y niñas de la Institución Educativa los Fundadores, brindándoles la oportunidad de entender la historia del mismo, pero más atractivo aun es la participación de ellos mismos en la historia a través una página web interactiva enlazada también a una cartilla que contiene pistas las cuales deberán utilizar al interactuar en la página web.

2.2. Antecedentes nacionales

El proyecto 4 Ríos es un ejemplo de cómo se aplica la narrativa transmedia abordando una temática tan real como lo es el conflicto armado en Colombia, este proyecto narra historias y sucesos reales expuestos al usuario de forma artística a través de comic, también permite que los usuarios se adentren en las historias narradas y también que generen su propia opinión de las mismas. (Orgánica Digital, 2012)

El proyecto “4rios” hace uso de la narrativa transmedia donde expone desde un enfoque atractivo y digital los sucesos del conflicto empleando una metodología lúdica y atractiva a los usuarios o interesados en el tema. Donde los autores del proyecto utilizan la investigación

narrativa biográfica para recopilar la información dando forma y estructura al proyecto en todas sus áreas.

El aporte de dicho proyecto se basa en el uso de las narrativas biográficas, las cuales van orientadas a contar los acontecimientos de personajes ilustres y constructores de la historia carnavalera del municipio de Riosucio, con el fin de poner en acción su vida y obra a través de plataformas que permitan una interacción entre los niños, niñas y el personaje que cuenta la historia a través de múltiples plataformas.

2.3. Antecedente nacional, con alcance internacional

Transmedia en el caso “Luabooks”, se trata de una editorial digital colombiana enfocada a la literatura infantil y juvenil, ofrecen productos multiplataforma, en distintos idiomas, animados, narrados, musicalizados, con interacción de sus interlocutores a través de distintas plataformas digitales.

Juan Saab un ingeniero en sistemas encargado de la parte técnica, Lizardo Carvajal el contador de historias, ilustrador, Diego Palacios músico del proyecto y junto a un gran equipo de trabajo se trazan el objetivo de crear cuentos, pero estos cuentos debían ser muy distintos en cuanto al medio u objeto de transmisión, es por esto que inician una investigación sobre cómo hacer cuentos interactivos, con novedosos diseños, tramas e ilustraciones en formato digital, teniendo en cuenta que ya contaban con la experiencia de crear cuentos en papel.

Fue así como fundaron “Luabooks”, teniendo como objetivo crear una literatura infantil distinta, innovadora, utilizando la tecnología digital para crear cuentos de gran contenido como lo son:

“El Pájaro de los Mil Cantos”

“El Vendedor de Sandías”

“El Fantástico Aviario de Sir William McCrow”.

Todo este material interactivo transmitido gracias a la transmedia, lo cual les ha brindado un alcance global de sus obras, este proyecto se relaciona con el empoderamiento del carnaval que pretendemos lograr en los estudiantes de la Institución Educativa Los Fundadores en tanto se tiene como objetivo complementar la transmedia con una cartilla ilustrada que le permita al niño y a la niña interactuar con el personaje y mantenerse activo en la red y en la cotidianidad aprendiendo sobre carnaval al mismo tiempo que fortalece su identidad individual y colectiva, es así que se debe tener en cuenta el cuidado y relevancia que el proyecto Luabooks da a los gráficos y personajes en sus historias, lo cual nos invita a seleccionar un buen personaje que relate la historia del carnaval.

Se evidencia que los creadores de este proyecto, buscaron como generar un nuevo producto en este caso libros infantiles, pero querían hacer algo distinto es por eso que iniciaron una investigación sobre la narrativa transmedia para utilizarla a favor de sus ideas innovadoras, también es de resaltar como este grupo de profesionales con distintas habilidades unen fuerzas para llevar a cabo esta idea.

Algo que también llama la atención es la relevancia que le dan a los dibujos y personajes que usan en sus cuentos digitales, algo que también se pretende alcanzar en el proyecto investigativo en el cual trabajamos en la actualidad alusivo al carnaval de Riosucio.

2.4. Antecedentes locales

Como antecedente local se toma al Carnaval “Creación y Cultura”, donde se enseña la historia del carnaval a niños mediante un fan page cuya finalidad es ganar seguidores a través de la red social Facebook, dando a conocer el producto y promocionándolo.



Fotografía 1 Andrés Navarro; caricatura de dónde vengo yo

Este trabajo involucra diferentes medios de comunicación donde los usuarios (niños, niñas y jóvenes) interactúan con dicho contenido además se dan obras de teatro con títeres todas relacionadas al carnaval de Riosucio.

Toda la historia es guiada por una marioneta del Diablo del carnaval, quien lleva a los niños y niñas a interactuar con él, conociendo de sus orígenes, conceptualización y sentido en el carnaval de Riosucio.

Este antecedente no solo se relaciona con el proyecto que se pretende llevar a cabo por el uso de herramientas tecnológicas en la difusión de la información, sino porque tratan el tema del carnaval como centro de proyección, interacción y trabajo didáctico.

Otro referente local es el libro “Un pequeño matachín de Riosucio” el autor Álvaro Gartner explica que es un matachín y como este personaje da vida y es actor activo del carnaval de Riosucio mediante una historia escrita y dibujada en colores realzados donde los niños son inmersos en la historia y dan cuenta de la importancia de este matachín en el carnaval, lo cual motiva y despierta el interés de los niños por la cultura carnavalera y la magia que encierra, este trabajo nos permite dar un enfoque didáctico y metodológico al proyecto puesto que nos sirve de guía en el desarrollo del contenido de la transmedia dado que es para niños de primaria por lo cual nos permite tener un amplio panorama de los actores principales del carnaval de Riosucio y como estos construyen y dan vida a todos los actos de la fiesta carnavalera.

3. Justificación

Este proyecto se elabora con el objeto de preservar el conocimiento y apropiamiento por las expresiones culturales, populares y festivas del carnaval de Riosucio; con la intención de empoderar a los niños grado tercero de primaria de la sede A de la Institución Educativa Fundadores de su fiesta más reconocida y tradicional, además de fortalecer la identidad colectiva la cual es necesaria para generar procesos de integración y así aportar al municipio, a través de la educación, reafirmando que la identidad y la apropiación de las tradiciones festivas son posibles si se trabaja desde semilleros con niños y niñas, logrando incentivarlos para que a través de diferentes estrategias y plataformas descubran lo autóctono y se apropien de su carnaval.

El ideal es aprovechar la narrativa como exploración de las relaciones entre identidades y la cultura propia utilizando la riqueza de la transmedia para hacer que emerja la creatividad inagotable de los niños, la innovación vinculada con la riqueza simbólica del carnaval, la cual evidenciara un reconocimiento y empoderamiento que contribuya al crecimiento de la cultura festiva del municipio.

Un punto a favor de la investigación, será el hecho de que los niños son nativos tecnológicos, sienten gran interés por este tipo de herramientas, lo cual es una gran motivación, pues al interactuar con las diferentes plataformas van descubriendo, conociendo, haciendo conexiones entre la historia y la realidad, generando un conocimiento sobre su carnaval e impulsando a los niños y niñas para que participen de este, se lo apropien y por ende luchan por preservarlo.

El usar narrativas transmedia será de gran utilidad, ya que no solo será llamativa para los niños, sino que será un registro histórico de la fiesta de los riosuceños, una forma diferente de enseñar acerca de uno de ritos festivos que constituye la identidad del municipio, pues el hecho de que sea la imagen de un diablo del carnaval quien vaya dirigiendo la narrativa se convierte en una didáctica distinta, donde el niño y la niña interactúan con un protagonista que va contando la historia de la fiesta y mostrando personajes y acciones claves de la misma, además complementando su conocimiento con una cartilla que podrán tener a la mano, cuando no haya espacio de usar un computador, motivándolos al aprendizaje y generando expectativas para futuros encuentros a través de la transmedia, lo cual generará impacto no solo como aprendizaje significativo en los y las estudiantes, sino que servirá de guía y apoyo a la junta del carnaval para salvaguardar el carnaval de Riosucio.

Este proyecto es pertinente ya que actualmente con las modificaciones que han sufrido los estatutos que rige la junta del carnaval, la participación de los niños en él se ha visto muy afectada, en los últimos carnavales se evidencio muy poca participación de las cuadrillas infantiles, de 24 cuadrillas bajo a 4 cuadrillas por lo que este sería un instrumento que la junta, los docentes y los riosuceños pueden utilizar para tener presente el carnaval durante el receso que existe entre festividad y festividad, ya que este es un tiempo frio en el que el carnaval no se hace visible, y lo que se requiere es que esta cultural sea innata y haga parte activa de la vida de todos los niños que son el presente y el futuro del carnaval de Riosucio.

4. Objetivos

4.1. Objetivo general

Generar empoderamiento del rito festivo del carnaval de Riosucio en los niños del grado tercero de la sede A de la Institución Educativa Fundadores, a través de narrativas históricas desde la transmedia como estrategias que permiten construir conocimiento desde múltiples medios y plataformas.

4.2. Objetivos específicos

- Indagar acerca de la historia festiva del carnaval de Riosucio, relacionando la historicidad del municipio con su carnaval.
- Diseñar una narrativa transmedia con el contenido histórico del carnaval de Riosucio
- Implementación de la experiencia transmedia en el grado tercero de la sede A de la Institución Educativa Fundadores
- Evaluar el impacto de la narrativa transmedia en los estudiantes que participaron el proyecto.

5. Impacto social

El carnaval de Riosucio por si solo genera un gran impacto en la sociedad local, regional, nacional y después de haber sido declarado Patrimonio Oral, Cultural e Inmaterial de la Nación., pero el impacto será mayor, ya que las redes son virales y abarcan más población, por lo que esta iniciativa impactara no solo a las personas riosuceñas amantes de su fiesta, sino a todos los foráneos interesados en indagar acerca del rito festivo del carnaval de Riosucio.

La población que se verá más beneficiada con el proyecto serán los niños del grado tercero de la Institución Educativa Fundadores y el carnaval de Riosucio, especialmente la Junta del

carnaval que esté a cargo del mismo, ya que esta estrategia es clave para salvaguardar la fiesta y tradición cultural del carnaval, incentivando a los niños, niñas y jóvenes para que adquieran amor por el Carnaval y lo vivencien no solo como una fiesta común de baile y bebidas, sino como una expresión cultural de alegría y tradición, ya que en sus manos está el salvaguardar la conservación y transmisión de esta bella festividad, de esa gran historia de la creación, y toda la cultura que se conserva de generación en generación que hace parte del pueblo y la identidad colectiva.

También se beneficiará indirectamente a toda la comunidad educativa de la Institución Educativa Los Fundadores y con más relevancia los docentes que allí trabajan, puesto que tendrán como referente este proyecto el cual utiliza todos estos medios tecnológicos para llegar de mejor forma a los estudiantes, además que los invita a ser partícipes de la misma, dándoles un ejemplo del cómo pueden involucrar las tics en su ejercicio pedagógico.

Los y las investigadoras de fiesta también se podrán beneficiar con este proyecto, pues podrá servir como antecedente para próximos proyectos sobre el carnaval de Riosucio.

