



**ÉRASE UNA VEZ EN FUNZA**

**NARRATIVAS TRANSMEDIA, UNA HERRAMIENTA PARA EL  
FORTALECIMIENTO DE LAS CONSTRUCCIONES CULTURALES  
PARTICIPATIVAS**

ELIZABETH DAZA GALLO  
ADRIANA DEL PILAR LEON RODRIGUEZ  
ANA MARÍA SOACHA BARBOSA

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN INNOVACIONES SOCIALES EN EDUCACIÓN  
BOGOTÁ 2020**

**ÉRASE UNA VEZ EN FUNZA**

**NARRATIVAS TRANSMEDIA, UNA HERRAMIENTA PARA EL  
FORTALECIMIENTO DE LAS CONSTRUCCIONES CULTURALES  
PARTICIPATIVAS**

MAESTRANTES:

ELIZABETH DAZA GALLO  
ADRIANA DEL PILAR LEON RODRIGUEZ  
ANA MARÍA SOACHA BARBOSA

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN INNOVACIONES SOCIALES EN EDUCACIÓN  
BOGOTÁ 2020**

*Nota de Aceptación:*

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

*Firma Del Presidente Del Jurado*

---

*Jurado*

---

*Jurado*

*Ciudad y fecha:* \_\_\_\_\_

## Resumen Analítico Educativo (RAE)

### 1. Autores

Elizabeth Daza Gallo, Adriana del Pilar León Rodríguez y Ana María Soacha Barbosa

### 2. Director del proyecto

Diego Felipe Gaitán

### 3. Título del Proyecto

Érase una vez en Funza: Narrativas Transmedia, una Herramienta para el Fortalecimiento de las Construcciones Culturales Participativas.

### 4. Palabras Clave

Cultura Participativa, Narrativas Transmedia

### 5. Resumen del Proyecto

La siguiente investigación se enmarca en la línea de investigación: transformación educativa y cambio social; del nodo de arte, comunicación y cultura, desarrollada en la Maestría de Innovaciones Sociales en Educación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, y busca crear puentes de aprendizaje entre las instituciones educativas y la comunidad, a través del uso de las Narrativas Transmedia, para fortalecer sus vínculos, escuchar las voces de todos los integrantes de la familia y promover la construcción de una nueva forma de cultura participativa.

Para suscitar la interacción entre instituciones educativas y las comunidades, se propone la implementación y uso de las Narrativas Transmedia como estrategia metodológica innovadora en la Institución Educativa Técnico Agropecuaria San Ramón, ubicada en el municipio de Funza (Cundinamarca), dada su naturaleza, características sociodemográficas e históricas de la población que la integran y por la necesidad de un cambio en este importante

aspecto.

Para llevar a cabo la ejecución del proceso se plantean tres momentos principales, los cuales son: una fase inicial de diagnóstico, caracterización y elección de las familias que quieren hacer parte del proyecto; una fase intermedia de implementación de la estrategia pedagógica la cual incluye el uso de Narrativas Transmedia a lo largo de todas las etapas de su ejecución; y por último, una fase de divulgación que busca exponer y presentar la propuesta en un proceso que involucra la participación de las comunidades y la institución educativa.

## **6. Grupo y Línea de Investigación en la que está inscrita**

Transformación educativa y cambio social.

## **7. Objetivo General**

Fortalecer las construcciones culturales participativas en la Institución Educativa San Ramón a partir de la narración de historias desde los saberes de los padres y abuelos usando las Narrativas Transmedia como estrategia comunicativa.

## **8. Problemática: Antecedentes y Pregunta de Investigación**

La presente propuesta de trabajo de investigación surge a partir del ejercicio de la práctica como docentes de básica primaria en la Institución Educativa Técnico Agropecuaria San Ramón del municipio de Funza, en donde se ha observado como día a día los cambios que la modernidad ha impuesto, han afectado el nivel de interacción y participación de los padres en el proceso de formación de los niños y niñas, así como las diferentes dinámicas participativas y comunitarias que aportan en la formación integral.

A nivel global y de manera particular no se puede desconocer la transformación en la manera de comunicarnos y de interpretar el mundo. El municipio de Funza ha sufrido profundos

cambios a nivel socioeconómico y cultural y no es ajeno a ello, como parte de ese contexto que nos abraza se hace necesario que las instituciones educativas, se cuestionen acerca de la forma en que se continúa desarrollando el proceso de socialización al interior de sus aulas.

Así pues, siendo la comunicación uno de los elementos claves de la interacción familia-escuela, que se establece como parte de una cultura, es una preocupación permanente la forma de establecer canales confiables y pertinentes que permitan que esta fluya desde y hacia cada una de estas dos Instituciones donde nos movemos, adoptando diferentes roles en diferentes momentos. Como bien sabemos, la comunicación surge naturalmente entre padres e hijos desde los primeros años de vida y se fortalece a partir del proceso de socialización, el cual se potencia en la escuela, cuando el sujeto integra un nuevo espacio cultural que nutre sus construcciones previas. Es decir, a partir de los procesos de aprendizaje se incorporan nuevas formas y experiencias comunicativas, pero estas se enriquecen no solo al interior de la familia o de la escuela, sino que se permean de todo lo que reciben del contexto local y global del que los estudiantes hacen parte.

A partir de esta reflexión se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo contribuye la narración de historias desde los saberes de los padres y abuelos a través del uso de las Narrativas Transmedia, como estrategia comunicativa, para el fortalecimiento de las construcciones culturales participativas?

## 9. Referentes Conceptuales

### **Cultura Participativa**

Para realizar una aproximación teórica a uno de los tópicos de interés en esta investigación nos parece relevante abordar los conceptos de cultura y participación, brindando en detalle las características de cada uno de estos temas, para luego retomar la construcción de

esta categoría en conjunto, Cultura participativa, y más allá de ello evidenciar un proceso que resulta cuando esta categoría toma acción, hablamos de las Construcciones culturales participativas como procesos sociales que toman lugar cuando la cultura se dispersa.

Pavón, I (2015) en su ensayo científico sobre la cultura mediática en España, ha descrito el concepto de cultura como un proceso cambiante con diferentes significados dependiendo del contexto en que se utilice, que actúa como un bien de primera necesidad al cual las personas tienen un acceso primario. La cultura, también enuncia los códigos de conducta, refinamiento intelectual y moral de las personas en la sociedad que habitan. De otra parte, en la construcción de este concepto, Pavón, destaca la definición semiótica (con lo cual está de acuerdo) según la cual Humberto Eco, concibe la cultura como un fenómeno comunicativo.

En segundo lugar, vamos a definir la participación, este también es un concepto cuyo significado se construye con base en el escenario o contexto en que se menciona. La participación que nos interesa definir en este proyecto de investigación es la mencionada por Jenkins (1992), que destaca la capacidad del individuo de involucrarse en procesos de producción de experiencias y conocimiento, sumada a su motivación e interés por compartirlas al interior de un grupo social o en la interacción de un grupo con otros. Según los postulados de Jenkins, existe una creciente “retórica de la participación” en las instituciones, empresas y organizaciones. Es como si fuera obligatorio “participar” ó abrir “espacios de participación,” cuando lo que ocurre en realidad al interior de las comunidades, es que las personas asumen diferentes posturas, algunos miembros sólo están allí, otros muchos se involucran un poco y otros desarrollan sus más valiosas habilidades, y la comunidad por sí misma provee fuertes incentivos a la expresión de la

creatividad y la participación activa de estos últimos.

Al unir los dos conceptos desarrollados aparece esta fusión, cultura participativa, que vendría siendo un sistema de creencias y valores que promueve una forma de pensamiento en donde los miembros saben que son libres de contribuir cuando estén listos (es decir no siempre deben hacerlo) y saben que su contribución será apropiadamente valorada. De esta manera Jenkins (1992) define la cultura participativa como una, que apoya la creación y permite compartirla con otros, con algún tipo de tutorías informales en donde lo conocido por los más experimentados se pasa a los novatos y donde los miembros sienten un grado de conexión social mutua (donde, como mínimo, les importa lo que otros piensen acerca de lo que han creado).

### **Narrativas Transmedia**

La cultura participativa tiene unos agentes que la construyen, pero también tiene unos territorios en donde se expresa, esta investigación aborda un escenario que aparece recientemente en el diálogo académico y que plantea una posibilidad concreta de expresión de los conceptos de cultura y participación, las iniciativas transmedia. El concepto “transmedia storytelling” o Narrativas Transmedia fue introducido por Henry Jenkins (MIT) en un artículo publicado en Technology Review en el 2003, con el objetivo de definir la técnica narrativa basada en la creación de mundos (narrativos), que se desarrollan a través de múltiples medios y plataformas, integrando experiencias, muchas de las cuales tienen un carácter interactivo. Es importante recordar que el contar historias viene de siglos atrás, pero ahora cuentan con el componente de los medios que facilitan la expansión de estas. “Los humanos siempre contamos historias. Las contamos durante milenios de forma oral, después a través de imágenes en las paredes de roca, más adelante por medio de la escritura y hoy mediante todo tipo de pantallas” (Scolari, 2013).



De esta manera las experiencias transmedia toman lugar como una posibilidad para redefinir el espacio, el lugar, el territorio, y a partir de ello reevaluar el poder de Instituciones naturalizadas como la escuela, las organizaciones, los mismos medios, como espacios de representación académica, informativa, comunicativa, social y política. Al promover espacios de participación y configuración de conversaciones a través de múltiples medios, los Usuarios pueden asumir roles en la producción o consumo de las historias que atraviesan las experiencias transmedia y de esta manera es como aparece un nuevo tipo de participante, El prosumidor. Carlos Scolari, (2013) se refirió a esta característica que Jenkins introdujo para definir las NT, los prosumidores (productores+consumidores) son los usuarios que cooperan activamente en el proceso de expansión de los mundos narrativos, lo hacen comentando las historias y disfrutando las experiencias en las diferentes plataformas. El prosumidor es visto ahora como un individuo, con una voz y una intención comunicativa que tiene el poder y capacidad de poner su discurso en un espacio en donde se ve representado y a la vez representa su realidad.

## 10. Metodología

El proyecto de investigación “Érase una vez en Funza: Narrativas Transmedia como herramienta para el fortalecimiento de las construcciones culturales participativas” surge a partir del interés por promover esta propuesta de participación, a partir de la narración de historias de vida, familia y comunidad desde los saberes propios, usando las Narrativas Transmedia como estrategia comunicativa. De esta forma, contar historias como una forma de narrativa permite exponer las voces que a menudo son invisibilizadas e ignoradas como fuente de aprendizaje y saber, y empoderar a los participantes hacia una nueva forma de apropiación social del conocimiento.

Usando el modelo de Investigación Acción, se proponen tres momentos cruciales en toda la propuesta de trabajo los cuales se identifican en la elaboración, ejecución, evolución y divulgación, estos momentos se trabajan de manera cronológica y se han contemplado (redefinido) para esta propuesta teniendo en cuenta las especificidades de la misma y ajustándose a la realidad, contexto y circunstancias temporales que actúan como variables que necesariamente afectan su desarrollo, así tenemos: caracterización, empatización e ideación; un segundo momento que corresponde a todo el diseño de la estrategia; y por último una mirada a la evolución y divulgación por diferentes medios y plataformas.

