



CARTILLA

NARRATIVAS INFANTILES TRANSMEDIA: UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA PRODUCCIÓN LITERARIA EN LOS NIÑOS

Yorladis Alzate Gallego · Mauricio Orozco Vallejo · Edwin Fabián Rodríguez Valbuena



Universidad[®]
Católica
de Manizales

VIGILADA MINEDUCACIÓN

ce centro
editorial
Universidad Católica de Manizales



CARTILLA

Narrativas infantiles transmedia: una estrategia didáctica para fortalecer la producción literaria en los niños

• Yorladis Alzate Gallego • Mauricio Orozco Vallejo
• Edwin Fabián Rodríguez Valbuena



Universidad[®]
Católica
de Manizales

VIGILADA MINEDUCACIÓN

CARTILLA

Narrativas infantiles transmedia: una estrategia didáctica para fortalecer la producción literaria en los niños

Autores

Yorladis Alzate Gallego
Mauricio Orozco Vallejo
Edwin Fabián Rodríguez Valbuena

...

ISBN en línea: 978-628-7622-02-9

Editor: Carlos Manuel Varón Castañeda
Corrección de estilo: Héctor Fernando Giraldo Bedoya
Diseño: Unidad de Marca UCM

...

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en sistema recuperable o transmitida en ninguna forma por medios electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros, sin la previa autorización por escrito del Centro Editorial de la Universidad Católica de Manizales. Los conceptos expresados en este documento son responsabilidad exclusiva de los autores y no necesariamente corresponden con los de la Universidad Católica de Manizales, da cumplimiento al Depósito Legal según lo establecido en la Ley 44 de 1993, el Decreto 460 del 16 de marzo de 1995, el 2150 de 1995, el 358 de 2000 y la Ley 1379 de 2010.

Copyright © Centro Editorial Universidad Católica de Manizales
Universidad Católica de Manizales
Carrera 23 n.º 60-63
<http://www.ucm.edu.co/centro-editorial/>
centroeditorialucm@ucm.edu.co
Hecho en Manizales, Caldas - Colombia

Diciembre de 2022


centro editorial
Universidad Católica de Manizales

CATALOGACIÓN EN LA FUENTE

Narrativas infantiles transmedia: una estrategia didáctica para fortalecer la producción literaria en los niños / Yorladis Alzate Gallego, Mauricio Orozco Vallejo y Edwin Fabián Rodríguez Valbuena, compiladores. Manizales: Centro Editorial Universidad Católica de Manizales, 2022.
29 páginas: ilustraciones a color

Incluye: Referencias Bibliografía
ISBN 978-628-7622-02-9

1. Creación literaria - Niños. 2. Comprensión de escritura. 3. Escritura creativa I. Orozco Vallejo, Mauricio, compilador. II. Rodríguez Valbuena, Edwin Fabián, compilador

CDD 808.831

BIBLIOTECA UCM

Agradecemos a Dios por permitirnos compartir con los niños autores de estos cuentos —Kevin, Brayan, Oscar, Julio César, Juan Esteban y Tomás—, hermosas personas de quienes aprendimos que todo es posible si nos permitimos soñar.

Los compiladores

Contenido

- 8** • Presentación
- 10** • ¿Qué es un cuento transmedia?
 - 10 • Nociones iniciales
 - 10 • Multimedia
 - 11 • Hipertexto e hipermedia
 - 11 • Narrativa transmedia
- 13** • ¿Cómo crear un cuento transmedia?
 - 13 • Atributos
- 15** • Pasos para crear un cuento transmedia
 - 15 • Planeación
 - 17 • Selección de medios
 - 18 • Producción
 - 18 • Revisión
 - 18 • Evaluación
- 19** • Narrativas construidas por los niños
- 20** • Las aventuras de Dante
- 23** • Furont, el defensor de los animales
- 26** • El sueño de Pica Piedra
- 27** • Las aventuras de Ernesto
- 28** • Colofón
- 29** • Referencias

Índice de figuras

- 11 · Figura 1. Íconos que representan el concepto 'multimedia'
- 16 · Figura 2. Ficha de idea o sinopsis
- 16 · Figura 3. Ficha de descripción del personaje
- 20 · Figura 4. Ruta transmedia de "Las aventuras de Dante"
- 23 · Figura 5. Ruta transmedia de "Furont, el defensor de los animales"
- 26 · Figura 6. Ruta transmedia de "El sueño de Pica Piedra"
- 27 · Figura 7. Ruta transmedia de "Las aventuras de Ernesto"

Presentación

La cartilla “Narrativas infantiles transmedia: una estrategia pedagógica para fortalecer la producción literaria en los niños” es un material que ofrece orientaciones pedagógicas para la creación de relatos con características y principios transmedia. La obra está dirigida a docentes de básica primaria en las áreas de lenguaje, tecnología e informática, así como a padres de familia, animadores de lectura, bibliotecas y público en general que deseen trabajar el tema de la producción textual con niños de edades comprendidas entre 7 y 11 años.