6. Marco Teórico

6.1. Subjetividad

El carnaval de Riosucio tiene unas características especiales que hacen que todos los riosuceños amen su pueblo y creen una identidad que los hace reconocerse sin importar el lugar, la inversión, la igualación y la apertura son las que permiten que en tiempo de carnaval la subjetividad de las personas emerja de manera diferente, los niños en esta época viven un tiempo espacio diferente pues los lugares que antes para ellos eran prohibidos en esta época son espacios compartidos pues ellos viven los desfiles de media noche y los actos protocolarios y carnavaleros sin importar el espacio y la hora, dado que estos ya no solo son para los adultos, esta inversión, igualación, liberación y efímera libertad que concede el diablo del carnaval también envuelve a los niños y los lleva a sentir, a pensar y actuar de manera distinta pues se le permite actuar en estos escenarios, decretar, desfilar y pertenecer en cuadrillas propuestas y guiadas por mayores quienes los inician en el rito festivo del carnaval, y se afirma que:

La subjetividad es al contexto y la historicidad, lo mismo que el sujeto a la cultura. La subjetividad no se puede estudiar sin comprender el contexto de su emergencia, pero ello no quiere decir que el sujeto está determinado a priori y encajonado en una realidad que lo vuelve prisionero. Se trata es de reconocer que el sujeto está históricamente determinado por el contexto histórico, aunque no prisionero de la historia. (p.59) Zemelman, 2009 citado por (Piedrahita E & al, 2013)

6.2. Carnaval de Riosucio

Las raíces del carnaval de Riosucio se remontan a la época precolombina, cuando los pueblos de REAL DE MINAS DE QUIEBRALOMO Y NUESTRA SEÑORA DE LA MONTAÑA se

enfrentaban por las tierras que se extienden a los pies del cerro INGRUMÁ. En 1.819. debido a una orden del entonces gobernador del Cauca, departamento al cual pertenecía Riosucio y gracias a los oficios conciliadores de dos sacerdotes, ambos grupos se trasladaron de manera conjunta al sitio que hoy conocemos como Riosucio con sus respectivos templos y parques, tan sólo los separaba una cuadra y una cerca de palos que no permitía el contacto directo.

Al lado y lado de la cerca cada grupo alzaba gritos, insultos y apodos que fueron dándole a la palabra del riosuceño una gracia especial. Esto originó el nacimiento de los decretos, que son versos escritos en octosílabos que cobran fuerza en la época del pre-carnaval, donde se dan a conocer chismes, rumores y críticas a la realidad local del municipio de manera jocosa y divertida.

A pesar de que los pueblos estaban unidos quedaba el temor de que durante la fiesta de los Reyes Magos el 6 de enero las discordias empañaran la celebración y por ello advirtieron a todos que quien se atreviera a dañar las fiestas estaría condenado y allí surge la idea de un diablo bueno que vigila y garantiza la paz. Desde 1.911 la fiesta se oficializó como EL CARNAVAL DE RIOSUCIO y actualmente se celebra cada dos años en el mes de enero en los años impares.

Es considerado la fiesta más larga del mundo porque se inicia en julio con la instalación de la república carnavalera y continúa con la celebración de un decreto cada mes y da paso a la celebración central en enero con un convite que se realiza en diciembre, donde se declara al pueblo maduro para recibir al diablo y su carnaval, cerrando con la lectura del testamento y la quema del diablo en el último día de la fiesta en sí, también es muy relevante mencionar el arte pintoresco, alegre y llamativo que contiene esta festividad, por lo cual este carnaval es considerado también patrimonio oral, cultural e inmaterial de la nación.

6.2.1. El diablo

El diablo es el rey del carnaval, prohíbe y tolera, vigila y esconde, es el motivo de la felicidad, de quien peregrina durante la fiesta, el que preside e incita al canto y al baile, es quien brinda a la salud de todos y después arde en llamas de alegría.

La imagen del diablo bueno es el homenajado durante el carnaval, está representado por una figura enorme que ocupa un sitio especial en una de las dos plazas del pueblo durante el carnaval, desde el sábado hace su ingreso triunfal por todas las calles y se apoltrona en una de las plazas desde donde mira lo que sucede en el carnaval, de ahí la máxima “si dañás la fiesta, te lleva el diablo”.

En la noche del miércoles es el diablo quien anuncia en boca de los matachines su herencia, su gratitud con el pueblo y hace un recuento burlesco de la festividad. Más tarde es quemado, lo que no significa su muerte sino el fin de su reinado.

Los actos, ritos, conjuros, literatura matachinezca y símbolos son las actividades que le dan vida al carnaval de Riosucio, los versos, los cantos y las tonadas alimentan sus días y noches de jolgorio, mientras que la magia y la fantasía inundan a Riosucio en su fiesta más tradicional. Cada uno tiene su significación así:

6.2.2. Carnaval

El origen del término deriva del latín CARNEM LEVARE: dejar la Carne, abandonar el uso, la posibilidad de comer carne, la víspera de cuaresma y en particular hace referencia al banquete de adiós a la carne que se celebraba la noche antes del miércoles de ceniza.

Todos los pecados cometidos por la comunidad en el año recién terminado se atribuían simbólicamente a un chivo espirotario casi siempre un fantoche (al que más tarde se acabaría dando el nombre de Carnaval) que tras haber sido procesado y hecho el estamento era quemado en la plaza entre el regocijo de la población.

Eso es lo que se hace en Riosucio: quemar la efímera libertad que nos concede el Diablo. Allí lo quemamos el último día del carnaval. Pero este diablo nuestro, no el fantoche de la antigüedad; él en su testamento, nos echa la culpa de los males a los humanos, del poder y de la fama, a las autoridades, a los gobernantes y políticos. Así sucede cuando regresa cada dos años.

6.2.3. Las cuadrillas

En su conjunto de disfrazados y danzantes se puede considerar como una máscara, la cual se oculta hasta el día de la representación en público, en los carnavales, por ello ha sido tradición mantener cierta clandestinidad en su preparación y sus ensayos se tratan de organizar en las zonas semiurbanas pues si nos reuniéramos en la ciudad nos acosaría la gente y revelarían nuestro argumento o tema en que se basa la cuadrilla.

Son tradicionales de Riosucio, en ellas se constituyen en la expresión máxima de la cultura riosuceñas. En ellas las personas usan disfraces centrados en un tema elegido previamente, tienen un canto básico que resume la filosofía de su temario y tienen un acompañamiento integrado básicamente por dos vientos y dos cuerdas. La cuadrilla se pasea por las calles y casas durante el domingo de carnaval, las colonias, grupos de riosuceños que viven en otras ciudades, también se organizan para desfilan.

6.2.4. La máscara

El termino viene de Maska: el alma del muerto, en general un ser infernal. Está relacionado con el término latino LARVA que igualmente designa el alma del muerto, fantasma. Maschera, mascara, ha de ser, pues, referida, en su acepción originaria a los seres de ultratumba.

La aparición de la máscara tiene lugar en los ritos de purificación del mal y de propiciación de fecundidad de la tierra, se desarrollaba al inicio del ciclo anual y constituyen así mismo el origen del carnaval.

De tal suerte que tanto el carnaval como la máscara tienen un origen ligado a la tierra, la máscara en el carnaval, permite otras prácticas de si, se trata de ser quien en la cotidianidad no se puede ser.

6.2.5. Decreto

Se trata de un texto echo en tono de burla, estos se originan de los mismos decretos oficiales, son relatados en forma de parodia donde se exponen temas cotidianos y vivencias de los personajes locales, son exclamados desde balcones donde se dan a conocer algunos pecadillos y de la propia gente del pueblo.

Se realiza de forma graciosa buscando que el común de la gente salga de su monotonía, estos relatos se efectúan 6 meses antes de la celebración principal, cada mes y al final del año cada 15 días.

6.2.6. Convite

Se trata de una dramatización donde se expresan canticos en oratoria y es la propia junta del carnaval quien la representa tratando temáticas locales, nacionales e internacionales, este acto se

lleva a cabo 15 días antes de la celebración principal, en esta dramatización se declara el pueblo listo para recibir la fiesta.

6.2.7. Conjuros

Es una invocación a las fuerzas del aire, la tierra y los espíritus ancestrales en cuyas manos ponen el transcurrir del carnaval, están a cargo de los matachines que hacen gala de su oratorio en forma de versos.

6.2.8. Republica del carnaval

Existe un gobierno soberano de la fiesta, se trata de una parodia de los dignatarios políticos estatales con leyes propias que ordenan fraternidad y alegría. El gobierno lo representan un presidente y un alcalde del carnaval que tienen representatividad administrativa y matachinezca y su responsabilidad es conservar la autenticidad y tradición de la festividad.

6.2.9. Toreo popular

En la plaza de toros “Arenas del Ingrumá” se realizan corridas de toros donde los espontáneos se lanzan al ruedo frente al temor de familiares y amigos. El público disfruta las tardes del sol en medio de risas y cogidas propias del espectáculo popular.

6.2.10. Baile de chicha

Es un ritual que realizan las parcialidades indígenas en honor a la “chicha”, un licor típico que se prepara a base de maíz y panela.

Cuatro oficiantes alrededor de una olla de barro consagran su contenido, los danzarines piden a la diosa de la chicha y a la madre tierra venir a poseerlos mediante la embriaguez de la chicha. Se realizan tres danzas llamadas: La molida, La fueterriada y La borrachera.

6.2.11. Desfile

Se realizan varios durante el carnaval, uno de los más importantes es el de carrozas, liderado por las parcialidades indígenas con sus costumbres y cultura. Durante la entrada de cuadrillas desfilan los riosuceños provenientes de diferentes lugares del país, ataviados con trajes alusivos a diferentes temas de la realidad nacional, en un derroche de color y alegría.

6.2.12. Culebra

Es una larga sarta de pólvora que cuando se enciende estalla sucesivamente con gran fuerza y representa el poder del diablo los días sábado para dar inicio a la alborada y el domingo como introducción a la entrada del diablo.

6.2.13. Bautizos

La junta del carnaval rinde un homenaje público de admiración y agradecimiento a las personas que no han nacido en Riosucio pero le aportan a la celebración del carnaval de manera desinteresada, por medio de un ritual de bautizo lo declaran hijo adoptivo del municipio.

6.2.14. Alboradas

A las 4 y media de la mañana los matachines acompañados de músicos recorren las calles del pueblo lanzando conjuros y decretos acompañados de pólvora y mucha alegría. Se trata del despertar del pueblo e invitarlo a que viva a plenitud el carnaval.

6.2.15. Entrada del diablo

Es uno de los momentos más especiales del Carnaval, se trata de la entrada del símbolo más importante de la fiesta el sábado en la noche. Su figura recorre las calles en un desfile que llega a una de las plazas con los matachines acompañándolo y se ubica en un punto estratégico para vigilar toda la festividad.

6.2.16. Quema del diablo

Es el epílogo del carnaval, la figura del diablo es quemada con pólvora. Este acto no representa una muerte sino el fin de su reino, se le conjura a que se vaya y regrese en dos años para continuar reinando el carnaval.