Además del enfoque definido para esta investigación, se han propuesto diferentes estrategias y herramientas para encontrar de manera creativa y colaborativa las respuestas para dar solución a nuestro centro de interés, por ello se abordan las aproximaciones epistemológicas acerca de la investigación creación como metodología innovadora, esta propuesta investigativa también ha incorporado elementos del pensamiento de diseño, por ser otra metodología que provee las herramientas para dar solución a una necesidad de manera creativa y colaborativa. Aunque el pensamiento diseño no tiene un reconocimiento como metodología de investigación, si ayuda a abordar uno de los aspectos que integra esta investigación, el asunto de la participación y su uso es pertinente a lo largo de todo el proceso creativo de elaboración e implementación de la estrategia. El pensamiento de diseño, como metodología propone unas etapas que permiten la retroalimentación permanente del proceso creativo, para este proyecto se propone una correlación de estas etapas con los tres momentos principales de la IA, estas etapas son empatizar, definir, idear, prototipar y testear.

## 11. Recomendaciones y Prospectiva

Uno de nuestros mayores intereses es presentar una propuesta a nivel local, y porque no global, que pueda escalarse y ser usada en diferentes establecimientos educativos dado su carácter innovador y su posibilidad de replicación. Todo esto con relación al proceso general de investigación, pero también esperamos ver resultados que demuestren un fortalecimiento de la interacción entre la escuela y la familia a través de la estrategia pedagógica, el empoderamiento de las voces y experiencias de las familias como agentes protagonistas del proceso educativo y la implementación de herramientas para que los padres y madres puedan actuar de manera proactiva en procesos de participación.

## 12. Conclusiones

Este proyecto de investigación se realizó en medio de unas circunstancias inusuales, no obstante ofrece la posibilidad de replicación en diferentes escenarios y contextos, debido a la amplia gama de recursos TIC disponibles y la metodología participativa que propone, en donde los participantes del proyecto se convierten en prosumidores. La implementación de las Narrativas Transmedia abre espacios de comunicación que animan el compartir de experiencias e historias y confieren la libertad de encontrar un hilo conductor en la narración pero advierten que los estilos, contenidos y relatos permiten reconocer realidades y subjetividades que en otro escenario difícilmente llegan a exponerse. En consecuencia, esta propuesta de investigación favorece las construcciones culturales participativas por cuanto, como ecosistema, se transforma, se permuta y alimenta de nuevas formas de expresión con el aporte de los nuevos participantes que consideren que tienen algo para contar y encuentren en las Narrativas Transmedia una alternativa válida para hacerlo.

### 13. Referentes Bibliográficos

- Anghel, A., Lupu, R. N., y Voicu, C. (2016). Responsibility and Parental Involvement in School Dropout Prevention. *International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences & Arts SGEM*, 849–855.
- Ardini, C. y Caminos, A. (2018) *Contar (las) historias: manual para experiencias transmedia sociales*. Producción Editorial Conexión.
- Buchanan, J.M. (1987) En busca de una utopía moderada. *Política Exterior*, 1(1), 245-247.
- Fechine, Yvana. (2017). Cultura participativa y narratividad: enfoque sociosemiótico de la transmediación. *Tópicos del seminario*, (37), 147-165.
- Flick, U. (2015). *El diseño de investigación cualitativa*. (Trad. T. del Amo y C. Blanco). Ediciones Morata.
- Garbacz, S. A., McIntosh, K., Eagle, J. W., Dowd-Eagle, S. E., Hirano, K. A., y Ruppert, T. (2016). Family Engagement Within Schoolwide Positive Behavioral Interventions and Supports. *Preventing School Failure*, 60(1), 60–69.
- Jauregui Caballero, A. y Ortega Ponce, C. (2020). Narrativas transmediáticas en la apropiación social del conocimiento. *Revista Latina de Comunicación Social*, (77), 357-372.  
<https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2020-1462>
- Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. MIT Technology Review.  
<http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/>
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media education for the 21st century*. Cambridge, MA, Estados Unidos; Londres, Inglaterra:MIT Press.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de*

*comunicación*. Paidós.

- Marín Díaz, V. y Cabero Almenara, J. (2019). Las redes sociales en educación: desde la innovación a la investigación educativa. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22 (2), 25-33.
- Pavon, I. (2015). La cultura mediática, reflexiones y perspectivas. *Comuni@ccion: revista de investigación en comunicación y desarrollo*, 6(2), 46-57.
- Pérez-Rodríguez, A. (2020). Homo sapiens, homo videns, homo fabulators. La competencia mediática en los relatos del universo transmedia. *Revista ICONO14 Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 18(2), 16-34.
- Radojlović, J., Ilić-Stošović, D., y Đonović, N. (2015). Active and Passive Forms of Parental Involvement. *TEME: Casopis Za Društvene Nauke*, 39(4), 1533–1546.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill.
- Saavedra-Bautista, C.E.; Cuervo-Gómez, W, O.; y Mejía-Ortega, I.D. (2017). Producción de contenidos transmedia, una estrategia innovadora. *Revista Científica*, 28 (1), 6-16. Doi: 10.14483/ udistrital.jour.RC.2016.28.a1
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto, Grupo Planeta.
- Silva-Cañaveral, S.J. (2016). La Investigación-creación en el contexto de la Formación Doctoral en Diseño y Creación en Colombia. *Revista investigación desarrollo innovación*, 7(1), 49-61. doi: 10.19053/20278306.v7.n1.2016.5601
- Stevens, N. L. (2015). Parent Involvement in Reading. *Illinois Reading Council Journal*, 43(3), 39–42.

## Tabla de Contenido

Resumen .....	16
Abstract .....	17
1. Génesis Creativa .....	18
2. Convergencia entre textos y contextos .....	24
2.1 La Participación, nuevas formas posibles .....	25
2.2 El valor de la narrativa y su emergencia en el Universo Transmedia.....	30
3. Desarrollo Creativo .....	39
3.1 El Diseño, punto de partida .....	39
3.2 La construcción de la propuesta .....	43
3.3 Manos a la obra “transmedia” .....	45
4. Reflexiones.....	54
Referencias .....	59

## Figuras

Narrativas Transmedia .....	32
Etapas del pensamiento diseño .....	42
Ejes de un proyecto transmedia.....	46
Los prosumidores.....	47
Café por Funza: memorias del primer encuentro .....	48
Las narrativas, diferentes propuestas de expresión .....	49
Cartografía Transmedia.....	51
Plan de acción para el desarrollo de la experiencia transmedia, preguntas clave y acercamiento ..	53
Banner de presentación en las plataformas “Érase una vez en Funza”.....	55

## **Érase una Vez en Funza: Narrativas Transmedia, una Herramienta para el Fortalecimiento de las Construcciones Culturales Participativas**

### **Resumen**

La siguiente investigación se enmarca en la línea de investigación: transformación educativa y cambio social; del nodo de arte, comunicación y cultura, desarrollada en la Maestría de Innovaciones Sociales en Educación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, y busca crear puentes de aprendizaje entre las instituciones educativas y la comunidad, a través del uso de las Narrativas Transmedia, para fortalecer sus vínculos, escuchar las voces de todos los integrantes de la familia y promover la construcción de una nueva forma de cultura participativa.

Para suscitar la interacción entre instituciones educativas y las comunidades, se propone la implementación y uso de las Narrativas Transmedia como estrategia metodológica innovadora en la Institución Educativa Técnico Agropecuaria San Ramón, ubicada en el municipio de Funza (Cundinamarca), dada su naturaleza, características sociodemográficas e históricas de la población que la integran y por la necesidad de un cambio en este importante aspecto.

Para llevar a cabo la ejecución del proceso se plantean tres momentos principales, los cuales son: una fase inicial de diagnóstico, caracterización y elección de las familias que quieren hacer parte del proyecto; una fase intermedia de implementación de la estrategia pedagógica la cual incluye el uso de Narrativas Transmedia a lo largo de todas las etapas de su ejecución; y por último, una fase de divulgación que busca exponer y presentar la propuesta en un proceso que involucra la participación de las comunidades y la institución educativa.

### ***Palabras clave***

Cultura participativa, Narrativas Transmedia.



**Abstract**

The following investigation is framed in the area of educational transformation and social change; and part of the art, communication, and culture node, developed in the Masters degree of social innovations in education at the Corporación Universitaria Minuto de Dios, and seeks to bridge the learning gap between the educational institutions and the community, through the use of transmedia storytelling, to strengthen their ties, to listen to all the family members, and promote the construction of a new form of participatory culture.

To promote the interaction between the schools and the communities in the learning process, we propose the implementation and use of transmedia storytelling as an innovative methodological strategy at the Institución Educativa Técnico Agropecuaria San Ramón, located in the municipality of Funza (Cundinamarca), given the nature, socio-demographic and historical characteristics of its population, and considering the need for change in this crucial aspect.

In order to execute the process there are three main events planned, these are: an initial diagnostic phase, characterization, and selection of the families willing to be part of the project; an intermediate phase for the implementation of the pedagogical strategy which includes the use of transmedia storytelling along all of the stages of the execution; finally, an outreach phase that seeks to display and present the proposal in a process involving the engagement of the community and the school.

***Key Words***

Participatory Culture, Transmedia Storytelling.

## 1. Génesis Creativa

Contar historias siempre ha sido importante para la raza humana, a lo largo de la historia hemos encontrado la forma de trascender y dejar huella a través de este mecanismo, quienes las han escuchado han perpetuado realidades y vivencias que incorporan en sus propias vidas, es la forma de preservar la memoria colectiva. Contar historias es la forma más antigua de enseñar y formar vínculos comunitarios, es algo que todas las culturas han tenido en común; antes de encontrar medios por los cuales prolongar y preservar historias, la tradición oral era la norma. La memoria colectiva e identidad de las comunidades tenían sus raíces en las historias contadas por los miembros más sabios y experimentados de la comunidad, y una vez el hombre encontró una forma de documentar estas historias, la transmisión de información se facilitó. Sin embargo, debido a los cambios sociales y las necesidades culturales, las historias de cotidianidad, comunión y colectividad narradas antes desde la transmisión oral empezaron a limitarse.

El acto de contar historias constituye un valioso recurso que se debe preservar, ya que trae múltiples beneficios para las comunidades y especialmente para los niños. Las historias nos forman, nos definen, nos hacen quienes somos y le permiten a los niños interactuar con otros y con su ambiente, también ayudan a responder preguntas esenciales acerca de la vida y la identidad individual y comunitaria. Por otra parte, la participación de las familias, con sus historias, culturas y creencias puede ser un punto de partida para resignificar esas identidades valiosas y fundamentales en la construcción del tejido y entramado social.

La pedagogía y la educación social han emergido para revitalizar los discursos que hacen referencia a lo individual, a lo comunitario, a lo social y que ponen la educación en un plano diferenciador y trascendente. Por naturaleza los seres humanos somos seres sociales, la pedagogía y educación social hacen posible pensar en ello sin desligarnos de las subjetividades que irrumpen el espacio que también es habitado por otros, de lo que nos caracteriza como individuos

y que aporta a esa realidad y, a partir de estos elementos, fortalecer nuevas formas de construcción cultural participativa. Desde esta perspectiva, la escuela, que tradicionalmente ha sido vista como una institución cuyo propósito es la transmisión de conocimiento, debería pensarse como un escenario y eje vitalizador de esas expresiones individuales, comunitarias y sociales, que no es ajena a la realidad y favorece una mirada dialógica que responde a las necesidades e intereses de la sociedad.

Más recientemente y desde el último siglo la comunicación ha sido redireccionada hacia los medios digitales (i.e. televisión, internet, libros electrónicos, audios digitales, etc). La modernidad, y lo que conlleva, permite incorporar nuevas formas de comunicación y propicia un proceso de adaptación a las plataformas digitales, donde las nuevas generaciones, con intereses polarizados hacia el consumo de contenidos, encuentran escenarios diversos que les ofrecen ver y escuchar lo que desean de manera libre y autónoma; esto devela la necesidad de compartir conocimientos e historias a través de estos medios, especialmente si son culturalmente relevantes.