El presente material es el resultado de un proyecto de desarrollo orientado al apoyo pedagógico que tuvo por objetivo “fortalecer los procesos de escritura a través estrategias didácticas mediadas por las narrativas transmedia en los niños de la escuela de fútbol de San Sebastián, de la ciudad de Manizales, Colombia”. Este programa es liderado por la Fundación Obras Sociales Betania y la Universidad Católica de Manizales (UCM).

El proceso metodológico fue de corte cualitativo con un enfoque de investigación-acción. El desarrollo de la producción textual constó de cuatro fases:

1. Planeación: el punto de partida fue una lluvia de ideas con los niños participantes del proyecto. A partir de allí, se compusieron los argumentos para la creación de los cuentos y se seleccionaron los personajes, su descripción y los aportes a la historia, así como el tiempo en el cual se narraría cada cuento.
2. Selección de medios y recursos tecnológicos con los cuales se expandieron las historias (cómic, creación de maquetas, podcasts) y las opciones para que las audiencias participaran activamente en nuevas producciones.
3. Producción de los cuentos: los autores desplegaron su creatividad, imaginación y habilidades escriturales en esta fase (los cuentos fueron publicados en un sitio web).
4. Revisión: esta se adelantó con especial atención en aspectos gramaticales, sintácticos y pragmáticos de cada uno de los contenidos creados.
5. Evaluación de la actividad y sus contenidos, dentro de la cual se identifican fortalezas y debilidades en el proceso.

Para Zorrilla (2014), transmedia es

(...) una creación que se desarrolla a través de varias plataformas mediáticas, que pueden ser de diversa índole: impresas, audiovisuales, interactivas en línea y todo lo que pueda imaginar un autor. En estas obras, no se trata de contar lo mismo en diferentes medios, sino de que los textos situados en cada medio hagan una contribución distintiva al todo, que es la obra completa, en la que se articulan sus diferentes partes. (p. 9)

En este sentido, el asunto de lo transmedia en los escenarios educativos es una oportunidad de explorar nuevos medios y plataformas, con las cuales se abordan y profundizan las diversas áreas del saber. De hecho, este adjetivo conlleva un proceso de alfabetización mediática, ya que conduce a los estudiantes al análisis crítico de los medios de comunicación que utilizan a diario, los cuales permean todo el proceso educativo.

Llevar a los niños estudiantes a la producción de textos transmedia es un desafío que pone en escena el desarrollo de competencias comunicativas, en la medida en que fomenta la creatividad y la participación activa y protagónica, pues son ellos quienes crean los

contenidos. De forma paralela, los niños pueden desarrollar ideas innovadoras, solucionar problemas y elaborar argumentos críticos.

Desde esta perspectiva, la obra que se presenta es una herramienta que promueve el aprendizaje en el área de lenguaje, articulada con herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Además, la cartilla tiene un valor social y cultural que se enmarca en la producción de los cuentos: cada uno presenta un mapa transmedia que permite a los lectores navegar a través de diferentes medios y plataformas en que los autores expandieron sus narraciones.

Al ingresar al sitio web, los lectores podrán explorar las diferentes extensiones de las historias presentadas en la cartilla. Como valor participativo, las audiencias podrán expandir aún más las historias al crear nuevos personajes, escribir nuevos diálogos y tramas, y proponer finales alternativos para las mismas. Según lo anterior, lo transmedia ofrece muchas posibilidades pedagógicas y metodológicas para la enseñanza de la producción textual y el desarrollo de competencias de tipo tecnológico.

¿Qué es un cuento transmedia?



Nociones iniciales

Para tener claridad sobre cuento transmedia, es necesario iniciar este capítulo precisando algunos conceptos importantes que giran alrededor de las narrativas transmedia: multimedia e hipermedia.

Multimedia

El hombre, desde sus inicios, ha tenido la necesidad de comunicarse. En los primeros periodos de la humanidad lo hacía a través de representaciones pictóricas dibujadas en cavernas, las cuales eran fruto de su cotidianidad. En un momento posterior se desarrolló la comunicación verbal. Pero, es desde tiempos modernos, y con los avances de tipo tecnológico, científico e industrial, que la humanidad se ve en la necesidad de buscar nuevas formas de comunicación, adicionando diferentes códigos, es decir, imágenes, sonido, video, animación. A la unión de estos elementos se le conoce con el nombre de multimedia.

Mayer (2005, citado por Latapie, 2007) afirma que multimedia es la presentación de material verbal (texto impreso o hablado), pictórico (ilustraciones, gráficas, diagramas, mapas, fotografías) y en imágenes dinámicas (animaciones, simulaciones, video). Por su parte, Morón y Aguilar (2006) la definen como el "(...) entorno de comunicación capaz de permitir la combinación en un solo sistema de medios como la imagen (...), el sonido y el procesamiento de datos. Su principal característica suele ser la interactividad" (p. 81).



Figura 1. Íconos que representan el concepto 'multimedia'
Fuente: Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA (2017).

Hipertexto e hipermedia

El hipertexto permite organizar diversos textos de forma no lineal. Para Ortiz y Ortega (2018), se basa en "(...) la interconexión de una información con otras por medio de enlaces asociativos, lo que le permite al usuario acceder a la información a través de los distintos enlaces y no siguiendo necesariamente un proceso secuencial" (p. 84). De otro lado, la interacción del usuario con los elementos multimedia tiene el nombre de hipermedia. Y, con la "(...) creación de la red mundial web de internet, World Wide Web, se generaron interfaces que le permitieron a los usuarios interactuar con ese contenido multimedial" (SENA, 2017, p. 4).