Este proyecto de investigación “*Cultureando tu carnaval, una estrategia de empoderamiento para los niños y niñas de la I.E fundadores de Riosucio*” pretende generar un vínculo pedagógico entre la historia del carnaval de Riosucio y la tecnología a través de narrativas la cual según (Clandinin J, 2007)

{...} provienen de una óptica de la experiencia humana en la que los seres humanos, individual o socialmente, llevan vidas que pueden historiarse. Las personas dan forma a sus vidas cotidianas por medio de relatos sobre quiénes son ellos y los otros conforme interpretan su pasado en función de esas historias. El relato, en el lenguaje actual, es una puerta de entrada a través de la cual una persona se introduce al mundo y por medio de la cual su experiencia del mundo es interpretada y se transforma en personalmente significativa. {...}. La investigación narrativa, el estudio de la experiencia como un relato, entonces, es primero que nada y sobre todo una forma de pensar sobre la experiencia. La investigación narrativa como una metodología implica una visión del fenómeno [...] Usar la metodología de la investigación narrativa es adoptar una óptica narrativa particular que ve a la experiencia como el fenómeno. (pág. 22)

6.3. El carnaval y la subjetividad

El carnaval permite la inmersión del sujeto en un contexto cultural y de fiesta, provoca que en el individuo se susciten sentimientos y emociones que generan experiencias propias y colectivas, a la vez que el sujeto crea una concepción de sí mismo y como este interactúa con el carnaval,

como este forma al sujeto a medida que este se involucra o toma contacto con las actividades del carnaval.

El carnaval permite al individuo exponer, sacar emociones y conocer las cualidades que este posee a su vez que crea en el individuo nuevas experiencias de sí mismo de su conciencia en su actuar en determinado contexto dentro del tiempo del carnaval, influenciado por lo que este vive en ese momento surgen nuevas conductas y percepciones las cuales arraigan, acrecientan y fortalecen la identidad.

Es por esto que el carnaval es un espacio para que el individuo conscientemente e inconscientemente se cree a sí mismo una imagen del carnaval, de sus ritos festivos y de la parte cultural que este expone y como el individuo forma parte del carnaval, el cual obtiene libertad de desarrollar su personalidad y crea su propia subjetividad.

En síntesis, Foucault 1975, citado en (Alejandra Aquino Moreschi, 2013) expone “la subjetivación en un proceso individualizante de sometimiento (*assujettissement*): el sujeto se convierte en un efecto del poder y en el resultado de un conjunto de técnicas, ciencias y otros tipos de dispositivos que permiten la fabricación del "individuo disciplinario"” (Moreschi, 2013)

Foucault afirma que el individuo se construye a si mismo mediante las experiencias que vive en un entorno tanto individual como colectivo y que de este depende sus conductas y manifestaciones emocionales y su actuar para con la sociedad es por consiguiente que la “subjetividad” que desarrollen los niños al implementar el proyecto, sea significativa y logre en ellos el empoderamiento de lo cultural del carnaval y la historicidad e interpreten el contexto que envuelve este rito festivo tanto en lo individual como lo colectivo ya que este involucra a toda la comunidad riosuceña.

6.4. La narrativa

La narrativa es un género literario en el cual el autor presenta de forma objetiva hechos desarrollados en un tiempo y espacio determinados, se trata de un tipo de comunicación que pretende dar a conocer un suceso o historia en forma de relato, el cual puede ser transmitido de forma oral o escrita.

Es así como la narración está inmersa en la historia misma de la humanidad, permitiendo conservar la cultura y el conocimiento, favoreciendo así el empoderamiento de los valores y tradiciones sociales.

Es entonces que se define la novela como una obra literaria de carácter narrativo, relata hechos ficticios o basados en hechos reales, es decir disfraza de cierto modo la realidad que se presente narrar, combina la descripción y el dialogo, permite vincular varias historias entrelazadas entre sí, también permite integrar varios personajes a la historia, es así como dentro de los tipos de novelas podemos rescatar la novela histórica, la cual aun siendo una obra literaria basada en la ficción permite relatar hechos históricos.

Ahora se define el cuento, como una narración oral o escrita, donde de forma breve se relatan hechos imaginarios protagonizados por varios personajes, si nos remontamos a los inicios del cuento este se relataba de forma oral, mezclando la ficción con hechos reales, su objetivo es generar una reflexión emocional en el público, el cuento se diferencia de la novela en cuanto a la extensión de su relato.

Es entonces que se presenta una breve descripción de estos tipos de narrativa, queriendo mostrar que estas formas de narrar eran muy comunes cuando el auge de la tecnología no estaba presente, por lo cual los libros escritos, la televisión, la radio eran los medios preponderantes para transmitir estos relatos y llegar a su público receptor, entendiendo que la narrativa está

presente en todas las culturas y en todas las épocas de la historia humana ya sea de forma escrita u oral, también cuenta con diferentes elementos de difusión como lo son la televisión, la radio, el cine, los videojuegos y la internet, todos estos medios permiten dar a conocer relatos e historias de vida sucedidas a una persona o grupo de personas, transmitiendo estas experiencias de forma creativa en formatos que buscan generar aprendizajes significativos, transmisión de conocimiento, de valores y cultura.

También se evidencia como en la actualidad la narrativa se ha visto impactada de gran forma por los avances tecnológicos y más enfáticamente por las redes sociales, todo esto favoreciendo la cobertura y nivel de audiencia de las narrativas tipo novela o cuento, con la diferencia que en la actualidad se relatan de forma digital aprovechando las TIC, lo cual permite la interacción entre los usuarios, pero quizás algo que está impactando la narrativa y sus usuarios en este último tiempo ha sido el hecho que se brinde la posibilidad de participación y transformación de la historias por parte del usuario o receptor, esto gracias a la interacción entre los mismo en la redes sociales, es decir un tipo de narración multiplataforma para lo cual involucramos la narrativa transmedia..

Para el psicólogo y pedagogo Jerome Seymour Bruner, la importancia que debe tener la narrativa en la educación se basa en la lógica de que los seres humanos somos fabricantes de historias, y nuestros proyectos de vida se sustentan de micro-historias. De esta manera se narran para darle sentido a la vida, para comprender la esencia de la condición humana. (Diaz, 2014)

La narrativa es "una dialéctica entre lo que se esperaba y lo que sucedió, entre lo previsto y lo excitante, entre lo canónico y lo posible, entre la memoria y la imaginación", en palabras de este. (Rodríguez, 2014)

Tal como lo menciona el psicólogo Jerome Seymour Bruner, la educación actual debe rescatar la importancia que tienen las historias dentro de la conservación cultural, aprovechando la narrativa y aplicando innovación tecnológica en la misma a la hora de contar estas historias, lo cual permitirá cautivar de mejor forma al oyente o lector.

6.4.1. Narrativa en el aula

(Rodríguez, 2014) afirmo lo siguiente:

Para pensar en el aprovechamiento de la narrativa en el aula, es fundamental identificar la manera de articularla con los dispositivos móviles en la escuela y generar un nuevo ecosistema educativo donde la relación de ésta posible narrativa digital logre integrar contenidos o historias desde diversos medios TIC aprovechando las diversas maneras de ser, hacer y entender el mundo de cada docente y cada estudiante.

Tal como lo expresa el autor es de vital importancia incorporar la narrativa en la práctica pedagógica tratando de aprovechar al máximo todos los recursos tecnológicos con los que se cuenta en la actualidad, logrando así crear espacios lúdicos e innovadores que a su vez impactaran de mejor forma a los educandos puesto que el medio o instrumento de narración es atractivo y de fácil dominio para ellos.

6.4.2. Narrativas transmedia

Es así como todos los avances tecnológicos que potencian la comunicación favorecen también la aplicación de las narrativas transmedia, lo cual permite a sus vez generar una narración acorde a la realidad actual donde entendemos que todos los jóvenes son nativos tecnológicos, por lo cual se les facilita la interacción entre sí a través de entornos digitales, donde las personas podrán acceder a la información o historias y podrán también ser partícipes

de ella compartiendo e interactuando con los demás, también es de suma relevancia resaltar la importancia de aplicar este estilo de narración en las escuelas, aprovechando al máximo los recursos tecnológicos con los que se cuenta en la actualidad generando así ambientes de aprendizaje interactivo y cooperativos muy acorde a la generación 2.0.

En esta investigación, las narrativas históricas serán sumamente importantes, ya que han sido los relatos y la oralidad quienes han preservado muchas de las tradiciones festivas que hoy perviven en el carnaval de Riosucio y estas han sido claves en la transmisión de saberes, pero teniendo en cuenta la población con la que se trabajará, se hace evidente la necesidad de innovar para impactar, es por ello que el proyecto se apoyara de la transmedia como “el eje de la propuesta didáctica no constituye solo la posibilidad de recurrir a diversos medios, es decir, el recurso en sí mismo, sino la forma como estos se usan para crear el ambiente adecuado en donde se puedan potenciar procesos educativos” (López E R, 2013) con el fin de generar narrativas transmedia “un proceso en el que los elementos que integran una ficción son sistemáticamente dispersados a través de múltiples canales de distribución con el objeto de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada.” (Jenkins, 2003)

Los niños son nativos digitales su desarrollo cultural se desprende desde una lógica distinta a las anteriores, viven en medio de una cultura digital la cual es vista por (Daza, s,f) “como un híbrido inseparable de entornos materiales electrónicos y entornos simbólicos digitales. Así se diluye la frontera entre civilización y cultura, en la medida que la educación de las tecnologías digitales se oriente hacia la emancipación del ser humano”.

Las narrativas transmedia permitirán atrapar la atención de los niños y niñas, llevándolos a realizar un viaje a través del uso de los medios digitales por las historias y narraciones del

carnaval de Riosucio generando no solo aprendizajes por parte de los niños y niñas sino dejando un legado que podrá ser visto por personas interesadas en el tema lo festivo.

En este proyecto se debe tener en cuenta los modos de aprendizaje de los niños y como la tecnología juega un rol importante en la transmisión de saberes, pues como dice (Scolari, 2008, p. 273) “Las tecnologías no sólo transforman al mundo, sino que influyen en la percepción que los sujetos tienen de ese mundo” la tecnología debe ser el medio para generar empoderamiento en los niños y niñas del rito festivo, pues a partir de las narrativas históricas sobre el carnaval de Riosucio y la transmedia estos podrán ver de una manera dinámica lo que conforma no solo el rito festivo del municipio, sino también la identidad de este, evidenciando “la cultura digital {como} fenómeno de cambio informacional, comunicacional, cognitivo, emocional, sensorial, interactivo y de comportamiento humano social provocado, dinamizado y promovido por el desarrollo tecno científico y otros múltiples factores (Daza, s,f).

La narrativa transmedia será fundamental para empoderar a los niños y las niñas de su rito festivo, será una forma distinta de comunicar una fiesta que por años ha constituido gran parte de la identidad del municipio, pues el ideal de la investigación es comunicar desde la tecnología, poniendo en común el conocimiento que tienen expertos sobre el carnaval de una manera lúdica, con dibujos y colores que llamen la atención de los niños y niñas involucradas, con juegos y narraciones que involucren a los estudiantes en la historia y los hagan parte de esta.