Al incorporar nuevas formas de comunicación y acceso de las comunidades a otras culturas y medios, se da la posibilidad de hacer parte de un contexto global, pero si perdemos de foco la sensibilización hacia la historia y cultura local y familiar, estaríamos creando una generación sin raíces culturales, identitarias y geográficas y descuidando la apropiación y transformación de estos constructos a nivel individual y comunitario; por eso, es posible pensar en los medios digitales como un nicho de oportunidad para compartir esa información, conocimiento y saberes, y expandir nuestra mirada más allá de estructuras institucionalizadas que permitan continuar procesos de construcciones culturales donde la participación tiene lugar para pensar glocalmente.

La diseminación y creciente evolución de la Tecnologías de Información y Comunicación como puentes de difusión de los medios, no solo ha abierto una gran variedad de posibilidades

para entregar contenidos, sino que facilitan la apropiación social del conocimiento. A partir del uso de diferentes dispositivos y canales de comunicación, surgió lo que Henry Jenkins (2009) denominó <<convergencia de los medios>>, este concepto hace referencia al punto de encuentro donde se relacionan los medios convencionales y los nuevos medios de contenidos de las redes sociales. Además, en este proceso de convergencia, la multiplicación de una historia en muchos medios y formatos (que se conoce como multimedia) ha transitado en un proceso creativo que dio paso a las Narrativas Transmedia, que utilizan diferentes plataformas y relatos para construir un ecosistema narrativo, donde cada historia, sin dejar de ser única, puede constituir un punto de partida de nuevas narrativas para dar un sentido diferente y significativo a los contenidos.

A la luz de esta consideración, las propuestas de Scolari y Jenkins sobre el uso de las Narrativas Transmedia resultan innovadoras para propiciar el fortalecimiento de la construcción cultural participativa, con la incorporación de saberes desde diferentes narrativas y plataformas de expresión; además de este aspecto, el cual integra la expresión y comunicación como ejes transversales, las iniciativas transmedia generan un beneficio extra, no solo permiten a los participantes ser consumidores de contenido que otros han generado, sino que a la vez promocionan la producción de los mismos y permite a las personas hacer parte de la historia como sus creadores, lo que introduce el concepto de prosumidores donde los sujetos construyen nuevos discursos desde su lugar de participación. En relación con este concepto, el proyecto proporciona espacios de acercamiento al diálogo generacional, que es posible entretejer entre los integrantes de las comunidades, para dar valor a sus saberes, y así rescatar historias que, con solo la tradición oral, corren el riesgo de quedar en el olvido, resignificando la construcción de memorias al convertirlas en contenidos transmedia.

Las circunstancias inusuales y únicas del 2020 han demostrado lo valiosos que son los recursos digitales para mantener la comunicación con aquellas personas que están distanciadas

por causa del virus. Con la implementación de la digitalidad en la educación nacional, se han descubierto nuevas necesidades de interacción entre las instituciones educativas y las comunidades. Este proyecto, de hecho, puede adaptarse a estas circunstancias, gracias a sus atributos digitales. Durante este tiempo de mantenernos a salvo en casa, nace una oportunidad de compartir estas historias relevantes y aprender acerca de nuestra historia familiar y cultural. Gracias a los medios de comunicación nos hemos podido enterar del avance de la situación mundial, pero también sería muy esperanzador el poder presentar historias que refuercen nuestras raíces e identidad durante este tiempo.

Como docentes de la Institución Educativa Técnico Agropecuaria San Ramón, ubicada en la vereda de la Isla del municipio de Funza, hemos observado un aumento en el uso de las aplicaciones móviles, que han alcanzado a todos los miembros de la comunidad y han permitido entablar relaciones entre estos y la institución, pero a pesar de ello esta comunicación sigue siendo una forma de participación pasiva, que se ha limitado solamente al intercambio de información entre las partes, y sesga la oportunidad de encontrar nuevas formas de expresión que posibiliten un uso más adecuado y pertinente de estas herramientas. Con el uso de las Narrativas Transmedia, esta participación puede ser vista como un proceso que trasciende lo informativo o lo comunicativo cotidiano para incorporarlo como un medio de transformación y construcción cultural que lleve a la apropiación social del conocimiento.

El proyecto de investigación “Érase una vez en Funza: Narrativas Transmedia como herramienta para fortalecer la construcción cultural participativa” surge a partir del interés por promover esta propuesta de participación, y a partir de la narración de historias de vida, familia y comunidad desde los saberes propios, usando las Narrativas Transmedia como estrategia comunicativa. De esta forma, contar historias como una forma de narrativa permite exponer las

voces que a menudo son invisibilizadas e ignoradas como fuente de aprendizaje y saber, y empoderar a los participantes hacia una nueva forma de apropiación social del conocimiento.

Además del enfoque definido para esta investigación, Investigación-Acción, se han propuesto diferentes estrategias y herramientas para encontrar de manera creativa y colaborativa las respuestas para dar solución a nuestro centro de interés. Se ha contemplado el uso de tres plataformas (Narrativas Transmedia) como instrumentos para comunicar y divulgar las historias a lo largo de todas las etapas de su ejecución y un libro expandido con las memorias más representativas de este proceso. Los participantes (una muestra por conveniencia aproximada de 30 integrantes de la comunidad educativa), trabajan con dispositivos presentes en su cotidianidad, en su mayoría de uso personal y recurrente, lo que facilita su manejo. En esta propuesta, prevalecen una evaluación crítica y una mirada reflexiva al desarrollo evolutivo del trabajo en donde lo importante no es el producto final (que muchas veces, puede ser mejorable a nivel técnico), sino el proceso creativo y colaborativo en la producción de historias orientadas al fortalecimiento de las construcciones culturales participativas, la creatividad y la expresividad como mecanismos de comunicación; para dejar así una ventana de oportunidad que permita replicar esta experiencia en otros contextos, bajo otras circunstancias y dar la oportunidad de ampliar o construir nuevos relatos, haciendo más significativa esta experiencia de participación e innovación social y educativa.

Esta reflexión ha permitido dilucidar cómo es posible una verdadera convergencia donde los medios tradicionales (impresos, radio y televisión) han demostrado nuevamente su pertinencia y uso por parte de aquellas personas que no tienen acceso (por diferentes circunstancias) a los medios y plataformas on line, y por otro lado estos últimos han favorecido muchas formas de interacción entre las personas. En consecuencia, el uso de estos medios (convencionales y digitales) a través de la transmedialidad puede hacer parte de un gran mundo narrativo en donde

las necesidades de las personas y por ende de la sociedad imperan sobre el uso de los mismos y estos se adaptan para responder a ellas. Así que es factible pensar en un Ecosistema Transmedial como Utopía moderada, (Utopía, por cuanto propone un plan o proyecto deseable y moderada puesto que reconoce que hay limitaciones y obstáculos y no obstante es posible), el concepto de Utopía ha emergido en muchos contextos y discursos, pero uno de los más prolíficos escenarios es la política con sus modelos socioeconómicos comunitarios, Buchanan, premio nobel de economía (1986), pronunció un discurso en la Universidad George Mason de Virginia en donde mencionaba la representación de un modelo social que permita la intersección de la experiencia y la fuerza de las ideas para incorporarlas en una visión amplia de un futuro que incluye el cambio constructivo deseable. Aunque este discurso se dio en otro contexto parece relevante y oportuno referirlo por la mención a la experiencia y las nuevas ideas (que pueden transitar, por qué no en los diferentes medios de comunicación) y partir de ello se plantea esta Utopía moderada propia que permite el acceso de múltiples usuarios a diferentes plataformas y medios de acuerdo a su nivel de conveniencia, pero siempre posibilitando la oportunidad de acceder a la información y contenidos disponibles que pueden ser contruidos, de-contruidos y reconstruidos en cualquier espacio y lugar y que den paso a construcciones culturales participativas como las propuestas a partir de la narración de historias de vida, de familia y comunidad, que se construyen en una línea narrativa atemporal.

## 2. Convergencia entre Textos y Contextos

Hemos modificado tan radicalmente nuestro entorno, que ahora  
debemos modificarnos a nosotros mismos,  
para poder existir dentro de él...  
Norbert Wiener

Todo docente siempre está a la expectativa y en búsqueda de nuevas estrategias que le permitan llevar a sus estudiantes a alcanzar los objetivos propuestos en un curso y, más allá de ello, llevar a sus estudiantes a tener éxito escolar. Sin embargo, esta no es una labor que puedan hacer solos, puesto que los niños, niñas y jóvenes forman parte de la sociedad y sus aprendizajes se ven permeados por la información de múltiples fuentes y canales. Estamos en un momento de la historia en donde es imposible desconocer tantos dispositivos novedosos e impactantes, y es urgente evaluar la forma de incorporarlos en las prácticas educativas. Es necesario recuperar ese interés colectivo por la escuela, que al abrir sus puertas, recupere el valor real de su significado e importancia como Institución.

Un punto de partida es reconocer la necesidad que todo individuo tiene de otros para lograr sus metas y objetivos pedagógicos. Comprender que la escuela y los docentes son tan solo un escenario más en esta gran entramado que es la sociedad, es crucial e imperativo. Existen otras instituciones, como la familia y su papel es tan, o más, importante en la educación como el de la escuela. Con la crisis generada por la pandemia del Covid19 en el mundo y al tener que aislarnos en nuestros hogares para protegernos del virus, han surgido tres consideraciones cruciales: primero, la necesidad de abrir las puertas de la escuela, segundo, identificar y utilizar adecuadamente herramientas tecnológicas, plataformas de información y medios digitales; y por último, pero no menos importante, dar a la familia el rol y protagonismo que se merece en el proceso educativo y formativo en la sociedad. Hemos encontrado que una forma innovadora de alcanzar estos tres objetivos es invitar a los padres de familia y acudientes a compartir historias



de su familia o de sus raíces para fortalecer los conocimientos culturales de sus propios hijos y familiares, y al divulgarlos hacía otros miembros de la institución educativa, estrechar lazos entre familias y con los maestros, todo esto a través de los medios digitales que estamos utilizando durante esta crisis. Nuestro proyecto, entonces, tiene sus bases en los conceptos de cultura participativa y Narrativas Transmedia.

### ***2.1 La Participación, nuevas formas posibles***

Hablar de trabajo colaborativo y cooperativo, es hablar de participación, de una acción que genera consecuencias que no sólo afectan a las personas, sino también a las comunidades de las cuales forman parte. Dadas estas consideraciones podemos entender la participación como un proceso que nos permite hacer parte de algo o tomar acción para provocar una reacción o consecuencia. Como punto de partida resulta pertinente entender diferentes perspectivas teóricas frente a la participación en ámbitos educativos y sociales. Así pues, existen muchos enfoques dependiendo del marco teórico desde donde se enuncia, pero, por ahora, vamos a retomar algunas nociones conceptuales básicas de lo que significa la participación familiar en el ámbito educativo y su construcción.