Este sistema de representación de la información permite al usuario navegar de forma libre por el texto, ya que es él quien decide cómo iniciar su proceso de lectura y a qué capítulo dirigirse. De otro lado surge un concepto importante: interactividad, es decir, "(...) la posibilidad de relación y respuesta mutua entre el usuario y el medio" (Guerrero, 2014, p. 4).

Narrativa transmedia

Lo anterior muestra cómo en la multimedia y la transmedia los usuarios asumen diferentes roles. Como lo afirma Jenkins (2010), el rol de los espectadores, consumidores y lectores cambia a la hora de consumir la historia en estas metodologías. Un producto multimedia lleva al lector a hacer clic en algún vínculo y el contenido es inmediatamente presentado; mientras que en un producto transmedia, los estudiantes deben realizar una búsqueda a través de múltiples medios y plataformas que se les ofrecen para encontrar el contenido, dentro de lo cual, han de decidir si los elementos encontrados pertenecen a la historia que consumen.

Visto lo anterior, se puede presentar el concepto de narrativas transmedia (en adelante, NT). Para Jenkins (2003, citado por Sepúlveda y Suárez, 2016),

En la forma ideal de la narración transmedia, cada medio hace lo que mejor sabe hacer, de modo que una historia puede ser introducida en una película, expandirse a través de la televisión, novelas y cómics y que su mundo sea explorado y experimentado a través del juego. (p. 10)

Por su parte, Scolari (2013) afirma que las narrativas transmedia "(...) son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)" (p. 24).

En esta expansión de la historia, cada uno de los medios de comunicación tiene diferentes elementos de la historia original que permiten prolongarla. De esta forma se saca beneficio de las características de cada medio, capturando la atención del usuario.

En este sentido, las narrativas transmedia son una forma diferente de leer y escribir este género literario, que lo hace divertido para los pequeños autores y futuros lectores. Una de las características principales de las narrativas transmedia es que convierten a sus usuarios en prosumidores, término que define Gil (2014) como aquel usuario que consume una experiencia en un medio, no necesariamente transmedia; sin embargo, parte de él para crear nuevas experiencias en otros medios.

Esta cartilla contiene cuatro cuentos transmedia escritos por niños que pertenecen a la escuela de fútbol de la comunidad de San Sebastián de la ciudad de Manizales, con edades comprendidas entre 7 y 11 años. Estos cuentos son producto de un proyecto de investigación que se enfocó en el fortalecimiento de los procesos de escritura. La cartilla tiene como objetivo compartir con sus potenciales lectores un viaje por cada uno de los momentos que deben seguirse para la construcción de este tipo de cuentos transmedia en el aula de clase. Desde luego, las narraciones escritas por los niños son susceptibles de explorarse, junto con la ruta transmedia utilizada para su expansión.

¿Cómo crear un cuento transmedia?



Atributos

La presentación de atributos de una NT hace posible comprender qué elementos son necesarios para su creación. Al respecto, Jenkins (2009, citado por Gil, 2014) establece los atributos o principios para el diseño de una narrativa transmedia así:

- **Expansión versus profundidad:** se refiere a la capacidad de expandir la historia por múltiples medios para llegar a diferentes usuarios, por ejemplo, las redes sociales. Este atributo permite la conexión con el usuario y busca capturar su atención para que siga la historia por los medios publicados.
- **Continuidad versus multiplicidad:** la historia que se desarrolla debe presentar continuidad en los diferentes medios de expansión, para ello debe existir coherencia en los relatos, por ejemplo, cuidando que la personalidad de los personajes siempre sea la misma. La multiplicidad consiste en sostener un hilo argumental de forma semejante en cada uno de los universos publicados.

- **Inmersión versus extracción:** la inmersión ofrece un sinnúmero de experiencias para el lector o espectador. En cuanto a extracción, se orienta al tema de traer elementos de la vida real a la historia, tal es el caso de objetos diseñados como ropa, muñecos, y demás aditamentos.
- **Construcción de mundos:** allí es importante definir en qué tiempo será desarrollada la historia, a qué cultura pertenecerá y cuáles serán los hitos principales de cada personaje.
- **Serialidad:** consiste en dividir la historia en unidades narrativas que serán expandidas en diferentes medios, esto es, audiocuentos, cómics, juegos, series de televisión, películas, etc. Los enlaces se realizan utilizando el principio de hipertextualidad, es decir, a través de enlaces de forma no secuencial.
- **Subjetividad:** parte de la capacidad de interpretar los mundos de diferentes formas, de acuerdo con las opiniones y puntos de vista de los personajes.
- **Ejecución:** se hace un énfasis especial en consumidores de las narrativas, y se establecen los aspectos que serán relevantes para atraer las audiencias y permitir que estos hagan parte de la construcción de nuevos universos. A esto se le conoce como "call to acción" (llamada a la acción).