6.5. La didáctica

Esta se considera como el complemento de la pedagogía, la cual estudia los métodos de enseñanza en determinado contexto para mejorar y satisfacer las necesidades de la educación, en si la didáctica está inmersa en los diferentes modelos pedagógicos y su adaptación en la

enseñabilidad por parte del docente (quien enseña), el discente (quien aprende) y el contexto de aprendizaje, más sin embargo existen unos modelos didácticos ya definidos como son:

El normativo: se enfoca en el contenido y la temática a impartir por parte del docente.

El incitativo: este se centra en el alumno y su proceso de asimilación de conceptos.

El aproximativo: este se enfoca en la aprehensión de la interpretación de los conocimientos y de las nuevas ideas que surjan por parte del alumno donde se da autonomía al estudiante para fortalecer la aprehensión del saber.

La didáctica en las diferentes áreas del saber y sus contextos surgen como la necesidad de fortalecer y acrecentar la eficiencia de los diferentes modelos pedagógicos por consiguiente en cada área del saber surge la creación de diferentes tipos de didáctica que atienden dichas necesidades en esas áreas del saber que están ligadas no solo por su nombre sino también por su contenido y metodología para dicha área en específico como por ejemplo existe la:

Didáctica de la matemática

Didáctica de las ciencias sociales

Didáctica de las ciencias naturales

Didáctica de la química entre otras...

En si existen diversos tipos de didáctica cuyo fin es potenciar la aprehensión del conocimiento del estudiante mediante diferentes herramientas y recursos que hacen más atractivo el que hacer docente y centra al estudiante en la conceptualización del contenido dado, por otra parte la didáctica es el estilo , es el “arte de enseñar” de una forma grata y amena por parte del docente hacia el estudiante donde no solo hay un actor activo y muchos pasivos , la didáctica permite estimular y acrecentar el espíritu participativo ,crítico e investigativo en los

alumnos convirtiendo así a todos los actores pasivos en actores activos dando lugar a un aprendizaje significativo y gratificante tanto para el docente como para los estudiantes.

Según “Vygotsky, el concepto de ZDP (zona de desarrollo potencia) permite comprender lo siguiente:

1. Que los niños puedan participar en actividades que no entienden completamente y que son incapaces de realizar individualmente.

2. Que, en situaciones reales de solución de problemas, no haya pasos predeterminados para la solución ni papeles fijos de los participantes, es decir, que la solución está distribuida entre los participantes y que es el cambio en la distribución de la actividad con respecto a la tarea lo que constituye al aprendizaje.

3. Que en las ZDP reales, el adulto no actúa sólo de acuerdo con su propia definición de la situación, sino a partir de la interpretación de los gestos y habla del niño como indicadores de la definición de la situación por parte de éste.

4. Que las situaciones que son “nuevas” para el niño no lo son de la misma manera para los otros presentes y que el conocimiento faltante para el niño proviene de un ambiente organizado socialmente.

5. Que el desarrollo está íntimamente relacionado con el rango de contextos que pueden negociarse por un individuo o grupo social.” (Narvaez, 2017)

Como lo establece Vygotsky es importante fomentar un cambio en el que hacer docente mediante la implementación de la didáctica dentro del aula de clase donde se incluya todos los factores posibles que potencien la asimilación de los conceptos impartidos en el aula, además de crear herramientas que faciliten identificar las debilidades tanto del docente como de los estudiantes y así poder analizar sus causas y afrontarlas mejorando la forma de enseñar

(didáctica) y mejorando la aprehensión de conocimiento de los estudiantes con lo cual se desarrolla su parte cognoscitiva lo que afianza y desarrolla las potencialidades tanto individuales como colectivas de los estudiantes en los diferentes contextos, como se observa en lo expresado por Vygotsky el trabajo del docente (que hacer docente) es de suma importancia dado la puesta en escena de la complejidad de la parte cognoscitiva de cada individuo (niño, niña) que está inmerso en el ámbito educacional con lo cual la estrategia didáctica toma un papel claro y conciso donde este debe permear no solo al docente sino también al entorno que rodea a los estudiantes.

La didáctica es una herramienta que permite al docente expandir y romper las barreras que limitan al estudiante la asimilación y aprensión del conocimiento impartida en el aula de clase por lo tanto es de significar y dar relevancia a que cada docente promueve y genera individualmente su proceso de didáctica el cual se vuelve o se transforma en el arte de enseñar; la didáctica del presente tiene como reto afianzar y dar confianza al docente en su quehacer pues dado el auge de las TIC y el potencial que estas representan en la educación y para el docente se hace pertinente un nuevo direccionamiento en las metodologías de enseñanza o didáctica pues dada la masificación de la información y del sin número de contextos a los que están expuestos los estudiantes y que además estos son nativos tecnológicos; la didáctica debe trascender aún más allá de lo que ya se ha hecho para así estar a la par del contexto moderno y actual al cual se enfrentan tanto docentes como alumnos , partiendo de estos conceptos abordamos la didáctica de la tecnología.

6.5.1. La didáctica de la tecnología

Por ello será muy importante dentro de la investigación usar didácticas desde la tecnología, pues el tiempo presente genera retos en las comunidades educativas, donde “desde la nueva ley orgánica de educación (LOE) pretende lograr una integración de las nuevas tecnologías en los procesos educativos en todas las etapas de la educación formal” (Chacón, 2007)

La didáctica desde la tecnología permitirá generar procesos de enseñabilidad, donde se transmita a través de plataformas la historia del carnaval de Riosucio y desde la educabilidad con el fin de potenciar el conocimiento que los y las niñas tienen del carnaval a través de ejercicios e interacción entre ellos y el personaje que guía las narrativas, el diablo del carnaval.

Para llevar a cabo un proceso educativo que agencie a los niños y niñas y que los empodere de su rito festivo es necesario tratar la categoría de carnaval y conocer a fondo el contexto festivo del carnaval de Riosucio pues las narrativas se deben construir desde experiencias vividas en esta fiesta tradicional, es por ello que las subjetividades serán muy importantes en el proceso de educabilidad y enseñabilidad, ya que estas reflejan la producción de sentido que los niños y niñas se hacen del carnaval de Riosucio.

En las narrativas se tendrán en cuenta símbolos claves del carnaval entre ellos el diablo del carnaval del cual es uno de los símbolos más importantes de la festividad riosuceña, además será quien guie cada uno de los viajes históricos que se darán desde las múltiples narrativas y plataformas.

En el presente la tecnología y las comunicaciones hacen parte de nuestro diario vivir en los diferentes contextos y más aún en la educación y gracias al auge de las Tic estas se han masificado en un gran número y variedad de canales audiovisuales donde es muy importante

tener claro una metodología y por ende una buena didáctica sobre el uso de estos medios, como lo expresa Cervera “El mundo actual es consecuencia del desarrollo tecnológico, por ello el sistema educativo ha incluido en las últimas reformas la asignatura tecnologías a modo de sustrato que sirva de “cultura tecnológica”. (Cervera, 2010).

Es de importancia saber implementar una didáctica que motive e incluya todos los actores en este proceso de salvaguardar lo cultural y raizal del carnaval de Riosucio Caldas donde la propuesta y desarrollo del proyecto debe ser elocuente al contexto y las necesidades planteadas para así lograr un mayor impacto en el proceso según Cervera “Muchas veces los contenidos distan de la realidad cotidiana de nuestros alumnos. Presentar la utilidad de los mismos y sus aspectos relevantes para el día a día incrementa la motivación y el interés.” (Cervera, 2010, p. 8)

Por la tanto una buena didáctica implementada cuidadosamente ayuda a potenciar el proyecto para obtener resultados significativos en el aula; y tener un dinamismo e hilo conductor conceptual del contenido a enseñar a los estudiantes.

La didáctica permite incrementar la motivación, el interés y el trabajo colaborativo de los estudiantes; lo cual se ve reflejado en una autonomía del estudiante por aprender y alcanzar objetivos propuestos en el aula de clase Cervera expone que “cualquier modelo didáctico tiene como objetivo intervenir en el proceso pedagógico para conseguir optimizar la adquisición de competencias en los alumnos y facilitar la tarea del profesor, al establecer una estructura organizada, razonada y con elementos de control para readaptarse.” (Cervera, 2010, p.12).

7. Marco legal

De acuerdo con el gobierno nacional en su ley 115 (Ley 115 de febrero 8 de 1994) (Ministerio de Educación Nacional - MEN, 1994), artículo 5°. Numerales 1, 4, 5, 6, 7, 9, 11:

Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.

4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.

5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.

7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

11. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.

- De acuerdo con el gobierno nacional en su ley 115 (Ministerio de Educación Nacional - MEN, 1994), artículo 20°. Objetivos generales de la educación básica. Son objetivos generales de la educación básica:

a) Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo;

b) Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente;

e) Fomentar el interés y el desarrollo de actitudes hacia la práctica investigativa, y

f) Propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano.

De acuerdo con el gobierno nacional en su ley 115 (Ministerio de Educación Nacional - MEN, 1994), artículo 22°. : Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria. Los cuatro (4) grados subsiguientes de la educación básica que constituyen el ciclo de secundaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:

a) El desarrollo de la capacidad para comprender textos y expresar correctamente mensajes complejos, orales y escritos en lengua castellana, así como para entender, mediante un estudio sistemático, los diferentes elementos constitutivos de la lengua;

b) La valoración y utilización de la lengua castellana como medio de expresión literaria y el estudio de la creación literaria en el país y en el mundo;

h) El estudio científico de la historia nacional y mundial dirigido a comprender el desarrollo de la sociedad, y el estudio de las ciencias sociales, con miras al análisis de las condiciones actuales de la realidad social;

i) El estudio científico del universo, de la tierra, de su estructura física, de su división y organización política, del desarrollo económico de los países y de las diversas manifestaciones culturales de los pueblos;

k) La apreciación artística, la comprensión estética, la creatividad, la familiarización con los diferentes medios de expresión artística y el conocimiento.

En el Plan decenal de educación 2016-2026 hace referencia a:

“contar con un plan innovador, incluyente, de construcción colectiva y regional, que plantee los fundamentos necesarios para que Colombia tenga más y mejores oportunidades en 2026. De tal manera, se generará un gran acuerdo nacional que comprometa al gobierno, los diferentes sectores de la sociedad y la ciudadanía, para avanzar en las transformaciones que Colombia requiere desde la educación” (Ministerio, 2016)

En la ley 1341 del 30 de julio del 2009 el MIN. TIC artículo 17 objetivos del ministerio numeral 2:

2. Promover el uso y apropiación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones entre las ciudadanas, las empresas, el gobierno y demás instancias nacionales como soporte del desarrollo social, económico y político de la Nación

Artículo 35.- Funciones Del Fondo De Tecnologías De La Información y las Comunicaciones.
Numeral 2

El Fondo de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones tendrá las siguientes funciones:

2- Financiar planes, programas y proyectos para promover la investigación, el desarrollo y la innovación de las Tecnologías de Información y las Comunicaciones dando prioridad al desarrollo de contenidos.