En el contexto escolar es crucial resaltar la importancia de la participación, y generalmente se hace exponiéndose desde la participación familiar, y es necesario comprender las diferentes implicaciones e interpretaciones de este concepto, puesto que la participación familiar puede tomar un sinnúmero de formas, ya sea desde casa o en la escuela. En un estudio realizado por Jasmina Radojlović en 2015, se describen dos tipos de participación con diferentes connotaciones, participación activa y participación pasiva; la activa se describe como aquella en la que los familiares proveen ayuda directa a los niños y niñas con respecto a las tareas, la lectura y explicación de temas, y la pasiva se refiere a mantener comunicación con los profesores e incentivar a los niños a estudiar, pero sin brindarles su ayuda. El fenómeno del involucramiento

parental temprano, ha sido documentado y expone que aunque la mayoría de padres exhiben una participación pasiva, todos comparten el objetivo de que sus hijos tengan éxito escolar; sin embargo, el resultado de la investigación indica que los niños y niñas con padres que se involucran pasiva y activamente en su educación tienden a mostrar mejores resultados en el aula (Radojlović et al, 2015; Garbacz et al, 2016). Otro estudio, realizado por un grupo de investigadores americanos, expone que la participación familiar contribuye a áreas académicas específicas como las matemáticas y la comprensión de lectura –además del buen rendimiento académico general– pero que estos resultados positivos solo se obtienen cuando la escuela busca involucrar a los padres y acudientes activamente, proceso que permite mitigar el riesgo del fracaso escolar y provee herramientas para trasladar la concepción de participación hacia otras esferas diferentes a la escuela (Anghel, 2016). Con base en esta información y los datos que suministran los documentos alrededor de este tema, podemos determinar lo increíblemente importante que es la participación familiar en procesos educativos, pero, ¿Cómo favorecer una participación en diferentes escenarios, territorios o lugares, donde las personas pueden aportar algo significativo?

Nancy Stevens, una maestra y líder de la Asociación de Educadores e Investigadores de Alfabetización, propone algo muy específico. Stevens asegura que la lectura y el contar historias en familia, como una forma de promover la participación, no solo fortalece las relaciones intrafamiliares, pero también las interpersonales, la de los padres con los maestros–como colaboradores–e incluso puede incrementar el interés de los niños hacia la escuela y la investigación (2015). Al escuchar esta propuesta de Stevens acerca de la Participación, es posible comenzar a identificar una connotación un tanto diferente a la que por tanto tiempo se ha forjado en esa relación familia-escuela, que la delimita a un plano conceptual con algunas posibilidades de operacionalizar, en donde esa participación es solo un elemento más del tan

importante proceso académico. Esta sencilla propuesta invita a contemplar algo más grande, a pensar nuevas posibilidades, en la importancia de crear nexos con la memoria y la historia, para redefinir la participación, la cual tiene lugar en diferentes escenarios, se apropia de gran cantidad de recursos y permea el proceso educativo. Es decir, esta experiencia vivida desde temprana edad resulta, no solo importante para el desarrollo adecuado de los niños y niñas, sino también interesante para analizar procesos de socialización como formas de cultura.

La modificación del entorno, de las formas de vida y de comunicarnos, son básicamente un proceso de adaptación, esta es una característica de la cultura, otro concepto que debemos entender para tener una comprensión más clara de la Cultura Participativa. Pavón (2015), en su ensayo científico sobre la cultura mediática en España, ha descrito el concepto de cultura como un proceso cambiante con diferentes significados dependiendo del contexto en que se utilice, que actúa como un bien de primera necesidad al cual las personas tienen un acceso primario. Si nos remitimos a una definición común, encontramos que la cultura también enuncia los códigos de conducta, refinamiento intelectual y moral de las personas en la sociedad que habitan.

La cultura como constructo, por lo tanto, tiene muchas definiciones pero se exploran solo algunas por su relevancia con el tema. Pavón (2015), en otro análisis destaca una definición semiótica de la cultura (con lo cual está de acuerdo), según esta, Humberto Eco concibe la cultura como un fenómeno comunicativo, puesto que con esta herramienta es posible construir contextos comunicativos. Debido a las circunstancias que la modernidad nos impone, se debe considerar que la cultura se construye tanto en espacios físicos como virtuales, en donde los medios de comunicación (uno de sus elementos) funcionan como un puente para la adquisición, construcción y transmisión de nuevos aprendizajes y saberes. Por otra parte, se considera que la apropiación de diferentes herramientas y plataformas digitales permiten la representación y

difusión de relatos mediáticos y reflexiona sobre cómo estos se convierten en realidades, las cuales pasan a ser parte de la cultura.

En este punto, donde se han revisado el concepto de participación desde la escuela y el concepto de cultura que se adapta a lo que se quiere exponer; desde la teoría por un lado, pero también desde la realidad; parece ser necesario abordar posibilidades otras, para fortalecer construcciones culturales participativas. Esta búsqueda, ha traído a lugar el discurso y propuestas de Jenkins (2000), quien expone la creciente vertiente de formas, explicaciones y concepciones acerca de la participación. Jenkins analiza ese deseo de promover la participación, como una **“retórica de la participación”** en las instituciones, empresas y organizaciones, como si fuera obligatorio “participar” o abrir “espacios de participación,” y advierte que lo que ocurre en realidad al interior de las comunidades, es que las personas asumen diferentes posturas, y aunque no lo hagan conscientemente afectan esa participación, de tal manera algunos miembros sólo están allí, otros muchos se involucran un poco y otros desarrollan sus más valiosas habilidades, y la comunidad por sí misma provee fuertes incentivos a la expresión de la creatividad y a la participación activa de estos últimos, pero esta parece ser una dinámica que toma lugar sin que lo estemos analizando constantemente.

Jenkins (2009, p. 29), al describir el concepto de cultura participativa en su libro *Cultura de la convergencia*, sin que lo haya expresado de manera explícita, plantea la cultura como un fenómeno comunicativo (al igual que Humberto Eco), allí expone que la convergencia de los medios en múltiples plataformas, no hace sólo referencia a la tecnología, va más allá, pero para que tenga lugar, implica una transformación cultural que debe ocurrir en el pensamiento y hábitos de consumo de las personas. A partir de esto, propone una definición de cultura participativa como una que apoya la creación y permite compartirla con otros, con algún tipo de tutoría informal en donde lo conocido por los más experimentados se pasa a los novatos y donde los

miembros sienten un grado de conexión social mutua (porque se da valor a lo que otros piensan, acerca de los contenidos que se comparten). Así pues, la cultura participativa, vendría siendo un sistema de creencias y valores que promueve una forma de pensamiento en donde los miembros saben que son libres de contribuir cuando estén listos (es decir no siempre deben hacerlo) y saben que su contribución será apropiadamente valorada. Es decir, las personas operan en un espacio siendo tanto consumidores como productores de contenido:

La expresión cultura participativa contrasta con nociones más antiguas sobre la pasividad de los espectadores de los medios de comunicación. En lugar de hablar sobre productores y consumidores de medios como roles separados, podemos ahora considerarlos como participantes que interactúan de acuerdo con un nuevo conjunto de reglas, que ninguno de nosotros entiende por completo (Jenkins, 2009, p. 30)

Con base en los postulados de Jenkins acerca de la cultura participativa y la definición que Pavon nos ofrece de Cultura, se puede plantear acerca de la cultura participativa: el lugar donde las personas encuentran una oferta de posibilidades de acceso, no sólo para consumir, sino también para producir contenidos que les resultan interesantes, necesarios o simplemente satisfactorios. Los dispositivos mediáticos y la convergencia de estos (digitalización y distribución) hace que estos contenidos puedan ser asequibles y alcanzables en diferentes medidas, de diferentes formas y también en múltiples ocasiones por todas las personas. Fechine (2017, p. 49) también ofrece una definición de la cultura participativa desde esta óptica, así, propone “nuevas prácticas de uso de medios, asociadas sobre todo, a compartir, publicar, recomendar, comentar, remix y re-operar hechos de contenidos digitales (creados y disponibles en medios digitales, especialmente en internet).”

De tal forma, el fortalecimiento de la construcción cultural participativa, conlleva un verdadero impacto en los procesos de producción personal, no impuestos, de naturaleza proactiva, en los cuales es posible opinar, proponer, plantear y disentir en diferentes temas, haciéndose parte útil y potenciando el trabajo cooperativo y colaborativo, que se extienda a escenarios más allá del aula de clases y trascienda a las personas en los diferentes contextos en que se mueven; es decir, una verdadera experiencia de cultura participativa permite que los imaginarios, las creencias, las representaciones, las realidades, la existencia, converjan tanto como los medios de expresión donde lo hacen y acercan a las personas al encuentro de sus singularidades como forma de expresión para la emergencia de lo social.

## ***2.2 El Valor de la Narrativa y su Emergencia en el Universo Transmedia***

Hasta el momento se han postulado algunas observaciones acerca de las formas de impulsar la construcción cultural participativa. Es tiempo de entender cómo desde la Narrativa, sus posibilidades y formas se puede agenciar este proceso. Pérez- Rodríguez (2020) ha hecho una interesante revisión histórica acerca la narrativa, y expone cómo el progreso y el conocimiento son resultado de la capacidad humana derivada del lenguaje verbal, oral y escrito, y como la facultad de aprender a leer y a escribir, en otras palabras a comunicarse configuran el proceso de socialización. A partir de la pintura rupestre, los jeroglíficos, el arte de los juglares y la oratoria Griega (la cual también defendió Sócrates como principio de conocimiento y saber) se muestran evidencias muy concretas de las distintas formas de contar historias y cómo estas han sido determinantes en la creación de la cultura. Más adelante Gutenberg, plantea Pérez Rodríguez hizo posible plasmar los relatos en el papel, y la necesidad de hacer una difusión rápida de la información llevó a la promoción de los periódicos o la radio, y a las palabras se sumaron los sonidos que dieron origen a la radio y las imágenes, las fotografías y los videos a la televisión.

Siguiendo el relato propuesto por Pérez Rodríguez, la introducción de los ordenadores y las posibilidades de Internet mostraron un nuevo escenario para proponer narrativas de contenidos orientados a responder a necesidades e intereses particulares. Este relato temporal evidencia cómo los medios de comunicación configuran instrumentos a través de los cuales es posible la difusión de la información, desafortunadamente con estos medios también se hicieron evidentes la manipulación de ellos y de la información, la cuestión del poder en el proceso de producción y la necesidad de una verdadera alfabetización que permitan un acceso y participación reales en las situaciones comunicativas que los medios plantean. El valor de la narrativa como un ejercicio personal de producción y el alcance de la internet permite posibilitar nuevas formas de validar y elegir los contenidos que se consumen, se producen y comparten de manera que se potencian construcciones culturales participativas y se abren derroteros para avanzar de las dificultades antes descritas a partir de la narrativa (antes oralidad) como herramienta comunicativa que ahora se sirve de múltiples plataformas, escenarios y formas para ser representada.

El concepto “transmedia storytelling” o Narrativas Transmedia fue introducido por Henry Jenkins (MIT) en un artículo publicado en Technology Review en el 2003, con el objetivo de definir la técnica narrativa basada en la creación de mundos (narrativos), que se desarrollan a través de múltiples medios y plataformas, integrando experiencias, muchas de las cuales tienen un carácter interactivo. Es importante recordar que el contar historias viene de siglos atrás, pero ahora cuentan con el componente de los medios que facilitan la expansión de estas. “Los humanos siempre contamos historias. Las contamos durante milenios de forma oral, después a través de imágenes en las paredes de roca, más adelante por medio de la escritura y hoy mediante todo tipo de pantallas” (Scolari, 2013, p.9).

**Figura 1***Narrativas Transmedia*

*Nota.* Imagen de autoría propia.