Una vez analizados los anteriores atributos, se define su pertinencia en la creación del universo transmedia, el cual será leído a través de un escrito (tal es el caso del cuento).

Pasos para crear un cuento transmedia



Alzate (2019) establece 5 fases que conducen a la creación de una narrativa transmedia, las cuales se articulan con las etapas de la producción textual. Se describirán a continuación.

Planeación

Esta fase consta de siete pasos:

1. Sondeo con el grupo sobre lo que sus integrantes desean escribir. Como estrategia, se busca que ello forme parte de sus deseos, gustos y motivaciones y, una vez seleccionada la idea, se procede a escribir aquello que se desea contar.

¿Qué deseas contar?

Figura 2. Ficha de idea o sinopsis
Fuente: Alzate (2019).

2. Identificación de los personajes que formarán parte de la historia y aclaración de si son reales o ficticios. Además, se seleccionan aquellos que serán principales, secundarios o antagonicos.
3. Descripción detallada de cada personaje, para lo cual se precisan:
 - a. Nombre
 - b. Características físicas y emocionales, y edad
 - c. Aportes a la historia: escribir cómo el personaje realizará aportes a lo que se desea contar o narrar.

¿Cómo se llama el personaje?

Descripción:

Aportes a la historia:

Figura 3. Ficha de descripción del personaje
Fuente: Alzate (2019).

4. Identificación del tiempo narrativo de la historia (pasado, presente o futuro, o todos los tiempos)
5. Selección de los escenarios en los cuales se llevará a cabo la historia (un parque, el colegio, la playa, etc.)
6. Establecimiento de los hitos o acontecimientos principales que se contarán en cada una de las partes de la historia:
 - a. *Inicio*: forma parte de la introducción de la historia. En este punto el escritor ofrece a los lectores los elementos principales que dan comienzo a la historia.
 - b. *Nudo*: es la parte central de la historia, ya que allí se tejen los asuntos que desencadenan toda la acción de la narrativa.
 - c. *Desenlace*: es la forma en que el escritor genera el final de la historia. Algunos relatos quedan abiertos y dejan la posibilidad de finales alternativos, de manera que los lectores sean quienes construyan su propio cierre de la narración.
7. Creación de las líneas argumentales de los personajes. Estas permiten esbozar la trama y los argumentos del cuento; así mismo, describen lo que le ocurre a cada personaje dentro de la historia.

Selección de medios

Esta es una parte muy importante en el proceso de planificación del cuento transmedia. Por tanto, se deben identificar los medios y la tecnología sobre los cuales se dará expansión a la historia. En esta fase, además, se configuran los espacios o herramientas para que los usuarios creen contenido.

Cuando se habla de medios se alude a libros, periódicos, televisión, radio, Internet, cine, obras de teatro, escenas con títeres, etc. Mientras la tecnología se refiere a sitios web, podcasts, caricaturas, juegos, videos, etc. Lo anterior indica que las posibilidades de expansión de la historia son extensas y dependen de la creatividad del docente y sus estudiantes.

Una vez se define el medio y la tecnología, se procede a identificar qué parte de la historia será contada por ella. Ejemplo: se narra la historia de dos amigas de escuela, Valentina y Clarita, quienes comparten sus juegos y aventuras. Valentina debe viajar fuera de la ciudad y la historia continua con Clarita. Por lo tanto, la expansión de la historia podría hacerse a través de un podcast en el que Valentina narrará sus experiencias en la ciudad donde ahora se encuentra, y mostrará fotos de los sitios que ha conocido. Estos elementos pueden ser condensados en un sitio web para su publicación.

Al asignar hitos de la historia a determinadas tecnologías o medios, es importante establecer con claridad la relación entre ellas y la forma como cada una aporta a la historia principal. No se trata de contar lo mismo en diferentes plataformas, sino de realizar una expansión de la historia que se ha contado. También corresponde identificar en qué momento los usuarios podrán crear o generar contenido (p. ej., crear finales alternativos, diseñar más personajes para la historia o crear websodios, entre otros).

Producción

1. Se inicia la escritura de los cuentos. Para ello es importante tener presente los siguientes elementos:
 - a. Estructura lógica según el tipo de texto, la ortografía y la gramática
 - b. Orden de los párrafos de forma compacta y jerárquica
 - c. Fin del escrito (ejercer una labor de tipo comunicativo)
2. Seleccionar los medios por los cuales se desarrollará la historia. Estos pueden ser:
 - a. Textuales: cuento físico, mapas mentales o conceptuales, mural, periódico, etc.
 - b. Tecnológicos: página web, cómics, podcasts, libros digitales, presentaciones, juegos, realidad virtual, realidad aumentada, etc.
3. Establecer qué partes de la historia serán contadas en cada uno de los medios.
4. Definir cómo el usuario se conectará con la narrativa: a través de pistas, por medio de aplicaciones móviles, mediante la participación en un juego, en un websodio, etc.

Revisión

En esta fase, docentes y estudiantes releen los cuentos, y verifican que la narración escrita responda a los elementos planteados en la fase de planeación. De igual forma, se realiza una revisión enmarcada en "(...) la coherencia de las ideas, estructura y cohesión gramatical, así como la ortografía" (Alzate, 2019 p. 78). Los ajustes generados en esta fase también son realizados por los estudiantes en compañía del docente.