Artículo 39.- Articulación del plan de TIC: El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones coordinará la articulación del Plan de TIC, con el Plan de Educación y los demás planes sectoriales, para facilitar la concatenación de las acciones, eficiencia en la utilización de los recursos y avanzar hacia los mismos objetivos.

Apoyará al Ministerio de Educación Nacional para:

1. Fomentar el emprendimiento en TIC, desde los establecimientos educativos, con alto contenido en innovación

4. Incluir la cátedra de TIC en todo el sistema educativo, desde la infancia.

8. Diseño metodológico

Para poder llegar a construir una buena historia de debe aplicar un buen método de investigación y recolección de información, es por esto que la narración se convierte así en una rica fuente de información para quien investiga determinado tema, la investigación narrativa se caracteriza por ser multidisciplinaria y también por la imprescindible inclusión del ámbito subjetivo y de las experiencias personales, (Nieto, 2010). También es importante mencionar que este tipo de investigación está dentro de los modelos de investigación cualitativa y que a su vez esta se puede clasificar en otras formas de acuerdo a la forma en que se tome la información y se involucre la interpretación de la subjetividad, este tipo de investigación requiere del estudio de los hechos y relatos desde su ambiente natural para poder interpretar de buena forma lo que las personas quieren expresar o dar a conocer, para lo cual podemos mencionar algunos tipos de investigación:

Investigación Etnográfica,

También es un tipo de investigación cualitativa, es el método más popular de investigación que permite analizar el ámbito social y cultural de una población, el cual implica aplicar una observación participante por parte del investigador, para entender de mejor forma las características y el comportamiento del grupo de estudio, Woods (1987), por su parte, la define como la descripción del modo de vida de un grupo de individuos.

A su vez las técnicas de recolección de información de este tipo de investigación son las entrevistas, la observación participante, el análisis de datos y documentos, pero quizás la más importante sea la propia experiencia del investigador al adentrarse como participante en el convivir del grupo de estudio, convirtiéndose en uno más del grupo, también es clave el tiempo de residencia del investigador dentro del grupo de estudio ya que esto le otorgará mejores bases para entender su contexto social y poder analizar e interpretar toda la información recolectada durante su inmersión en el grupo.

Es entonces que se define el método de investigación biográfico narrativo, como un método que permite analizar y entender el punto de vista de los involucrados en la temática a investigar, personajes comunes que dan testimonio de experiencias propias, relatos de vida que dan cuenta de conocimientos recogidos a través de un tiempo respetable dentro del contexto social al que pertenecen, todos estos relatos podrán así mismo enriquecer los conocimientos de otras generaciones, lo cual garantiza la conservación de la tradición cultural del grupo social, para garantizar un buen resultado en este tipo de investigación es de vital importancia la interpretación que el investigador le dé a los relatos, Connelly, M y Claudinin, J 1995, citados por (Landín M & al, 2015) afirman que los estudios de la narrativa son “el estudio de la forma en cómo los seres humanos experimentan su mundos de vida de los personajes involucrados”.

En cuanto a los métodos de recolección de información de este tipo de investigación podemos mencionar el cuestionario biográfico basado en preguntas que dan cuenta de la vida y experiencias del sujeto, la autobiografía y las entrevistas, esta última es de vital importancia dentro de este tipo de investigación, la entrevista debe ser grabada y transcrita para su posterior análisis, también es de anotar la importancia del investigador al momento de hacer la entrevista ya que debe fomentar un dialogo informal con los sujetos y realizar preguntas puntuales que le permitan obtener respuestas ricas en información para su posterior estudio e interpretación.

Igualmente el investigador puede tomar como apoyo todo material escrito que encuentre a favor de su investigación, Sanmartín, 2003 citado en Sanz, 2005 p.104 citado por (Landín M & al, 2015) menciona que “la investigación biográfica es esencialmente una descripción fenomenológica que exige de cuatro habilidades procedimentales en el investigador: observar, escuchar, comparar y escribir para la práctica de la investigación cualitativa”

Por lo tanto al analizar estos dos métodos de investigación en torno al proyecto de Cultureando Tu Carnaval, se decide aplicar el método de investigación biográfica narrativa puesto que esta investigación pretende rescatar todos esos saberes, anécdotas e historias de vida de varios personajes tradicionales dentro del devenir del carnaval de Riosucio, donde toda esta información propia de cada sujeto podrá motivar y conservar ese saber cultural y ancestral de esta tradición, también es de mencionar las subjetividades que salen a flote dentro de este tipo de investigación para lo cual es de suma importancia la interpretación que se le dé a la información recolectada.

Es entonces que la generación de conocimiento a través de la investigación biográfico narrativa se da gracias a la interacción grupal, a esos diálogos y charlas comunes entre un grupo de personas que dialogan sobre sus saberes o experiencias propias.

La investigación tendrá un enfoque cualitativo el cual según (Blasco & Perez turpin, 2007) “estudia la realidad en su contexto natural, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas y se apoyará en el camino investigativo del método narrativo, el cual se trabajara desde lo biográfico, por lo cual se tendrá como fuente a Ricoeur, ya que el trabajo investigativo se apoyara de un enfoque de investigación educacional apoyado en la hermenéutica, pues se apelará a los y las niñas del grado tercero de la Institución Educativa fundadores de la sede A para que realicen interpretaciones de las narrativas transmedia que se les presentaran para comprender las subjetividades que construyen de este.

(Ricoeur, 2004) Será clave en tanto afirma que el relato permite explorar categorías propias de la narratología las cuales se insertan en el campo de la identidad, además permite entrecruzamientos que generan emergencias de subjetividades.

Es por ello que se buscará a través de indagaciones con diferentes actores del carnaval de Riosucio construir narrativas desde las vivencias de estos en el carnaval, además hacer una revisión de audiovisuales que narran la historia festiva del carnaval de Riosucio para llevarlos a una plataforma donde con un personaje animado (el diablo del carnaval) se lleve a los niños y niñas a un viaje histórico, donde ellos no solo aprendan sobre la historia del carnaval de Riosucio, sino que interactúen con el personaje, las narraciones y actividades que los lleven a empoderarse del carnaval y salvaguardarlo.

Para llevar a cabo dicho objetivo, se utilizaran varias técnicas de investigación como la observación, entrevistas biográficas con el fin de conocer una parte muy importante de la historia del carnaval de Riosucio desde la voz de los matachines, personas que se encargan de mantener la tradición festiva y que son y han sido parte fundamental del carnaval de Riosucio, además se

realizara un rastreo biográfico para conocer antecedentes sobre estudios de carnavales y además para conocer la producción histórica que se tiene sobre el carnaval. Se llevarán registros, fotografías y videos para realizar el diseño de la página web y llevar las narraciones conseguidas a la web.

Instrumento de medición:

La entrevista semiestructurada se cataloga como una técnica flexible y que da libertad al entrevistador y entrevistado de ir más allá de las preguntas planteadas y así expandirse en nuevos conceptos e interpretaciones de los temas a desarrollar dentro de la investigación tanto por el entrevistador como por el entrevistado, permitiendo una recopilación de la información más nutrida y exacta durante la conversación o dialogo que se sostiene entre ambas partes; obteniendo resultados significativos para el direccionamiento y desarrollo del proceso investigativo.

Según Miguel Martínez citado por (Laura Díaz-Bravo a, 2017) se debe seguir las siguientes recomendaciones en la entrevista:

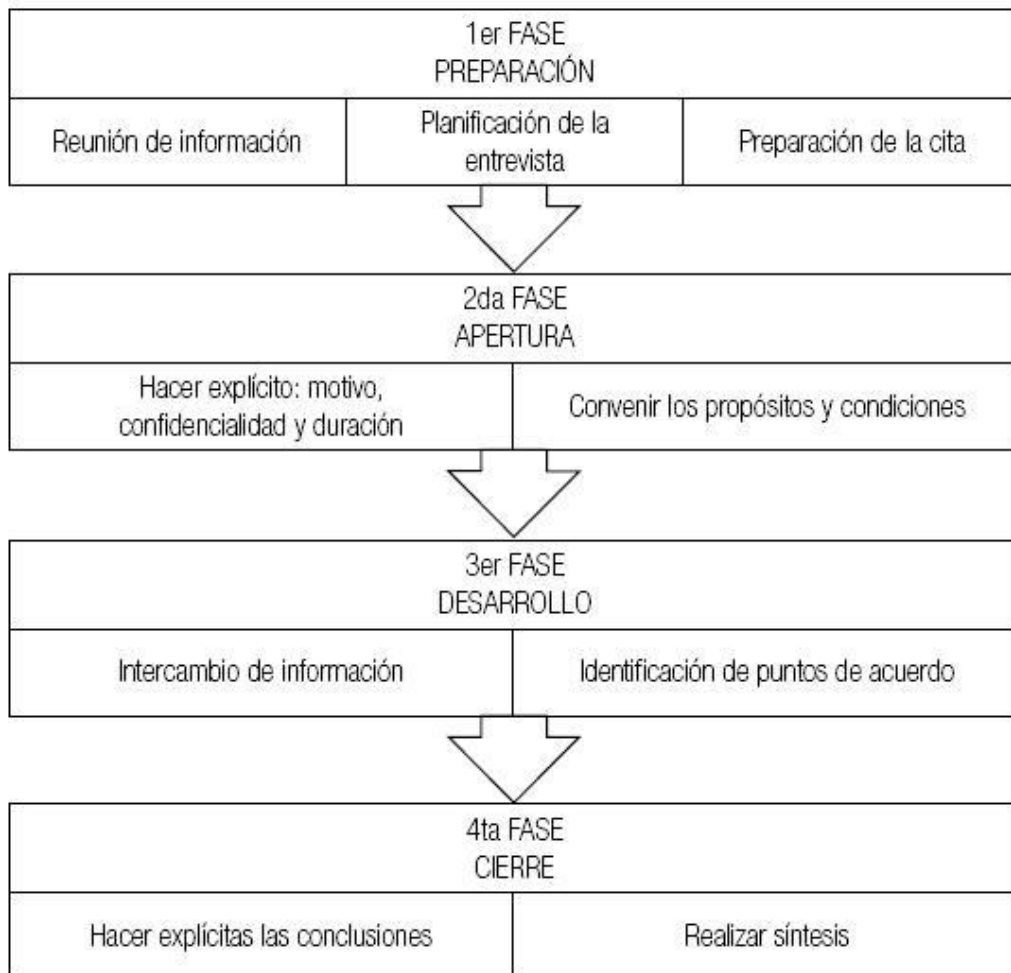
Contar con una guía de entrevista, con preguntas agrupadas por temas o categorías, con base en los objetivos del estudio y la literatura del tema.

- No interrumpir el curso del pensamiento del entrevistado y dar libertad de tratar otros temas que el entrevistador perciba relacionados con las preguntas.
- Con prudencia y sin presión invitar al entrevistado a explicar, profundizar o aclarar aspectos relevantes para el propósito del estudio.
- Explicar al entrevistado los propósitos de la entrevista y solicitar autorización para grabarla.