Las Narrativas Transmedia han llegado a otros espacios más allá de la ficción debido al gran número de elementos que involucran, a la visibilidad y protagonismo que ganan los usuarios y también a la posibilidad de participar desde diferentes perspectivas (miradas), por eso, como señala Carlos Scolari, la Narrativa Transmedia tiene dos rasgos principales:

Por una parte, se trata de un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas. [...] Pero las narrativas transmedia también se caracterizan por otro componente: una parte de los receptores no se limita a consumir el producto cultural, sino que se embarca en la tarea de ampliar el mundo narrativo con nuevas piezas textuales.

(Scolari, 2013, p. 72)



Al retomar lo expuesto en la génesis creativa, contar historias es la forma natural en que se establece una comunicación, esta estrategia ancestral como mecanismo decolonial, permite hacer tejido social y re-establecer el diálogo generacional que se ha perdido por diversas circunstancias, de esta manera y sin desvirtuar los aprendizajes y procesos que se han adquirido a partir de tradiciones históricamente establecidas, es posible que se pueda avanzar desde los escenarios de denominación predominantes en donde solo se validan los discursos de quienes manejan el poder, para rescatar la fuerza de la palabra y de la experiencia como fuentes de saber y este es solo un valor educativo de la narrativa por sí misma, en el escenario mediático, al involucrar el componente de los medios, las Narrativas Transmedia se han vuelto la estrategia favorita de sectores como el cine, la publicidad, el mercadeo y el periodismo, para vender sus historias, marcas productos y servicios, y es la razón por la que se han difundido exponencialmente en estos espacios más que en otros. La proliferación de estos espacios se debe a un interés renovado por la narrativa combinada con el uso de nuevas tecnologías para su desarrollo, así como una respuesta a las nuevas experiencias derivadas de la convergencia de los medios, y es por esto que no se puede perder de vista sus posibilidades en otros contextos.

Los siete principios destacados de las Narrativas Transmedia han sido expuestos por Henry Jenkins, en su blog *Confessions of an Aca-Fan* [Confesiones de un Académico-Fan], y para hacerse consistente con la definición que propone del concepto de N.T. hace recurso de una plataforma diferente para dar sentido a su propuesta y destacar el valor de la transmedialidad. En el Blog (2010) Jenkins ha relatado siete características de las N.T. que destacan su valor como alternativa para fortalecer construcciones culturales participativas, de las que se han seleccionado cuatro de ellas, especialmente porque se pueden visibilizar en esta propuesta de investigación; Scolari (2013), ha hecho un análisis de todas ellas y extrayendo su punto de vista, a continuación se explican estas cuatro así: *Divulgación vs. Perforación*, haciendo referencia a la

expansión y posibilidades de penetración de las historias (no es lo mismo albergar una historia en un único espacio comunicativo, por ejemplo el aula de clase, que tenerlo en al menos dos plataformas posibles) y al respecto Jenkins destaca que esta es una buena práctica educativa permite a los estudiantes buscar toda la información respecto a un tema de su interés (profundizar) además de buscar esa información en el terreno más amplio posible; *Construcción de mundos*, las NT proponen al consumidor adentrarse en mundos y posibilidades alternativas a las convencionales y geografías ficticias; *Serialidad*: hace referencia a la organización de las historias en líneas atemporales como la propuesta es la Utopía moderada de este proyecto; y *Subjetividad*: en donde se pueden mirar los mismos eventos desde múltiples puntos de vista (ej. procesos de migración en construcción de historias de vida familiares).

Estos principios permiten visibilizar la transmedia, como una estrategia comunicativa, no sólo porque la transmedia permite crear experiencias de inmersión que incrementan el compromiso y empoderamiento con las historias y sus diferentes lenguajes, sino también porque favorecen la participación desde el lugar en que cada quien esté más cómodo. La riqueza de la narrativa y las oportunidades de participación que provee la transmedia han hecho de ella una herramienta valiosa para el aprendizaje y la educación. Por esto no es una sorpresa, entonces, que los educadores e investigadores quieran aplicar los principios para sus aproximaciones pedagógicas innovadoras y hacerlo favoreciendo la participación de todos los participantes desde sus propias posibilidades resulta muy atrayente.

Se destaca en este punto un componente que debe ser abordado, el valor pedagógico de las Narrativas Transmedia, este aspecto es explicado ampliamente por Henry Jenkins en su ensayo sobre los desafíos de la educación del siglo XXI, este escrito hace parte de la iniciativa de aprendizaje y medios digitales liderada por la Fundación MacArthur, para determinar la forma en que los medios y la tecnología vienen cambiando la manera en la que los niños, niñas, jóvenes,

aprenden, juegan, socializan y participan de actividades cívicas. Jenkins (2009) en este documento ha desarrollado varias tesis sobre las competencias y habilidades de alfabetización mediática que se desarrollan dentro de un ambiente que potencie la cultura participativa con el uso de la transmedia, y que incluyen : juego, cooperación, capacidad multitarea, negociación, inteligencia colectiva, juicio, navegación transmedia, redes, cognición distribuida, entre otras.

Pese a lo útil que resultaría describir estas competencias, solo se enuncian para exponer la discusión que parecen propiciar entre algunos pensadores que plantean que dichas competencias son adquiridas por cuenta de cada individuo, solo por su interacción social y de manera natural; y otros que asumen como Jenkins que es necesario propiciar políticas e intervenciones pedagógicas claras que permitan: 1. Disminuir la brecha participativa al proveer las mismas oportunidades para acceder al conocimiento y habilidades a todos y todas; 2. Exponer la transparencia del problema, para que los niños y jóvenes puedan ver con claridad la forma como los medios moldean sus percepciones del mundo; y 3. Plantear un desafío ético, que es la verdadera forma de implicarse en la construcción cultural participativa, partiendo de la reflexión acerca del impacto que sus elecciones éticas como participantes y comunicadores tienen sobre los otros.

La propuesta de Jenkins ha permitido a las Narrativas Transmedia transitar desde los escenarios de producción comercial, hacia posibilidades de construcción social del conocimiento, además de ponerla en un sitio donde se piensa con base en principios y una visión incluyente, diversa y deslocalizada, de manera que, su valor pedagógico pone de manifiesto el interés que despiertan en la actualidad. Jauregui (2020), en su artículo sobre las NT plantea ideas muy en línea con el punto anterior, según este, el fundamento de las NT está en la idea de generar contenidos no sólo para diversas plataformas sino también para diversos públicos, así, al producir historias por diferentes dispositivos los usuarios fortalecen el conocimiento y la construcción cultural participativa.

Para continuar entendiendo el proceso de construcción de esta gran categoría que son las Narrativas Transmedia, es necesario delimitar algunos conceptos, a propósito, Ardini et al (2018) en el texto digital *Contar (las) historias: manual para experiencias transmedia sociales*, han partido por definir lo que es una experiencia transmedia, como una gran conversación extendida en muchos ámbitos que permite sensibilizar, transformar, y concientizar. En la construcción de estas experiencias según Ardini, confluyen, la narración, la tecnología y la participación, y en esta interacción cada una necesita indistintamente de la otra, pero es la participación el elemento más importante cuando se proponen experiencias con fines educativos, sociales y comunitarios. El texto también plantea unos ejes que conducen las NT y hacen completa la experiencia, puesto que sin los medios no hay transmedia, pero sin la historias solo hay tecnología y sin la participación no hay experiencia. Los ejes delimitados son: eje participativo, base de este proceso, donde los participantes de la experiencia crean las historias; eje narrativo, donde se ubican las propuestas narrativas que conducen a estas conversaciones; eje mediático, cualquier espacio propicio para desarrollar la conversación social; eje de la Experiencia, donde se integran todos los elementos de este proceso dinámico, cambiante, este por tanto es el eje transversal del proceso.

Por otra parte es importante entender que las experiencias transmedia se mueven en un territorio, el Territorio Transmedia que viene a ser ese espacio óptimo para que se desarrolle la conversación en torno a esas historias que toman forma en cada plataforma digital. Transitar a través de las Narrativas Transmedia es una aventura que está tomando fuerza, y ahora no solo por el valor del eje participativo sino por el valor y la oportunidad de expansión que adquieren los relatos que conforman cada experiencia, y tales espacios de expansión van más allá de lo cotidiano, en ambientes donde se puede articular lo virtual a lo físico, esto nos invita a

comprender que la interacción de lo virtual se complementa con la interacción del territorio (Ardini, 2018).

De esta manera las experiencias transmedia toman lugar como una posibilidad para redefinir el espacio, el lugar, el territorio, y a partir de ello reevaluar el poder de Instituciones naturalizadas como la escuela, las organizaciones, los mismos medios, como espacios de representación académica, informativa, comunicativa, social y política. Al promover espacios de participación y configuración de conversaciones a través de múltiples medios, los Usuarios pueden asumir roles en la producción o consumo de las historias que atraviesan las experiencias transmedia y de esta manera es como aparece un nuevo tipo de participante, El prosumidor. Carlos Scolari, (2013) se refirió a esta característica que Jenkins introdujo para definir las NT, los prosumidores (productores+consumidores) son los usuarios que cooperan activamente en el proceso de expansión de los mundos narrativos, lo hacen comentando las historias y disfrutando las experiencias en las diferentes plataformas. El prosumidor es visto ahora como un individuo, con una voz y una intención comunicativa que tiene el poder y capacidad de poner su discurso en un espacio en donde se ve representado y a la vez representa su realidad.

Esta aproximación teórica ha permitido recopilar mucha información y se podrían desarrollar capítulos enteros de cada uno de los temas que se han propuesto, pero a pesar de esta rápida revisión hay algo que queda muy claro, las NT proveen una oportunidad para generar una conversación mediática que invita al encuentro y puesta en común de experiencias para fortalecer la cultura participativa desde una concepción de valor, respeto y aprendizaje colaborativo. Con esto en mente la presentación de historias de vida pasadas o actuales, nos tocan como comunidad localizada en un espacio geográfico, el municipio de Funza, pero con la mente puesta en un ecosistema transmedial (donde la tecnología provea una herramienta para uso

equitativo del hombre) que lleve estas historias muy lejos para ser compartidas, reconstruidas y disfrutadas en cualquier lugar y por cualquier prosumidor.

### **3. Desarrollo Creativo**

#### ***3.1 El Diseño, Punto de Partida***

Plantear una propuesta de investigación requiere por una parte tener muy claro el escenario, objeto y alcance de la investigación y, por otra, los procesos a aplicar para abordar el problema existente; estos dos aspectos han puesto de manifiesto la necesidad de pensar esta propuesta de investigación a la luz de la teoría disponible sobre los paradigmas que sustentan los modelos actuales de investigación, y metodologías emergentes (como el pensamiento de diseño y la investigación-creación) que involucren elementos que pueden entender e interpretar la estrategia pedagógica sugerida, las Narrativas Transmedia, para abordar el tema de interés. Siendo las NT una categoría tan profundamente sensible hacia la participación y tan disponible en el ámbito de la creación como parte del proceso de convergencia mediática, es necesario que el diseño metodológico que transversaliza toda la investigación lo haga de manera paralela en la experiencia transmedia.