Evaluación

La evaluación le permite al docente identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes en los procesos de escritura. Por tanto, se revisa la gramática (sentido de las palabras, vocabulario, ortografía, coherencia de las ideas) y la producción textual (cada una de las fases para desarrollar el proceso de escritura). De igual forma, desde el aspecto social, se pueden identificar los intereses de los estudiantes, conocer sus sentimientos, sus pensamientos y su entorno sociocultural.

Una vez se tiene claridad sobre cada uno de los anteriores pasos y elementos, es hora de iniciar el desarrollo del cuento transmedia.

Narrativas construidas por los niños



Le invitamos a leer los cuentos y a explorar los contenidos que los acompañan.



Página web

<https://proysocialss.wixsite.com/index>



Muro

<https://padlet.com/NarrativasTransmedia>



Podcast

<https://soundcloud.com/user-917604115>

Las aventuras de Dante

Brayan Restrepo David
Kevin Restrepo David

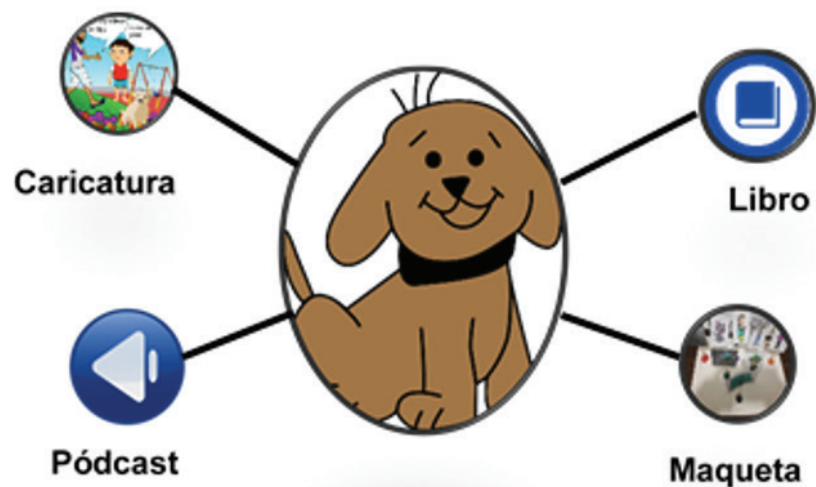
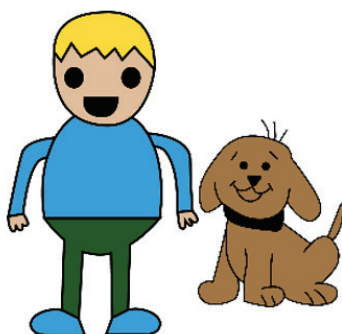


Figura 4. Ruta transmedia de "Las aventuras de Dante"
Fuente: elaboración propia.

El consumidor de esta historia inicia su recorrido en el libro, donde ubicará el cuento. Luego, ingresar al sitio web <https://proysocialss.wixsite.com/index/las-aventuras-de-dante>, donde encontrará las caricaturas y la maqueta. En el sitio de SoundCloud <https://soundcloud.com/user-917604115> podrá escuchar la voz de algunos personajes.

Había una vez un señor llamado León, que le iba a comprar un perro a su hijo David. León le llevó el perro a David y le dijo que le iba a llamar Dante, y David se alegró mucho.

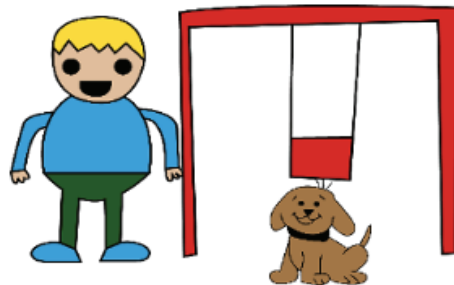


Al otro día, David se fue a donde su abuela, a quien cariñosamente llaman Mamá Cocó. David le dijo —con mucha alegría— que su papá le había comprado un perro; David se lo mostró y la abuela le dijo que era muy bonito.



David y Dante se fueron al parque y Dante se encontró un gato; Dante lo comenzó a corretear; salió un muchacho llamado Héctor y se robó a Dante para llevárselo a un niño llamado Miguel.

David salió corriendo a donde su papá y le dijo que se habían robado a Dante. Entonces, el papá llamó a un amigo a quien le decían Goku, y este comenzó a buscar a Dante.



Un día, Goku encontró a Dante en una cueva. Como Goku ya sabía en donde estaba Dante, fue a la casa de León y le dijo que ya sabía dónde estaba el perro, y León le dijo a David que ya sabían dónde estaba Dante. David se alegró mucho y le preguntó a su padre si iban a recoger a Dante, pero este le respondió que no porque ya era muy tarde; irían al día siguiente, acompañados por la policía, para llevar a los ladrones a la cárcel.