- Tomar los datos personales que se consideren apropiados para los fines de la investigación.
- La actitud general del entrevistador debe ser receptiva y sensible, no mostrar desaprobación en los testimonios”.

Igualmente, Miguel Martínez citado por (Laura Díaz-Bravo a, 2017) define unas fases en la entrevista semiestructurada:

Tabla 1 fases de la entrevista semiestructurada



Fases de la entrevista. Imagen tomada de (Laura Díaz-Bravo a, 2017)

a. Primera fase: preparación. Es el momento previo a la entrevista, en el cual se planifican los aspectos organizativos de la misma como son los objetivos, redacción de preguntas guía y convocatoria.

b. Segunda fase: apertura. Es la fase cuando se está con el entrevistado en el lugar de la cita, en el que se plantean los objetivos que se pretenden con la entrevista, el tiempo de duración. También, es el momento oportuno para solicitar el consentimiento de grabar o filmar la conversación.

c. Tercera fase: desarrollo. Constituye el núcleo de la entrevista, en el que se intercambia información siguiendo la guía de preguntas con flexibilidad.

d. Cuarta fase: cierre. Es el momento en el que conviene anticipar el final de la entrevista para que el entrevistado recapitule mentalmente lo que ha dicho y provocar en él la oportunidad de que profundice o exprese ideas que no ha mencionado. Se hace una síntesis de la conversación para puntualizar la información obtenida y finalmente se agradece al entrevistado su participación en el estudio.

La interpretación de la información recolectada es sumamente importante esta se efectúa generalmente por el entrevistador el cual redacta un informe de la investigación en donde este transcribe toda la información en un orden específico triangulando toda la información (integración de elementos teóricos, documentos y testimonios), lo cual permite que emerjan nuevas categorías que enriquecen la investigación.

Uno de los aportes más grandes que se conseguirá con esta metodología es registrar muchas historias y narrativas que dan cuenta de tejidos que han constituido el carnaval, que quedaran

archivadas como voces vivas del carnaval, además de realizar un registro de los sentidos que construyen los niños y niñas a través de las actividades planteadas desde las narrativas, empoderándolos de su fiesta y volviendo la transmedia como una forma de salvaguardar la historia festiva.

El proceso se llevará a cabo de la siguiente manera:

Descripción metodológica narrativa transmedia.

Para iniciar con la investigación definimos los principios transmedia que según Henry Jenkins (jenkins, 2009) son:

Expansión vs. Profundidad

Continuidad vs. Multiplicidad

Inmersión vs. Extracción

Construcción de mundos

Serialidad

Subjetividad

Ejecución

Los anteriores se unieron con el método narrativo biográfico con el fin de crear un universo transmedia, lo primero era estar inmersos en el campo con el fin de buscar antecedentes históricos y recolectar información, se eligieron los personajes a quienes se iban a entrevistar, se hizo un diseño artístico en el que se pensó el ambiente la música los sitios, las tecnologías a utilizar, la interactividad y la forma de interacción de los niños; lo cual se evidencia a continuación

Fases

El proceso se llevará a cabo de la siguiente manera:

1. Rastreo de fuentes secundaria como libros, videos, audios y literatura matachinezca que permita conocer y confrontar las narrativas que se realizaran.

Se revisó la página oficial del carnaval <http://www.carnavalriosucio.org/mweb/>, para revisar la historia, los actos matachinezcos, la conformación jerárquica, y los diferentes eventos que se dan en el carnaval, también se revisaron tesis como “una mirada sociológica al carnaval de Riosucio y un encuentro con la diabla de los 30” de Eliana Medina (medina, 2011) , en la que pudimos analizar el carnaval desde otra mirada desde otros actores y la resistencia de esto en la fiesta, el análisis de su contexto en el espacio tiempo y la historicidad.

2. Establecer contactos con fuentes primarias que sirvan de porteros en las diferentes narrativas y Diseñar y realizar entrevistas semi- estructuradas que den cuenta de la historia y el devenir del carnaval

Se contactó con personas reconocidas en el carnaval que han hecho parte activa de este, realmente fue Eliana Medina, matachín, investigadora y escritora de carnaval quien sirvió de portera y nos contactó con otros matachines, miembros y ex miembros de la junta corporación carnaval, y nos guio en el diseño de las entrevistas semi-estructuradas que nos ayudaran a saber lo que realmente necesitábamos para realizar el contenido de la narrativa transmedia.

3. Búsqueda de antecedentes históricos Se realizaron entrevistas con matachines e historiadores reconocidos por su trabajo y conocimiento sobre el carnaval de Riosucio, se hicieron las siguientes preguntas ¿Qué está haciendo la corporación Carnaval de Riosucio por mantener el legado del carnaval en los infantes de Riosucio, Caldas? ¿Cuál ha sido la historia del carnaval de Riosucio, Caldas? ¿Cómo hacer para que los niños y las nuevas generaciones se

empoderen del carnaval? Para tener un conocimiento más claro de lo que se estaba haciendo y lo que faltaba por hacer para lograr que los niños riosuceños se empoderaran de su carnaval, además también se pretendía conocer cómo se es vista por estos personajes la historia del carnaval y que de esto nos podía servir para crear el contenido de la transmedia y con esto poder lograr el objetivo de este proyecto

4. Se crea el universo narrativo Se recopiló y depuro la información recolectada con el fin de seleccionar la más pertinente y enriquecedora para la creación del universo transmedia y del guion narrativo , la información recolectada se digitalizo, se hizo un análisis exhaustivo entre quienes hacemos parte de esta investigación y de otros conocedores del carnaval, diseñadores gráficos y educadores quienes con su aporte y conocimiento nos orientaron sobre qué información era pertinente usar, para alcanzar el objetivo del proyecto. De lo cual se definió:

a- La planificación

-Definir personajes (personaje principal, secundarios, contexto).

-Crear línea argumentativa para los personajes (guion).

-Diseño artístico.

-Diseño de ambientes.

-Ambiente musical.

-Objetos.

Creación Storyboard

b- Diseño del proyecto

-Selección tecnologías

-Definir relaciones

- Interactividad, feedback y comentarios.
- Call to action, creación por parte de los niños.
- Revisión por parte del asesor o un experto.

5. Aplicación.

Después de hacer las concertaciones y definir cuáles eran las temáticas y la manera más adecuada de hacer conceptualizar este proceso que trae inmerso la narrativa transmedia, la cual comprende una cartilla física “un cuento de carnaval” un sitio web, un blog, un storyjumper y el sitio web constructor con actividades para reforzar el conocimiento obtenido en los anteriores sitios; a lo cual después de obtener el visto bueno de la asesora del proyecto este se implementó con los niños de la Institución Educativa Los Fundadores.

La implementación tuvo una duración de dos días, cada jornada de 4 horas. Se llevó la cartilla impresa se repartieron los niños en grupos de dos o tres estudiantes, se les pidió que leyeran la cartilla “Un cuento de carnaval” y que escribieran las palabras desconocidas después se socializaron y explicaron estas palabras, seguidamente se socializo lo que cada estudiante había entendido del cuento, se respondieron preguntas e inquietudes sobre la temática de la cartilla, Como surgió Riosucio, cuáles eran los dos pueblos que se mencionan en la cartilla, porque la gente se peleaba, que hicieron los dos curas para que los pueblos dejaran de pelear y varias preguntas que surgieron en los niños después de leer el cuento.

Se llevaron al aula de informática y se les mostro un video sobre cómo hacer decretos en este video se les enseñaba que era un decreto, que relación tenia este con el carnaval con la historia de la fundación de Riosucio y seguidamente se les pidió a los niños que con las condiciones que

se pedían en el video para hacer un decreto crearan un decreto con el tema que ellos quisieran y luego lo compartieran con sus compañeros.

Se les entrega nuevamente la cartilla y se les pide que ingresaran a los link que allí se encontraban, inicialmente ingresaron al blog allí navegaron por la página y respondieron las preguntas que allí se encontraban para poder navegar por las otras páginas del blog, respuestas que encontraban en la cartilla la cual si estaban atentos era fácil de responder pues esta debía ser muy precisa lo cual para unos estudiantes fue muy fácil y para otros no tanto, en el blog en la página "El diablo símbolo del carnaval" encontraban un texto con un enlace a el sitio web constructor donde ingresaron y desarrollaron las actividades allí planteadas; después ingresaron al segundo link el storyjumper, allí encontraron un audio libro que continuaba con el hilo conductor de "Un cuento de carnaval", donde se mencionaban y explicaban algunos personajes y actos del carnaval, este audiolibro tuvo una gran acogida pues los niños podían leer y escuchar toda la historia que allí se narraba, después ingresaron al sitio web <http://cultureandotucarna.wixsite.com/carnaval-cultura>, (lopez & sanchez, 2017) en el encontraron todo lo relacionado al carnaval, la estructura que compone el carnaval, definiciones, actos protocolarios, ritos que se celebran en el carnaval y jerarquías que allí se hacen evidentes lo cual ayudo a fortalecer su conocimiento y a apropiarse más de la historia del carnaval, para finalizar en la cartilla escribieron sus decretos realizaron dibujos y escribieron historias y cuentos acerca de lo que para ellos finalmente era el carnaval.

8.1. Evaluación de la implementación

Se evaluó a través de una matriz la cual se realizó al iniciar y terminar la implementación del proyecto lo cual nos permite evidenciar que el proyecto tuvo una gran acogida por los niños pues

ellos cambiaron la percepción que tenían del diablo, aprendieron y desaprendieron mucho sobre el carnaval de Riosucio y sus símbolos, el universo transmedia creado fue muy bien aceptado por las y los niños pues se divirtieron leyendo, explorando, navegando y escuchando el audiolibro, se sentían muy felices al ver como el conocimiento obtenido de la cartilla les permitía navegar por el blog, disfrutaron realizando las preguntas y las actividades en constructor sobre el origen y el carnaval de Riosucio y demostraron su conocimiento al plasmar en la cartilla decretos, cuentos y dibujos sobre el carnaval.

Para iniciar la implementación se sacó una muestra de diez niños para que respondieran una matriz que nos permitiera conocer que saberes previos tenían los niños sobre el carnaval de Riosucio y su fundación.