Hernández Sampieri (2014), en su texto sobre metodología de la investigación expone un primer recurso en el proceso investigativo, este corresponde a la aproximación del enfoque, al analizar algunas variables como las metas, el diseño de la investigación, la naturaleza de los datos, la población que integra la investigación, la selección de la muestra, la recolección de los datos y las expectativas de los investigadores, entre otras, se pueden establecer unos criterios que facilitan la definición del mismo. Dados estos elementos, su interpretación a la luz de los enfoques disponibles (enfoque cuantitativo, cualitativo y mixto) y considerando todo lo expuesto hasta el momento para el desarrollo de la propuesta, el enfoque que se ajusta con mayor pertinencia y apropiación a nuestra realidad es el cualitativo. Por ejemplo, en cuanto a la recolección de los datos en el enfoque cualitativo Sampieri (2014) indica que:

“La recolección de los datos está orientada a proveer de un mayor entendimiento de los significados y experiencias de las personas. El investigador es el instrumento de recolección de los datos, se auxilia de diversas técnicas que se desarrollan durante el estudio. Es decir, no se inicia la recolección de los datos con instrumentos preestablecidos, sino que el investigador comienza a aprender por observación y descripciones de los participantes y concibe formas para registrar los datos que se van refinando conforme avanza la investigación.” (Hernández S., 2014, p. 12)

Por otra parte la aproximación cualitativa responde muy bien a las características de esta propuesta de investigación con el uso de las Narrativas Transmedia como estrategia pedagógica, ya que en ambas se entiende que las personas, comunidades y sistemas sociales construyen la forma de ver el mundo a partir del inconsciente, de lo transmitido por otros, y de la experiencia y la investigación es un recurso para interpretar estos componentes en el contexto en que se originan.

Desde el punto de vista metodológico este trabajo se ajusta a los pilares de la investigación cualitativa, con el enfoque Investigación acción. La IA según Flick (2015) permite la simbiosis entre la investigación y la innovación, otros autores amplían esta definición, la IA tiene por finalidad “comprender y resolver problemáticas específicas de una colectividad vinculadas a un ambiente, grupo, programa, organización, o comunidad” (p. 496). Sandín, por su parte, expone como un atributo de la IA la capacidad de propiciar el cambio social y transformar la realidad, mientras las personas toman conciencia de su rol en ese proceso, de esta manera este diseño metodológico se ajusta a las necesidades de la investigación, donde todos como participantes vienen trabajando en el rescate y fortalecimiento de la construcción cultural participativa, a partir de la narración de historias desde las experiencias de los padres y familia, usando las Narrativas Transmedia como estrategia pedagógica emergente (Hernandez, 2014).



La Investigación-creación es una metodología que vienen incorporando muchos investigadores en sus procesos de producción y difusión del trabajo realizado en la academia y aunque es relativamente reciente, su uso está permitiendo que muchos proyectos enfocados al arte y el diseño sean divulgados como obras con el rigor metodológico o sistemas de análisis que tiene otras disciplinas. Silva- Cañaverl (2016), en su construcción de referentes para su tesis de doctorado menciona a Frailyng, quien publicó un artículo en el que destacó tres posibilidades para implementar la investigación-creación, en primer lugar es posible hacer investigación para el arte y el diseño, donde se consideran los objetivos de la práctica; en segundo lugar se puede plantear una mirada de la investigación a través del arte y el diseño, donde el objeto de estudio es la práctica; y por último se puede ver la investigación a través de arte y diseño, donde estos sirven al propósito de la investigación.

A pesar del lugar que tiene el debate actual de la investigación creación, es importante considerar las posibilidades de esta metodología al interior de escenarios de innovación social y pedagógica, y al ponerla en consideración en esta propuesta de investigación como un recurso disponible, se pretende comenzar a situar la investigación creación como una metodología que según lo define Silva-Cañaverl (2016), tiene por objetivo, colmar de sentido la situación que estudia y no solo hallarlo. A partir de esta reflexión, el uso de Narrativas Transmedia -las historias y los medios como recurso- se pueden equiparar a una obra de producción de carácter artístico (arte y diseño) que sirve al propósito de la investigación a la vez que rescata el valor de los contenidos y producciones resultantes.

Atendiendo a estas aproximaciones acerca de la investigación creación como metodología innovadora, esta propuesta investigativa también ha incorporado elementos del pensamiento de diseño, por ser otra metodología que provee las herramientas para dar solución a una necesidad de manera creativa y colaborativa. Aunque el pensamiento diseño no tiene un reconocimiento

como metodología de investigación, si ayuda a abordar uno de los aspectos que integra esta investigación, el asunto de la participación y su uso es pertinente a lo largo de todo el proceso creativo de elaboración e implementación de la estrategia. El pensamiento de diseño, como metodología propone unas etapas que permiten la retroalimentación permanente del proceso creativo, para este proyecto se propone una correlación con los tres momentos principales de la IA, estas etapas son empatizar, definir, idear, prototipar y testear.

## Figura 2

*Etapas del pensamiento diseño.*



*Nota.* Figura de autoría propia.

### ***3.2 La Construcción de la Propuesta***

El modelo de Investigación Acción propone tres momentos cruciales en toda propuesta de trabajo los cuales se identifican en la elaboración, ejecución, evolución y divulgación, estos momentos se trabajan de manera cronológica y se han contemplado (redefinido) para esta propuesta teniendo en cuenta las especificidades de la misma y ajustándose a la realidad, contexto y circunstancias temporales que actúan como variables que necesariamente afectan su desarrollo, así tenemos:

#### 1. Caracterización, empatización e ideación:

La propuesta se presentó ante el consejo directivo para su aval, ya que este es el ente oficial a nivel institucional autorizado para permitir el desarrollo de actividades curriculares. Una vez recibida la aprobación se divulga la información a la comunidad educativa participante del proyecto, para su implementación.

La recolección de la información se realiza a través de una encuesta en formato de formulario Google para seleccionar las familias interesadas en participar en la estrategia, de esta manera se consolida una muestra bajo los parámetros de selección por conveniencia, donde los participantes acceden a hacerlo de manera libre, espontánea y activa. Este tipo de encuesta permite obtener información, rápida, confiable y válida con indicadores de gestión para la toma de decisiones oportunas con el fin de dar curso a la implementación de la estrategia

#### 2. Diseño de la estrategia:

Creación, prototipado y diseño de la experiencia que incluye el uso de tres plataformas (Narrativas Transmedia) a lo largo de todas las etapas de su ejecución, el cual será descrito a profundidad. En consecuencia, la estrategia no prioriza los aspectos relacionados con la técnica de las producciones, ya que se incluye a las TIC como instrumentos y no como un fin en sí mismo. En esta misma línea, los participantes del proyecto no trabajan con equipos de grabación

o edición profesionales puesto que esto generaría problemas técnicos y limitaría el acceso, además que no son las herramientas con las que interactúan en su día a día. Se propone un trabajo con dispositivos presentes en la cotidianidad, en su mayoría de uso personal, como móviles, tabletas y portátiles, los cuales son de uso recurrente, lo que facilita su manejo.

La pretensión es trabajar esas habilidades comunicativas en la narración de historias (los padres y abuelos con la narración como mecanismo para la transmisión de sus saberes y los niños y niñas con su creatividad para poder recopilar dicha información) así como las habilidades sociales y culturales manifestadas a través del trabajo colaborativo y el fortalecimiento de las relaciones interculturales.

### 3. Evolución y divulgación: que busca presentar el progreso de la propuesta.

Este proyecto se plantea hasta este punto para la divulgación con una mirada reflexiva al desarrollo evolutivo del mismo, en donde lo importante no es el producto final (que muchas veces, es mejorable a nivel técnico), sino el proceso creativo y participativo a partir del uso de tres plataformas que integran las Narrativas Transmedia como estrategias enfocadas en el fortalecimiento de la identidad cultural, la creatividad y la expresividad como mecanismo de comunicación. Se trata de encontrar un equilibrio entre un resultado visible y compartible en la red con un trabajo relevante para nuestra comunidad.

La sistematización, registro de los avances y evolución del proyecto a través de plataformas tecnológicas son, en sí, el mismo desarrollo de la estrategia y su divulgación hace parte del momento en que los relatos sean publicados y compartidos con cualquier tipo de audiencia además de los actuales prosumidores que integran el proyecto, hacen parte del consumo de los relatos a través de las herramientas TIC donde convergen las historias, y son parte de ese proceso de devolución creativa en la interacción a través de las plataformas. En cuanto a la evaluación formal, y aunque no hace parte de esta propuesta, se propone sea de

carácter cualitativa y holística, desde la mirada de los prosumidores, pero permitiendo el uso de algunas herramientas cuantitativas que las mismas plataformas pueden proveer, y las cuales permiten el análisis de datos respecto a consumo, visitas, difusión e interés por cuanto tienen cuantificadores que identifican seguidores o comentarios que pueden verificarse fácilmente en cada una de dichas plataformas.

### ***3.3 Manos a la Obra “Transmedia”***

Para el desarrollo de la estrategia se cuenta con una muestra por conveniencia aproximada de 30 familias integrantes de la comunidad educativa de la Institución Educativa Técnico agropecuaria San Ramón ubicada en la vereda de la Isla del municipio de Funza Cundinamarca, de carácter rural con una población mixta de cerca de mil estudiantes provenientes en su mayoría de estratos 1 y 2. Estas familias han elegido participar de esta propuesta y experiencia a través de sus relatos compartiendo algunos momentos de sus vidas.

Como se expuso anteriormente el diseño no solo explica todo el proyecto de investigación sino que transversaliza la experiencia transmedia en sí. Ardini (2018) plantea que la experiencia transmedia y más concretamente el contar historias transita por un proceso para su producción, creación y divulgación, ese proceso se da en diferentes espacios en los que se va pasando por cada uno de los ejes de la experiencia (participativo, narrativo, mediático y experiencia), nutriéndose de los elementos que dan sentido a los mismos, y así va permitiendo que el proceso de contar la historia tome forma y llegue al final del camino en esa experiencia de Narrativa Transmedia; sin embargo, este “final del camino” es momentáneo, ya que mientras se nutre de información brindada por nuevos prosumidores, la experiencia comienza a redefinirse y a potenciar nuevas formas de expresión.

**Figura 3**

*Ejes de un proyecto transmedia.*



*Nota.* Figura de autoría propia.

Poner en una línea temporal este relato puede ser útil para aquellos que se sientan motivados a replicar esta experiencia, pero la propuesta, más que lineal, es procesal, ya que define una estrategia que permite dinamizar todo el proceso y tener en cuenta todos los ejes, dando mayor relevancia a la experiencia. De esta manera Ardini et al. (2018) plantean unos pasos que facilitan la realización del proyecto transmedia y delimitan el plan de acción para el desarrollo de la experiencia. Con base en esta propuesta, a continuación se describe este proceso de construcción de la experiencia de narrativa de historias de vida, el cual hace parte del segundo momento general del diseño metodológico propuesto, así;

1. Desde la Narrativa: ¿Qué queremos contar?

Resulta importante que el primer lugar de la experiencia parta de este eje ya que en este mismo se contemplan las historias que nutren el proceso. El tema es la razón de ser de toda la experiencia, y por ello es necesario tener en cuenta el lugar del que todos los participantes de la experiencia hacen parte (ej. la comunidad educativa). En este proyecto se propuso hablar de historias de vida que tenían este punto de convergencia, donde el relato que atraviesa todas las narrativas tiene que ver con ser parte de la IE San Ramón, que también tiene su propia historia, narrada en la voces de sus docentes fundadores.

## 2. Desde la participación. ¿Quiénes serán nuestros prosumidores?

Definida y clara la elección de la narrativa central y sus componentes, surge este interrogante en el proceso de la convocatoria, para resolver un poco este dilema, es clave revisar la teoría acerca de estrategias de muestreo; en este caso, resultó adecuado (dadas sus características) elegir el muestreo por conveniencia. Se envió un formulario Google donde se realizó una pregunta directa en la que se invitaba a ser parte de la experiencia. Con la información recogida y una vez tabulada se convocó a las familias que respondieron “sí” a nuestra solicitud.