Fin

Si quiere saber con quién vive David, qué es lo que más le gusta y qué le gusta hacer a Dante, o quiere conocer el cómic de Las aventuras de Dante, o ver la maqueta con los personajes de la historia, visite la dirección <https://proysocialss.wixsite.com/index/las-aventuras-de-dante>.



Furont, el defensor de los animales

Óscar Julián Nieto Torres

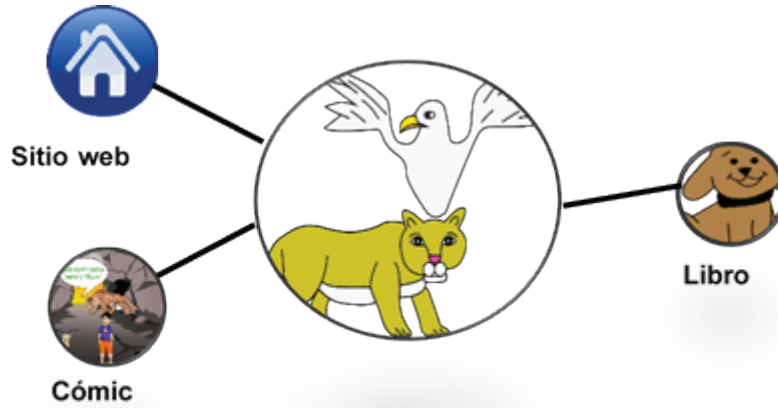
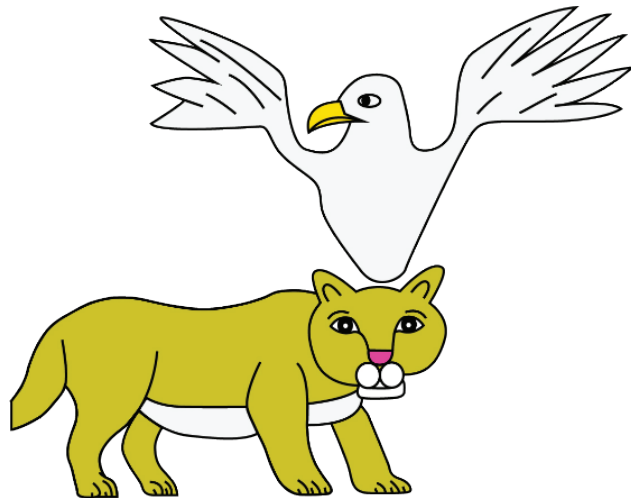


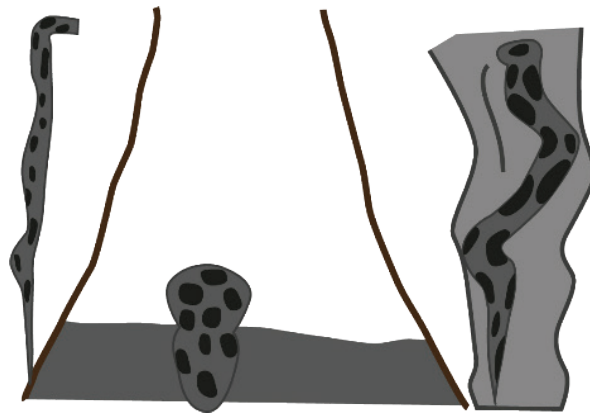
Figura 5. Ruta transmedia de "Furont, el defensor de los animales"
Fuente: elaboración propia.

Esta historia inicia en el libro. El lector podrá ingresar al sitio web <https://proysocials.wixsite.com/index/furont-el-defensor-de-los-animales> para conocer más sobre sus personajes.

Un día, un puma llamado Goten se juntó con un águila llamada Flised. Desde el día en que se conocieron fueron muy leales entre sí, hasta que un día Flised tuvo un parto. Ella murió al dar a luz, pero le dio vida a Furont. Después, Goten estuvo muy pendiente de Furont hasta que, por defenderlo, peleó contra Bruel, una anaconda que le ganó la pelea, lo mató y se lo comió.



Seis años después nació Dante, mascota de Miguel. Ellos vivían en Londres en una casa muy humilde, mientras Furont vivía en Australia. Cuando Dante creció fue víctima de Ernesto, tío de Miguel, quien lo esclavizaba. Furont no sabía nada sobre lo que le pasaba a Dante, pero cuando él se acercó a una cuerda eléctrica que estaba desprendida de un poste de luz, él la cogió y con la corriente que pasó por su cuerpo, su cerebro se volvió como una computadora; en ese momento él escaneó a todos los animales en peligro, pero solo estaba Dante en la lista. Entonces averiguó dónde vivía Dante: lo supo en segundos y, como tenía superpoderes, se fue volando, pero en forma turbo. Mientras Furont llegaba, Ernesto cogió un cuchillo de la cocina, fue a la pieza de Héctor y le clavó el cuchillo a él, y Héctor murió instantáneamente. Ernesto salió de la pieza de Héctor y con el mismo cuchillo iba a matar a Dante, pero en ese mismo momento apareció Furont y, con su gran rugido, logró matar a Ernesto, y Furont se llevó con él a Dante y a Miguel al "Valle de los Vientos" en Australia, y esta vez se fue en el transporte más rápido: la teletransportación.