Matriz inicial:

Tabla 2 Matriz inicial

Niños	Que es el carnaval	Símbolos del carnaval que conoce	Porque surgió el carnaval y cuál es su relación con la fundación de Riosucio	Como ves el diablo del carnaval
Niño 1	Diversión, alegría	El diablo y el guarapo	Por la unión de dos pueblos	Lo celebramos como bueno pero la gente de otro lado lo ve como malo
Niño 2	El cumpleaños de Riosucio y las fiestas	No se	Por las fiestas de Riosucio	Es malo porque el odia a Dios
Niña 3	Es una fiesta cultural	El diablo y el guarapo	Por dos veredas que se odiaban	Bueno porque unió dos veredas

Niña 4	El carnaval para mi es felicidad y fiestas	El diablo y el tridente	No se	Es malo porque le quito la copa a Dios
Niña 5	Fiesta, arte, creatividad	El diablo	No se	Bueno no sé porque
Niña 6	Fiestas del diablo y no me gusta	El diablo, las pinturas	No se	Malo para mí porque no me gusta la temática de alabar al diablo
Niña 7	Una celebración para el diablo	El diablo	Porque Queiebralomo y la montaña se peleaban	Malo porque es un poder maligno
Niño 8	Es la fiesta del pueblo de más alegría	No se	No se	Creo que es malo porque atento de adán y Eva
Niño 9	Alegría, unión, pintura y fiesta	El diablo, el guarapo, y el arma de el	Por tres razas	Es malo porque el antes era un ángel se comportó mal y Dios lo devolvió para la tierra
Niño 10	La fiesta del diablo	No se	No se	Malo

Matriz final en la que se pretendió evidenciar el aprendizaje obtenido por los niños después de la implementación del proyecto

Tabla 3 Matriz final

Niños	Que es el carnaval	Símbolos del carnaval que conoce	Porque surgió el carnaval y cuál es su relación con la fundación de	Como ves el diablo del carnaval
-------	--------------------	----------------------------------	---	---------------------------------

			Riosucio	
Niño 1	Diversión, alegría	El diablo y el guarapo, el tridente	Por la unión de dos pueblos	Bueno porque es un fiesta alegre
Niño 2	El cumpleaños de Riosucio y las fiestas	Los cuernos, la cola, las alas, el calabazo y el tridente	Por las fiestas de Riosucio	Bueno porque unió a los pueblos y formo a Riosucio
Niña 3	Es la unión de dos pueblos en uno que se llama Riosucio	El diablo, el guarapo, los cuernos, el tridente, el calabazo	Por dos pueblos que se odiaban y nidos por el diablo no pelearon	Bueno porque unió dos pueblos en uno
Niña 4	Es felicidad donde la gente no pelea y está unida	El matachín, el tridente, y el decreto	Para unir dos pueblos que estaban en disputa	Es bueno porque unió dos pueblos y así dejaron de pelear
Niña 5	Rumba, fiesta y arte	El diablo, la diabla	La montaña y Quiebralomo dos pueblos que se unieron	Bueno porque unió dos pueblos
Niña 6	Alegría fiesta y cultura	El diablo	El diablo unió dos pueblos y se fundó Riosucio	Bueno porque unió los dos pueblos
Niña 7	Una celebración para el diablo que unió dos pueblos	El diablo y el guarapo	Porque el diablo unió dos pueblos	Es bueno porque unió dos pueblos
Niño 8	Es la fiesta del diablo	El diablo y la diabla	Porque Quiebralomo y la montaña se	Es bueno alegre porque llega el carnaval

			peleaban	
Niño 9	Fiesta	La culebra	La unión de dos pueblos, Quebralomo y la montaña	Es bueno en el carnaval pero de resto no
Niño 10	La fiesta del diablo	El diablo y la diabla	Porque dos pueblos se peleaban	Bueno

8.2. Aplicación o implementación

Tuvo una duración de dos días, cada jornada de 4 horas

1. Se llevó la cartilla impresa se repartieron los niños en grupos de dos o tres estudiantes, se les solicita leer la cartilla Un cuento de carnaval y que escribieran las palabras desconocidas después se socializaron y explicaron estas palabras, seguidamente se socializo lo que cada estudiante había entendido del cuento, se respondieron preguntas e inquietudes sobre la temática de la cartilla, Como surgió Riosucio, cuáles eran los dos pueblos que se mencionan en la cartilla, porque la gente se peleaba, cuáles eran los dos curas y que hicieron para que los pueblos dejaran de pelear y varias preguntas que surgieron en los niños después de leer el cuento.



Fotografía 1 Viviana Medina; Alex López dando a conocer la cartilla y forma de trabajo



Fotografía 2 Viviana Medina; Alex López presentado la cartilla a los estudiantes de grado tercero de la I.E.F



Fotografía 3 Viviana Medina; Alex López entregando la cartilla a los estudiantes



Fotografía 5 Alex López; estudiantes grado tercero leyendo cartilla



Fotografía 4 Alex López lectura en grupo estudiantes grado tercero



Fotografía 7 Alex López; lectura en grupo estudiantes grado tercero I.E.F



Fotografía 6 Alex López; resolviendo dudas e inquietudes durante la lectura de la cartilla Un cuento de carnaval

3



Fotografía 8 Alex López; trabajo en grupos estudiantes grado tercero I.E.F



Fotografía 9 Viviana Medina; finalización actividades lectoras con la cartilla Un cuento de carnaval

2. Se llevaron al aula de informática y se les mostro un video

<https://www.youtube.com/watch?v=8pk0ErIDX7A&feature=youtu.be> de cómo hacer decretos en este video se les enseñaba que era un decreto, que relación tenía este con el carnaval con la historia de la fundación de Riosucio y seguidamente se les pidió a los niños que con las condiciones que se pedían en el video para hacer un decreto crearan un decreto con el tema que ellos quisieran y luego lo compartieran con sus compañeros.



Fotografía 10 Alex López; presentación video tutorial creación de un decreto



Fotografía 11 Alex López; segunda parte video tutorial



Fotografía 13 Viviana Medina; socialización video tutorial



Fotografía 12 Alex López; trabajo valorativo asimilación video tutorial

3. Se les entrego nuevamente la cartilla y se les solicita que ingresaran a los link que allí se encontraban, inicialmente ingresaron al blog allí navegaron por la página y respondieron las preguntas que allí se encontraban para poder navegar por las otras páginas, respuestas que encontraban en la cartilla la cual si estaban atentos era fácil de responder pues esta debía ser muy precisa lo cual para unos estudiantes fue muy fácil y para otros no tanto , en una de las paginas encontraba un texto con un enlace a el sitio web constructor donde ingresaron y desarrollaron las actividades allí planteadas; después ingresaron al segundo link el storyjumper, allí encontraron un audio libro que continuaba con el hilo conductor de un cuento de carnaval el cual tuvo una gran acogida pues los niños podían leer y escuchar toda la historia que allí se narraba, después ingresaron al sitio web en el encontraron todo lo relacionado al carnaval, la estructura que compone el carnaval, definiciones, actos protocolarios, ritos que se celebran en el carnaval y jerarquías que allí se hacen evidentes lo cual ayudo a fortalecer su conocimiento y a apropiarse más de la historia del carnaval, para

finalizar en la cartilla escribieron sus decretos realizaron dibujos y escribieron historias y cuentos acerca de lo que para ellos finalmente era el carnaval.



Fotografía 14 Viviana Medina; entrega de cartilla a los estudiantes del grupo tercero A de la I.E.F para su posterior implementación



Fotografía 16 Viviana Medina; trabajo en grupo en plataforma blogger



Fotografía 16 Viviana Medina; navegando a través de las diferentes plataformas de la narrativa transmedia



Fotografía 15 Viviana Medina; respondiendo las preguntas para acceder al contenido de la plataforma



Fotografía 18 Viviana Medina; estudiantes leyendo y buscando las pistas para acceder a la plataforma



Fotografía 17 Alex López; estudiantes del grado tercero centrados y contentos con la actividad que realizan



Fotografía 19 Alex López; estudiantes leyendo el contenido de la plataforma



Fotografía 20 Viviana Medina; estudiantes satisfechos por responder las preguntas claves para acceder a la plataforma



Fotografía 21 Viviana Medina; resolviendo inquietudes a los estudiantes.



Fotografía 22 Alex López; los estudiantes sienten agrado por la estructura de las plataformas y como los dibujos se encuentran en todos los medios que utilizan



Fotografía 24 Viviana Medina; resolviendo inquietudes a los estudiantes



Fotografía 23 Alex López; se trabajó con el videobean donde los estudiantes observaban en una pantalla más amplia todo el contenido de la narrativa transmedia



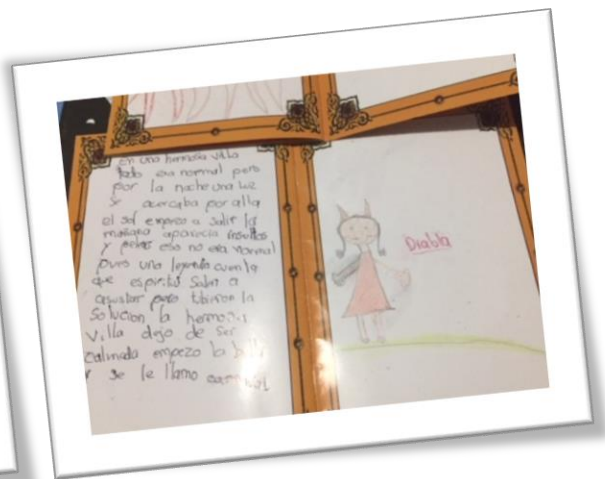
Fotografía 25 Alex López; creación de dibujo alusivo al carnaval de Riosucio por parte de los estudiantes



Fotografía 26 Alex López; elaboración dibujo por parte de los estudiantes representando los símbolos del carnaval



Fotografía 27 Alex López; creatividad y elaboración de un decreto por parte de Luis Adrián



Fotografía 28 Alex López; elaboración de un decreto por parte de un grupo de trabajo de estudiantes.



Fotografía 29 Alex López, creación de un dibujo alusivo a la simbología del carnaval de Riosucio por parte de los estudiantes.



Fotografía 31 Alex López; creación de decreto por parte de los estudiantes.



Fotografía 30 Alex López; elaboración de decretos por parte de los diferentes estudiantes del grado tercero de la I.E.F

9. Hallazgos

Al hacer un análisis de las respuestas dadas por los niños antes y después de realizar la implementación del proyecto podemos concluir que los niños cambiaron la imagen que tenían del diablo pues inicialmente la mayoría de los niños y niñas lo veían como un ser malo, como el ser que se les ha enseñado en la religión, pero después lo vieron como un ser alegre, divertido que fue quien unió en cofradía dos pueblos e impidió que se siguieran peleando, también comprendieron el porqué de la fiesta pues la gran mayoría reconocieron los dos poblados iniciales Quiebralomo y la Montaña y saben que de la unión de estos dos nació Riosucio, los niños terminaron conociendo los símbolos más importantes del carnaval, y reconociendo la simbología que compone la esfinge del diablo, además comprendieron que el carnaval de Riosucio no es lo que muchos de los foráneos y niños ven una temática para alabar el diablo como uno de ellos respondió, sino una fiesta para celebrar la unión de dos pueblos y la fundación de Riosucio lo que nos lleva a aseverar que el proyecto cumple con los objetivos propuestos pues los niños al ser nativos tecnológicos e interesarse por el material propuesto conocieron y se empoderaron de su tradición de su fiesta y su carnaval pues también se hace evidente en las cartillas con los decretos y cuentos que hicieron que obtuvieron un conocimiento del carnaval de Riosucio, de la importancia de la literatura matachines dentro de este y los símbolos más importantes y reconocidos dentro de esta celebración.