### Figura 4

#### *Los Prosumidores*



*Nota.* Figura de autoría propia con autorización de los participantes.

### 3. Desde la participación. ¿Cómo tendrá lugar la participación de los prosumidores?

Al definir la muestra, es necesario facilitar los medios y definir la forma de participar de esta experiencia, es importante en este punto que los investigadores hayan resuelto las cuestiones de para qué se pretende impulsar esta participación y cómo se va a hacer? Aunque claro está que los prosumidores pueden participar de este proceso. Esta experiencia con la participación de las familias que libremente aceptaron hacer parte de esta historia arrancó oficialmente con un ejercicio de motivación denominado “Café por Funza”; con esta dinámica se dio lugar a un primer encuentro virtual en el cual los participantes disfrutaron de un cafecito mientras escucharon la propuesta de investigación, la razón de ser del proyecto, la importancia y relevancia de su presencia en este escenario y lo valioso que es su aporte en esta experiencia.

#### Figura 5

*Café por Funza: memorias del primer encuentro.*



*Nota.* Figura de autoría propia con autorización de los participantes.

Compartir espacios como este permite dar un profundo carácter humanizador al proyecto, lo sitúa en un contexto donde la proximidad alrededor de una taza de café resulta ser tremendamente significativa y, al no poder hacerlo de manera presencial, resultó ser una oportunidad para establecer canales de comunicación alternativos. Para su realización se dispuso



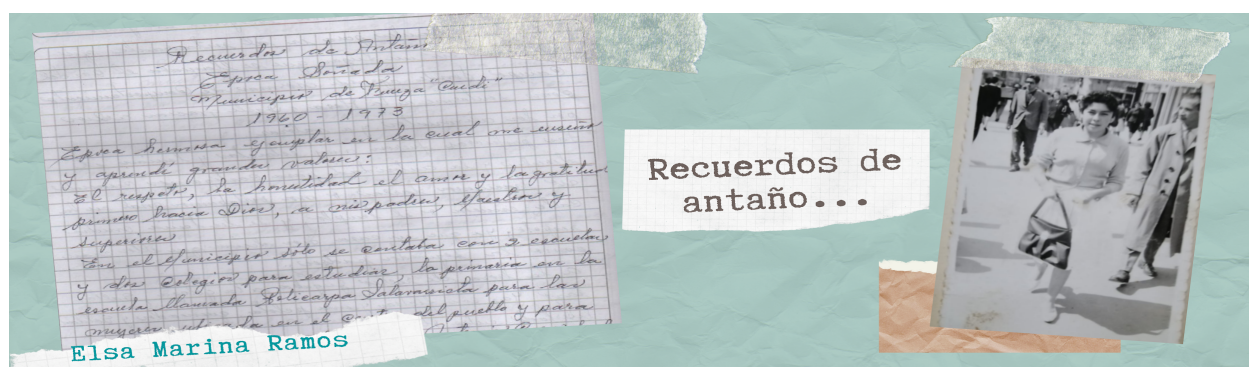
de todos los recursos para organizar una reunión vía Zoom donde todos recibieron un presente (pin del proyecto, dulces de café y vasito con el logo para compartir el cafecito virtual). En esta reunión se propusieron y escucharon los pensamientos, emociones y sensaciones de los participantes frente a la oportunidad de compartir sus historias de vida en un lugar diferente al aula de clases y con motivo de una experiencia no académica como en las que usualmente participan.

#### 4. Desde la Narrativa: ¿Cómo se van a articular las historias en esta gran narrativa?

Una vez compartido el primer momento de enunciación de los objetivos y propuesta del proyecto y elegido el hilo conductor que integra las historias no ficcionales que hacen parte de esta experiencia, los participantes comienzan a plantear su centro de interés en un ejercicio de escritura libre donde no se exigen demasiadas reglas, sino más bien se trata de una exposición espontánea, libre, profunda y sincera de relatos de vida con los recursos que faciliten más el desarrollo de esta narrativa; así pues, algunos optan por hacerlo usando herramientas digitales, notas de voz, escritura en papel, etc, todos los medios son válidos y las historias se han mantenido de la manera en que han sido contadas, solo haciéndoles algunas correcciones gramaticales u ortográficas, pero sin alterar el estilo y narrativa empleada por cada prosumidor.

### Figura 6

#### *Las Narrativas, Diferentes Propuestas de Expresión*



*Nota.* Figura de autoría propia con autorización de los participantes.

##### 5. Desde el eje mediático: ¿Dónde se van a compartir las historias?

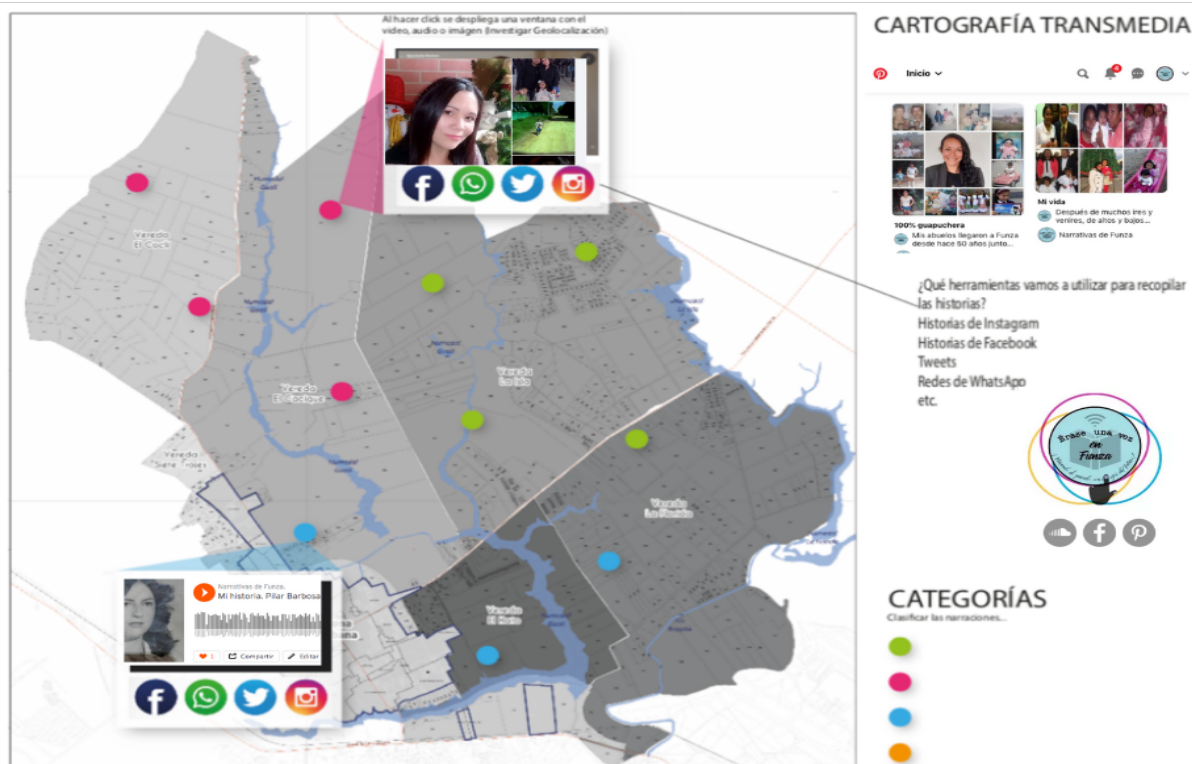
Iniciado el proceso creativo que dio lugar a las historias, se propone un nuevo espacio (en esta experiencia, vía zoom) para la elección de los territorios transmedia por los cuales han de transitar los relatos. Para facilitar la selección del entorno, resulta pertinente tener claras las características de las narrativas y las plataformas que mejor admiten este tipo de relatos, no todos los relatos pueden ser soportados por cualquier plataforma. Otros aspectos a contemplar son ¿qué tan factible es poder compartir las historias desde las plataformas proyectadas? y ¿son reconocidas estas plataformas por los prosumidores que integran esta experiencia? Dadas las condiciones y claras las respuestas a estos interrogantes, se plantea como alternativas mediáticas: página web (Blog), Facebook, y Soundcloud como plataformas y un libro edición en físico.

La creciente demanda de uso de internet ha favorecido el desarrollo del software social y ha permitido que estas plataformas se vayan incorporando cada vez más en escenarios comunitarios, sociales y educativos, las redes sociales por tanto proporcionan una oferta de oportunidades para que los prosumidores puedan interactuar y compartan información con cualquier persona con algún tipo de afinidad (Marín-Díaz, 2019). La elección de estas plataformas obedece a una reflexión en torno a tres aspectos; conocimiento, dominio y capacidad de acceso y se realizó después de aplicar un ejercicio de lluvia de ideas y de explorar otras plataformas como Instagram, TikTok, Spotify que fueron descalificadas por no aplicar en alguna de las condiciones ya mencionadas. La página web se constituye en el centro de la experiencia en donde se encuentran compiladas las historias, elementos del proyecto y de la experiencia transmedia y muchos insumos para quienes estén interesados en estos temas. Facebook es una red social preferida por el público ubicado en el rango de treinta años en adelante, sin embargo tiene seguidores en los más jóvenes también y funciona muy bien como espacio para narrar historias y difundirlas en los muros de otros prosumidores que al tener la posibilidad de compartirlas las

expanden en la red. Soundcloud es una plataforma de fácil acceso que permite presentar podcast o audios en formato mp3, donde se pueden escuchar las historias narradas por sus protagonistas.

## Figura 7

### Cartografía Transmedia



*Nota.* Una aproximación válida para la selección de las plataformas en donde se expandan los relatos resulta ser el uso de las cartografías, este es un modelo de ello. Adaptado de *Cartografía Transmedia*, de Diego Felipe Gaitán, 2020.

6. Desde el eje de la experiencia. ¿Cómo se plantea todo el recorrido de la experiencia?

Definidos los anteriores pasos y teniendo los recursos e insumos para alimentar la trayectoria de la narrativa en las plataformas elegidas, tiene lugar el mapeo del proceso e inicia la expansión de los relatos en las diferentes plataformas. Al llegar a este paso es necesario experimentar o testear la forma de promover la expansión en los medios y la respuesta de los prosumidores al escuchar y exponer sus historias. Este momento es crucial ya que delimita el

rumbo de la experiencia, a la vez que permite que las historias que se exponen puedan hallar otras vías de expresión. El recorrido de la experiencia, es un todo que no finaliza con la exposición en las plataformas seleccionadas, es decir la divulgación que es la etapa que alcanzamos en este proceso de investigación, ni tampoco con una estrategia de evaluación para identificar el impacto de la experiencia o las impresiones acerca de la imagen, contenidos o estética de las plataformas elegidas. Este recorrido se nutre, crece, se retroalimenta y reinicia una y otra vez mientras la experiencia transmedia se desarrolla desde la mirada de los nuevos prosumidores o participantes de la experiencia, y en esto radica la singularidad de las Narrativas Transmedia.