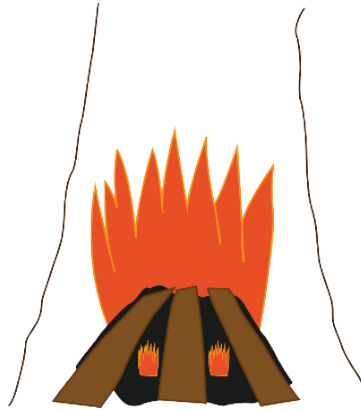


Cuando llegaron al Valle de los Vientos, como él vivía en un cañón extenso, cuando estaban cómodos en el cañón, Furont sintió a alguien arrastrándose por el suelo. Furont se asomó y era la anaconda Bruel, la misma que asesinó a su padre. Furont esperó y, cuando acabó de subir, Furont le mordió el cuello con sus dientes y la sacudió hasta arrancarle la cabeza.

De pronto, Furont vio que Miguel y Dante tenían hambre, entonces él fue a conseguir comida. Mientras iba bajando, vio dos árboles llenos de frutas, entonces él bajó y las cogió todas, después fue al río a lavarlas y luego fue al cañón. Miguel, Dante y Furont se las comieron y les supo muy ricas. Ya de noche, Miguel le dijo a Furont que si podía bajar y conseguir palos, paja y una piedra porque estaba haciendo

mucho frío. Furont fue y las consiguió y Miguel puso la paja encima de la piedra y con el palo comenzó a frotarlo hasta que apareció el fuego, y Miguel acomodó los palos e hizo la fogata.

Tiempo después, Miguel le preguntó a Furont si podían recorrer el Valle de los Vientos. Él lo llevó, y en ese momento se abrió la tierra y los absorbió. Después del viaje estaban en el mundo de los muertos y ahí pudo conocer de vuelta a Héctor —su papá—. Como Héctor era pobre, no tenía nada que comer; entonces Miguel le dijo a Furont que si podía llevar a Héctor. Furont dijo que sí, y allá lo pasaron sabroso, y Ernesto en la cárcel solo quedó.



Fin

Si quiere conocer a Furont y dónde vive, o quiere darle otro final a la historia, visite la dirección <https://proysocialss.wixsite.com/index/furont-el-defensor-de-los-animales>.

El sueño de Pica Piedra

Julio César Carmona

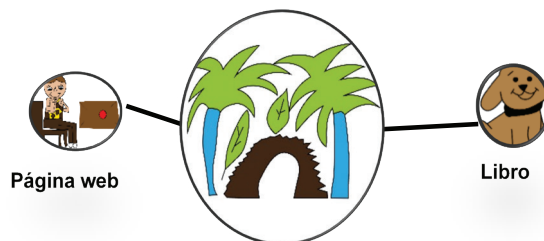


Figura 6. Ruta transmedia de “El sueño de Pica Piedra”
Fuente: elaboración propia.

Este minicuento inicia en el libro. Para conocer los personajes y darle continuidad a la historia, ingrese a <https://proysocialss.wixsite.com/index/el-sueno-de-pica-piedra>.

Pica Piedra vive en una cueva. Trabaja picando piedras y le gusta comer frutas como manzanas, bananos, piñas y peras. Él tiene amigos y sueña que cuando sea grande va a estudiar y aprender electricidad. Una vez quiso conectar cables y, como no sabía, se electrocutó y sus padres lo llevaron al hospital, y casi muere.

Fin.

Si desea conocer a Pica Piedra, conocer la maqueta con las historias o continuar el cuento –narrando su propia historia–, visite la dirección <https://proysocialss.wixsite.com/index/el-sueno-de-pica-piedra>.

Las aventuras de Ernesto

Tomás Medina Ladino
Juan Esteban Ciro

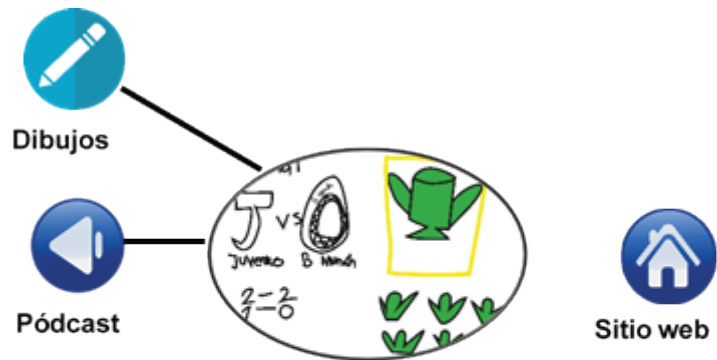


Figura 7. Ruta transmedia de "Las aventuras de Ernesto"
Fuente: elaboración propia.

Para conocer sobre las "Las aventuras de Ernesto", ingrese a la dirección <https://proysocials.wixsite.com/index/las-aventuras-de-ernesto>. Allí encontrará el audiocuento y los dibujos alusivos al mismo. También puede dibujar los personajes.