10. Conclusiones

- 1- Se evidencio de manera significativa la asimilación de los conceptos expuestos en la transmedia por parte de los niños y niñas, dado que interpretaron y expusieron lo aprendido mediante la elaboración de un decreto y un dibujo alusivo al carnaval, con lo cual se cumple el objetivo de empoderar a los niños y niñas del carnaval generando un impacto positivo en su parte expresiva.
- 2- Se logra despertar el interés de los niños y niñas por el carnaval mostrándoles el lado cultural y la historia que este comparte con la fundación del pueblo de Riosucio caldas, una historia que desconocían.
- 3- En un comienzo algunos niños presentaron dificultad para ingresar a las diferentes plataformas debido a la conectividad, pero se solucionó oportunamente, los niños mostraron dominio y se mostraron conformes al navegar por la transmedia manteniendo así el guion conductivo el cual arrojó muy buenos resultados dejando así la semilla del empoderamiento la cual despertó el interés por parte de ellos por saber más del carnaval y la historia del municipio de Riosucio.
- 4- Los niños mostraron gran agrado por este tipo de trabajo pues en sus preguntas decían que si podían seguir trabajando así durante toda las clases de tecnología e informática , lo cual fortalece este proyecto y ratifica que se cumplió con los objetivos del proceso, además la docente monitora Adíela Ramírez también noto el alcance de dicho proceso pues para ella era desconocido el concepto transmedia y manifestó que este tipo de estrategias educativas deben ser parte de la maya curricular de la institución , en si fue gratificante realizar este proceso , se tuvieron dificultades las cuales se resolvieron y lo más

importante es la asimilación y el empoderamiento que se generó en los niños y niñas de la institución educativa, a ellos mil gracias ya que hicieron posible la implementación de este proyecto.

11. Referentes bibliográficos

Blasco, M., & Pérez T. (2007). Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte. Club Universitario.

Carvajal, L. (2013). Libros interactivos. Recuperado el 4 de febrero de 2017, de <http://www.luabooks.com/interactivos>

Cervera D. (2010). Didáctica de la Tecnología. Gao ediciones.

Chacón, A. (2007). La tecnología educativa en el marco de la didáctica. Ediciones pirámide.

Clandinin J, (2007). Navigating Sites for Narrative Inquiry. Journal of Teacher education Sage.

Daza, G. (s, f). Hacia un concepto de la cultura digital. Interacción n 52.

Díaz, A. (29 de julio de 2014). La tecnología como herramienta de narración. Recuperado el 3 de febrero de 2017, de <https://colombiadigital.net/opinion/columnistas/cuestion-de-voltaje/item/7453-la-tecnologia-como-herramienta-de-narracion.html>

Díaz, L. Torruco, U. Martínez, M. Varela, M. (2013, Mayo 13). entrevista, recurso flexible y dinámico. Recuperado el 6 de marzo de 2017, de <http://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf>

Digital, O. (2012). Narración del conflicto armado en Colombia. Recuperado el 9 de marzo de 2017, rios.co/blog/proyecto/

Institución educativa los fundadores, (2011). Proyecto Educativo Institucional. Riosucio Caldas.

- Jenkins, H. (12 de dic de 2009). Confesiones de un fan. Recuperado de http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html. El 6 de abril de 2017
- Landín M, M. d., & al, e. (29, 30,31 de oct de 2015). El método biográfico narrativo. Aportaciones y obstáculos. Recuperado el 9 de abril de 2017 de <http://www.mdp.edu.ar/humanidades/pedagogia/jornadas/jprof2015/ponencias/landinramirez.pdf>
- Díaz, L. Torruco, U. Martínez, M & Varela, M. (13 de mayo de 2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. Recuperado <http://riem.facmed.unam.mx/node/47>. El 12 de marzo del 2017
- López E R, M. H. (2013). Multimedia y transmedia: Bogotá Colombia: Colombia digital. Obtenido de Colombia digital.
- López, A., & Sánchez, J. (21 de octubre de 2017). Cultureando tu carnaval. Recuperado el 25 de marzo de 2017, de cultureandotucarnaval.blogspot.com.co
- Medina, E. (2011). Una mirada sociológica al carnaval de Riosucio y un encuentro con la diablo de los 30. Medellín: universidad de Antioquia.
- MEN (2016). Plan decenal de educación. Recuperado el 6 de abril de 2017, de <http://www.plandecenal.edu.co/cms/index.php/que-es-el-pnde>
- MEN (s.f.). Ley 115 de Febrero 8 de 1994. Recuperado el 10 de junio de 2016, de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Moreschi A. (septiembre/diciembre de 2013). La subjetividad a debate. Recuperado el 14 de marzo de 2017, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-01732013000300009

Murillo, F y Garrido, C. (2010). Investigación Etnográfica. Recuperado el 11 de noviembre de 2016, de https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/I_Etnografica_Trabajo.pdf

Narváez, J. (20 de mayo de 2017). <https://innovemos.wordpress.com>. Recuperado de la teoría del aprendizaje y desarrollo de Vygotsky: <https://innovemos.wordpress.com,parr13>

Nash, M. (2003). El desafío de la diferencia: representaciones culturales e identidades de género, raza y clase. En D. M. Mary Nash. España: Universidad del País Vasco, Servicio de Publicaciones.

Navarro, A (2015). ¿De dónde vengo yo? [Figura]. Recuperado 8 de agosto de 2017 en <https://www.facebook.com/search/top/?q=carnaval%20creacion%20y%20cultura>

Nieto, M. P. (2010). Metodología cuantitativa para reforzar estudios cualitativos. En N.-C. o. Blázquez Graf, & F. P. al, investigación feminista: epistemología, metodología y representaciones sociales (pág. 411). México D,F: Centro de investigaciones interdisciplinarias en ciencias y humanidades Universidad Nacional Autónoma de México.

OxfamIntermon.org. (s, f). Cambiamos vidas que cambian vidas, Recuperado el 4 de febrero de 2017, de <https://www.oxfamintermon.org/es/quienes-somos>Oxfam Intermón

Piedrahita E, C., & al, e. (2013). Acercamientos metodológicos a la subjetivación política: debates latinoamericanos. Universidad Distrital Francisco José de Caldas Clacso, Bogotá, Colombia:

Ricoeur, P. (2004). Tiempo y Narración, configuración del tiempo en el relato histórico. Editores siglo XXI.

Rodríguez, A. (2014 julio 29) La tecnología como herramienta de narración. Colombia Digital. Recuperado 2 de febrero de 2017, de <https://colombiadigital.net/opinion/columnistas/cuestion-de-voltaje/item/7453-la-tecnologia-como-herramienta-de-narracion.html>

Scolari, C. (2008). Hipermediaciones. Barcelona: Gedisa.

Scolari, C. A. (2013). Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto: 342.

Torre, R. R. (2000). Simmel y la tragedia de la cultura. Reis. Revista Española de Investigaciones Sociológicas, núm. 89, 37-71.

Woods, P. (1993).Experiencias críticas en la enseñanza y el aprendizaje. Recuperado el 12 de octubre de 2016, de http://www.epedagogia.com/recensiones_lecturas/EXPERIENCIAS%20CRITICAS.pdf

12. Anexos

Anexo 1 Consentimiento informado

Consentimiento Informado para Participantes de Investigación

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por Alexander Lopez y Jorge A. Sánchez, de la Universidad católica de Manizales. La meta de este estudio es recolectar la mayor información posible acerca de la historicidad del carnaval de Riosucio.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista (o completar una encuesta, o lo que fuera según el caso). Esto tomará aproximadamente 30 minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario y a la entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas. Una vez transcritas las entrevistas, las grabaciones se destruirán.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por Alexander Lopez y Jorge A. Sánchez. He sido informado (a) de que la meta de este estudio es recolectar la mayor información posible acerca de la historicidad del carnaval de Riosucio.

Me han indicado también que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente 30 minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a _____ al teléfono _____.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, puedo contactar a _____ al teléfono _____ anteriormente mencionado.

Nombre del Participante
(en letras de imprenta)

Firma del Participante

Fecha

Anexo 2 Cronograma de actividades

Objetivos específicos	Meta	Actividades	Responsable	Año 2017												
				Ene	Feb	Mar	Abril	May	Jun	Jul	Agos	Sept	Octu	Novi	Dici	
Indagar acerca de la historia festiva del carnaval de Riosucio, relacionando la historicidad del municipio con su carnaval.	Concretar y tener la información pertinente y clara para su posterior uso.	Recolectar información acerca del carnaval de Riosucio. Concretar referentes y autores.	Alexander Lopez Jorge A. Sánchez													
Diseñar una narrativa transmedia con el contenido histórico del carnaval de Riosucio	Crear y probar el universo transmedia.	Depurar la información y crear el universo transmedia	Alexander Lopez Jorge A. Sánchez													
Implementación de la experiencia transmedia en el grado tercero de la sede A de la Institución Educativa Fundadores	Aplicar completamente el proyecto en los estudiantes del grado tercero	Implementación del proyecto en la institución educativa.	Alexander Lopez Jorge A. Sánchez													
Evaluar el impacto de la narrativa transmedia en los estudiantes que participaron el proyecto.	Verificar el impacto del proyecto en los estudiantes del grado tercero.	Medir el impacto del proyecto y establecer si se cumplió con el objetivo.	Alexander Lopez Jorge A. Sánchez													

Anexo 3 Entrevista semiestructurada

1. ¿Qué está haciendo la corporación Carnaval de Riosucio por mantener el legado del carnaval en los niños y niñas de Riosucio, Caldas?
2. ¿Cuál ha sido la historia del carnaval de Riosucio, Caldas?
3. ¿Cómo hacer para que los niños, niñas y las nuevas generaciones se empoderen del carnaval? nexa 4 Participantes grado 3A IEF

Anexo 4 Participantes grado 3A IEF

1	ARANDIA RAMIREZ ANA SOFIA
2	ARIAS BOTERO MANUELA
3	BAÑOL BAÑOL SAMAEL ELOHIM
4	BECERRA NARANJO BRITANY VALERIA
5	DIAZ CALVO BRENDA NATALIA
6	DIAZ CANO ANGELY VALENTINA
7	FRANCO DUQUE JUAN ESTEBAN
8	GAVIRIA MEJIA MARIA JOSE
9	GIRALDO GAVIRIA LUIS ADRIAN
10	GONZALES CUERVO DYLAN ANDRES
11	JARAMILLO HOLGUIN JEIMAN CAMILO
12	JARAMILLO HOLGUIN JUAN JOSE
13	JIMENEZ FRANCO ZAIRA NICOLL
14	LARGO HERNANDEZ ANGELA LUCIA
15	LARGO QUINTERO MARTIN
16	LÓPEZ VINASCO MARIA CAMILA
17	MALAVER CHICA ANDRES MAURICIO
18	MUNERA RESTREPO JUAN PABLO
19	NAVARRO DIAZ MARIA JOSE
20	PESCADOR BAÑOL ANYI JIMENA
21	PINZON TREJOS ALEJANDRO
22	REYES SUAREZ NICOLLE YARITZA
23	SALAZAR GOMEZ DANIEL
24	SANCHEZ MEJIA MARIA PAZ
25	SANCHEZ MORALES ANDRES FELIPE
26	SANTANA BECERRA JUAN JOSE
27	TAPASCO GRAJALES MARIANA
28	TAPASCO LARGO JUAN PABLO