7. Desde los ejes de participación y mediáticos: ¿Cómo definir y organizar un plan colaborativo?

Otro de los atributos de las Narrativas Transmedia, es la posibilidad que brinda de fortalecer las construcciones culturales participativas, a partir del mismo proceso de narración de historias y más allá con la contribución en la elaboración y ejecución del plan de trabajo colaborativo, en este sentido esta experiencia se fue desarrollando conforme a un cronograma que establece tiempos para las entregas de narraciones, evidencias fotográficas y propuestas para presentación de los relatos, responsabilidad que asumieron los participantes, contribuyendo así a dar forma al elemento más importante de todo el proyecto. La adecuación de las plataformas transmedia elegidas, la presentación de los contenidos y la periodicidad en la entrega fueron otro de los aspectos contemplados en este cronograma y cuya responsabilidad corresponde por entero a las investigadoras principales de este proyecto. Este cronograma permite una sincronización entre lo esperado y la realidad y facilita la revisión y seguimiento constantes para alcanzar a reconocer los detalles y aspectos más relevantes de todo el proceso creativo y de diseño de la experiencia transmedia, y llegar a la concreción del segundo momento de todo el proyecto de investigación que constituye el cuerpo del mismo.

Figura 8



*Plan de acción para el desarrollo de la experiencia transmedia, preguntas clave y acercamiento.*

*Nota.* Figura de autoría propia.

#### 4. Reflexiones

La construcción de esta propuesta empezó en el momento en que tres compañeras de trabajo y amigas pensaron que sus historias podían tener un punto de intersección en un evento común, que generalmente marca la vida de todas las personas. Ese evento, cuyo significado resulta complejo de definir puesto que tiene muchos términos en su construcción (opción, decisión, formación, crecimiento, oportunidad, mejoramiento), pero que además viene compuesto de todas las reflexiones que se dan cuando se toma una decisión para avanzar hacia un propósito y deseo personal, y que a pesar de esta aparente dificultad para describirlo tiene una sencilla designación, hacer una maestría en educación.

Han pasado dos años desde el momento que empezó esta historia, que es un nuevo capítulo en nuestras vidas, una fracción de ellas, lo impresionante de esto no es solo mirar en retrospectiva y encontrar ese punto de convergencia en la historia, sino saber que esa convergencia (no ahora de los medios), es un lugar común de los sentimientos, pensamientos y emociones que se sumaron a nuestros relatos, cuando varias personas valientes y generosas quisieron regalar sus propias narrativas y aportar al propósito y crecimiento de esta propuesta de investigación.

Una de las narrativas que marca un punto de convergencia de esta aventura “Érase una vez en Funza”, se centra en la historia del colegio fundado en las tierra donadas por la Dra. Clara Sierra; en la voz de uno de sus fundadores, el profesor Ricardo (docente activo del colegio), se escucha el relato de una institución a la que han llegado personas como las que han hecho parte de este proyecto, que queda abierto para recibir los relatos de mentes sensibles que entiendan como un territorio, una comunidad y una cultura se convierten en parte de la propia historia, y cómo relatar esas historias se transforma en un proceso liberador y enriquecedor que permite fortalecer las construcciones culturales participativas desde escenarios diferentes al netamente

académico y con objetivos también diferentes a los que tradicionalmente se han proyectado desde las aulas de clase.

### Figura 9

*Banner de presentación en las plataformas, “Érase una vez en Funza.”*



*Nota.* Figura de autoría propia.

La realización de este proyecto ha permitido reconocer nuevas formas de expresión y la necesidad de las personas de contar historias. Las mujeres y madres de familia, quienes aceptaron con mayor facilidad participar de esta experiencia, han compartido no solo relatos cargados de momentos significativos, sino sus sentimientos más profundos de luchas internas y externas en la búsqueda de alcanzar sus metas y proyectos de vida, han luchado contra ellas mismas cuando sus vidas cambiaron radicalmente y debieron afrontar nuevas realidades, han luchado contra el sistema que tradicionalmente ha oprimido a la mujer, para buscar un lugar en donde puedan ser reconocidas, incluso han superado obstáculos contra su propio género, cuando quisieron destruir sus sueños e ideales por construir y crear hogares firmes sobre las bases del amor y el respeto.

Relatos como el de la Sra. Reinalda, una abuela perseverante y luchadora quien llegó a Funza hace 40 años para criar a sus hijos y cuando creyó que su rol como madre había culminado, debió afrontarlo de nuevo a través de la crianza de su nieto Kevin, un niño que ahora

construye su historia alrededor del cuidado de una abuela, que aunque no lo esperaba lo aceptó con amor para apoyarlo y convertirse en esa mamá que sueña un mejor futuro para su pequeño. Johanna es una mujer alegre, siempre enmarca su cara con una hermosa sonrisa y llegó a Funza muy pequeña cuando todavía no tenía su propio proyecto de vida planificado, era parte de la opción de su madre por empezar una nueva vida y su relato nos narra la historia de sus padres, sus luchas, sus pérdidas, su distanciamiento y la forma como esos acontecimientos marcaron su vida y definieron su personalidad, no de manera negativa sino con optimismo, con total transparencia y espontaneidad que se reflejan su forma de ser y llenan de sentido toda esta experiencia.

Estas historias surgieron en la mente de los participantes y se representaron en diferentes medios, con diferentes recursos, bajo diferentes miradas y resulta admirable la dedicación con la que todos prepararon su exposición, algunos lo hicieron en Power Point, escritos a mano alzada usando lápiz y papel, documentos de Word o PDF. Cada uno de ellos eligió cuidadosamente las fotografías para acompañar sus historias y llenarlas de más significado y, aunque nunca se dio una instrucción particular acerca de la exposición de los relatos, sobre sus contenidos o un estilo narrativo particular, todas resultaron tener algo en común, esa carga simbólica que representa la esencia de poder decir las cosas, contar las historias y reconocerse como miembros importantes dentro de una comunidad cuya palabra merece y vale la pena ser escuchada.

Así pues, es importante destacar que uno de los resultados más apreciables de esta investigación se centra alrededor de las narrativas que alimentan la experiencia transmedia, ellas por sí solas son un indicador muy importante por lo que representan como categoría y permiten validar muchas de las cuestiones abordadas en la revisión teórica respecto al valor y significado de los contenidos que abordan. De tal forma, se puede evidenciar cómo la narrativa sigue siendo una categoría disponible para todo público, para los productores de contenido como para los



consumidores, por cuanto experiencias como esta confieren la libertad de encontrar un hilo conductor en la narración pero advierten que los estilos, contenidos y relatos permiten reconocer realidades y subjetividades que en otro escenario difícilmente llegan a exponerse.

Aunque no se trata de un objetivo explícito dentro del proyecto, toda la experiencia y la NT, han permitido hacer reconstrucción de la memoria individual y colectiva, a partir de la creación de los relatos que dan lugar a la experiencia con su publicación y divulgación; estos relatos, que antes solo eran parte de la historia personal de los participantes, ahora ubicados en las plataformas seleccionadas, permiten su acceso continuo y, de una u otra manera, la reconstrucción permanente de dichas historias con esas voces y miradas que lo cuentan desde su experiencia, emoción y sensibilidad y transfieren todos estos elementos a todos aquellos que se interesen por estos relatos, ahora mediáticos.

En cuanto a la cuestión de la participación y la forma en que esta se da en este escenario, una primera característica destacable, que también coincide con los referentes enunciados por Jenkins (2006), se relaciona con la retórica de la participación y su comprensión, desde la libertad de elegir el ámbito o lugar desde donde se elige participar. Así que aunque esta propuesta se proyectó desde la comunidad de la IE, no se trataba de una imposición académica o un ejercicio de participación de los que tradicionalmente tienen lugar en la escuela, y por el contrario se respetó el ejercicio de participación liberal, no impuesta o sujeta a condiciones, en donde el resultado demuestra como la participación no coercitiva, conlleva propuestas relevantes y cargadas de profundo significado, tanto para quienes eligen participar desde la construcción de las Narrativas Transmedia, como para aquellos que lo harán posteriormente haciendo consumo de los contenidos de las plataformas y libro expandido.

Finalmente es necesario retomar un concepto que se introdujo y propuso como utopíamoderada, Ecosistema Transmedial (ecosistema, definido como una comunidad de organismos que interactúan en un territorio a través de relaciones que se entretrejen entre los componentes del mismo). Al contemplarlo y analizar el valor de este nuevo concepto desde toda la propuesta de investigación, se puede concluir que es factible, por cuanto la experiencia transmedia ha demostrado, de manera dinámica, esa relación simbiótica propia de los ecosistemas y como resultado expone la necesidad del eje mediático en la expansión del eje narrativo, impulsado desde el eje de la participación y visibilizado permanentemente en todos los momentos de construcción de la experiencia. En consecuencia, esta propuesta de investigación favorece las construcciones culturales participativas, por cuanto como ecosistema, se transforma, se permuta y alimenta de nuevas formas de expresión con el aporte de los nuevos participantes que consideren que tienen algo para contar y encuentren en la Narrativas Transmedia una alternativa válida para hacerlo.



*¡Visita Nuestro Sitio Web!*

## Referencias

- Anghel, A., Lupu, R. N., y Voicu, C. (2016). Responsibility and Parental Involvement in School Dropout Prevention. *International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences & Arts SGEM*, 849–855.
- Ardini, C. y Caminos, A. (2018) *Contar (las) historias: manual para experiencias transmedia sociales*. Producción Editorial Conexión.
- Buchanan, J.M. (1987) En busca de una utopía moderada. *Política Exterior*, 1(1), 245-247.
- Fechine, Yvana. (2017). Cultura participativa y narratividad: enfoque sociosemiótico de la transmediación. *Tópicos del seminario*, (37), 147-165.
- Flick, U. (2015). *El diseño de investigación cualitativa*. (Trad. T. del Amo y C. Blanco). Ediciones Morata.
- Garbacz, S. A., McIntosh, K., Eagle, J. W., Dowd-Eagle, S. E., Hirano, K. A., y Ruppert, T. (2016). Family Engagement Within Schoolwide Positive Behavioral Interventions and Supports. *Preventing School Failure*, 60(1), 60–69.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill.
- Jauregui Caballero, A. y Ortega Ponce, C. (2020). Narrativas transmediáticas en la apropiación social del conocimiento. *Revista Latina de Comunicación Social*, (77), 357-372.  
<https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2020-1462>
- Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. MIT Technology Review.  
<http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/>
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media education for the 21st century*. Cambridge, MA, Estados Unidos; Londres, Inglaterra: MIT Press.

- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Marín Díaz, V. y Cabero Almenara, J. (2019). Las redes sociales en educación: desde la innovación a la investigación educativa. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22 (2), 25-33.
- Pavon, I. (2015). La cultura mediática, reflexiones y perspectivas. *Comuni@ccion: revista de investigación en comunicación y desarrollo*, 6(2), 46-57.
- Pérez-Rodríguez, A. (2020). Homo sapiens, homo videns, homo fabulators. La competencia mediática en los relatos del universo transmedia. *Revista ICONO14 Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 18(2), 16-34.
- Radojlović, J., Ilić-Stošović, D., y Đonović, N. (2015). Active and Passive Forms of Parental Involvement. *TEME: Casopis Za Društvene Nauke*, 39(4), 1533–1546.
- Saavedra-Bautista, C.E.; Cuervo-Gómez, W, O.; y Mejía-Ortega, I.D. (2017). Producción de contenidos transmedia, una estrategia innovadora. *Revista Científica*, 28 (1), 6-16. Doi: 10.14483/ udistrital.jour.RC.2016.28.a1
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto, Grupo Planeta.
- Silva-Cañaveral, S.J. (2016). La Investigación-creación en el contexto de la Formación Doctoral en Diseño y Creación en Colombia. *Revista investigación desarrollo innovación*, 7(1), 49-61. doi: 10.19053/20278306.v7.n1.2016.5601
- Stevens, N. L. (2015). Parent Involvement in Reading. *Illinois Reading Council Journal*, 43(3), 39–42.