Colofón

Implementar una estrategia didáctica para fortalecer la producción literaria con narrativas transmedia permite concluir que la escritura no solo se realiza desde el papel, pues existen otros medios con que los estudiantes pueden desplegar su creatividad y potencial. Así, al presentar los cuentos, algunos se centran en el dibujo, otros en el audio y otros en la escritura; con ello se demuestra que el empleo de lo transmedia en la producción literaria desarrolla competencias comunicativas, lingüísticas y tecnológicas.

La producción literaria transmedia creada por los niños es una acción de tipo social. Así lo concibe Hayes (1996) cuando dice que "(...) escribir es, en primer lugar, una actividad social. Escribimos, sobre todo, para comunicarnos con otros seres humanos" (p. 3). Los cuentos tuvieron esa finalidad: los niños autores escribieron pensando en los otros niños que formarían parte de la audiencia, quienes, al leer los cuentos y las expansiones, se animarían a dar continuidad a las historias, con lo que se daría lugar a un proceso de participación activa.

Los cuentos transmedia elaborados por los niños permitieron evidenciar cómo la creatividad juega un papel importante en los procesos escriturales y cómo el salirse de los estándares tradicionales conduce a que los niños produzcan escritos de calidad, que reflejan sus sentimientos e imaginación. Cassany (1994, citado por Fontana, 2007) afirma que "(...) la mayoría de los escritos que producen los alumnos son fragmentos cortos, uno o dos párrafos y se promueven mediante prácticas mecánicas (copiar, responder, completar)" (p. 112). Al respecto, se puede decir que con la implementación de la estrategia didáctica transmedia, el acto de copiar y pegar queda a un lado y se da paso a una nueva forma de escribir, la cual deja de ser lineal para pasar a la intertextualidad.

Referencias

- Alzate, Y. (2019). *Fortalecimiento de la escritura desde una estrategia didáctica transmedia en niños de 8 a 11 años* [tesis de maestría, Universidad de Santander]. https://www.researchgate.net/profile/Yorladis-Alzate-Gallego-2/publication/339850877_Yorladis_Alzate_Gallego_Plantilla_documento_final-Sustentacion/links/5f04c4f2458515505092173f/Yorladis-Alzate-Gallego-Plantilla-documento-final-Sustentacion.pdf
- Fontana, A. (2007). Construir la escritura. *Propuesta Educativa*, 28, 111-115. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=403041700017>
- Guerrero, E. (2014). *Elaboración de material didáctico multimedia*. Marpadal Interactive Media. <http://cort.as/-KL1N>
- Gil, J. (2014). *¿Cómo crear un proyecto de narrativas transmedia? Análisis, planificación y producción de la experiencia* [tesis de maestría, Universidad Politécnica de Valencia]. https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/50773/TFM_Joaquin_Gil_Royo_FINAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hayes, J. R. (1996). Un nuevo marco para la comprensión de lo cognitivo y lo emocional en la escritura. *The Science of Writing*. <https://n9.cl/xoswu>
- Jenkins, H. (2010, 21 de junio). Educación transmedia: los 7 principios revisados. Confesiones de un Aca-Fan. http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html?rq=education%20and%20transmedia
- Latapie, I. (2007). Acercamiento al aprendizaje multimedia. *Investigación Universitaria Multidisciplinaria*, (6), 7-14. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2695335>
- Morón, A. y Aguilar, D. (2006). *Multimedia en educación*. *Comunicar*, (3), 81-87. <https://www.redalyc.org/pdf/158/15800311.pdf>
- Ortiz, A. y Ortega, J. *Tecnologías en entornos educativos*. Paraninfo. <http://cort.as/-KL12>
- Sepúlveda, E. y Suárez, C. (2016). *Transmedia Literacy e Intertextualidad*. Fondo Editorial Luis Amigó.
- Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA (2017). *Elaboración de estrategias transmedia. Introducción a los principales conceptos mediales. Material de formación 1*.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto. <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2013/05/119756745-1r-Capitulo-Narrativas-Transmedia.pdf>

CARTILLA

NARRATIVAS INFANTILES TRANSMEDIA: UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER LA PRODUCCIÓN LITERARIA EN LOS NIÑOS

Esta obra es fruto del proyecto social de desarrollo "Apoyo pedagógico para los niños de la escuela de fútbol de la comunidad de San Sebastián", implementado en convenio con la Fundación Obras Sociales Betania. En su desarrollo participaron docentes y estudiantes de la Universidad Católica de Manizales.

La cartilla es un valioso material pedagógico que ofrece a los lectores sugerencias metodológicas para la producción de narrativas transmedia. Se destaca el valor social y cultural de los cuentos creados por los niños, quienes al dejar volar su creatividad plasmaron en sus relatos sentimientos, experiencias y percepciones de su realidad.

La co-creación de los cuentos transmedia fue una hermosa experiencia, que permitió a los niños ser protagonistas de su proceso escritural. Se invita al lector a navegar por cada uno de los cuentos transmedia, y a constatar que la articulación entre lengua castellana y tecnología no exige la producción de artefactos digitales; es posible la creación de productos análogos que den vida a los relatos y favorezcan la interactividad entre el escrito y el lector.

www.ucm.edu.co · (60) 6 8933050

ce centro
editorial
Universidad Católica de Manizales



9 789585 319196