

**TRANSMEDIA STORYTELLING PARA LAS INFANCIAS: UNA ESTRATEGIA PARA
PROMOVER LA LITERATURA INFANTIL COLOMBIANA, EL CASO DEL CUENTO
INFANTIL EL TRÁGALA DE PANFILA DEL AUTOR JOSÉ LUIS DÍAZ-GRANADOS.**

Presenta:

Jeniffer Juliette Galindo Olaya

Asesor:

Jennyfer Mancera Baquero

Magister en Neuropsiología y Educación

Corporación Universitaria minuto de Dios

Sede Virtual y a Distancia

Facultad de Educación

Licenciatura en Pedagogía Infantil

Bogotá 2018

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN.....	4
Palabras Claves.....	4
INTRODUCCIÓN.....	5
JUSTIFICACIÓN.....	6
PROBLEMA.....	8
OBJETIVOS	
Objetivo General.....	9
Objetivos Específicos.....	10
ANTECEDENTES:	
• Antecedentes internacionales Europa.....	19
• Antecedentes internacionales América del Sur y central.....	21
• Antecedentes Nacionales Colombia.....	25
MARCO TEÓRICO	
• Literatura infantil.....	29
○ Aspectos paratextuales.....	31
• Contenidos transmedia vs multimedia y crossmedia.....	38
• Narrativas transmedia.....	39
METODOLOGÍA	
Etapas CIEI (Centro de innovación educativa de ingeniería).....	42
INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN.....	44
• Grupo focal.....	45
• Encuesta.....	45
• Resultados.....	46
ETAPAS DE CONSTRUCCIÓN DE LA SOLUCIÓN.....	49
• Producto 1 Video Karaoke Texto: La carita de Carolina.....	52
○ Fase I Diseño multimedia	
○ Fase II Grabación de canción	
○ Fase III Bocetación en papel del Storyboard	
○ Fase IV Optimización de los gráficos y diseño de los personajes	

○ Fase V Selección de elementos	
○ Fase VI Construcción multimedia	
● Producto 2 Audio libro Texto: Los niños de Colombia piden paz	
○ Fase I Diseño multimedia.....	57
○ Fase II Grabación de narración texto	
○ Fase III Bocetación en papel del Storyboard	
○ Fase IV Optimización de los gráficos y diseño de los personajes	
○ Fase V Selección de elementos	
○ Fase VI Construcción multimedia	
● Producto 3 Juego interactivo Texto: Los dedos de la mano	
○ Fase I Diseño multimedia.....	61
○ Fase II Grabación de audio narración e instrucciones	
○ Fase III Bocetación en papel del Storyboard	
○ Fase IV Optimización de los gráficos y diseño de los personajes	
○ Fase V Selección de elementos	
○ Fase VI Construcción multimedia	
Conclusiones.....	65
Recomendaciones.....	66
Referencias.....	67

TABLAS Y GRÁFICOS

TABLA N° 1

Tendencias sobre la literatura infantil Colombiana	4
--	---

GRÁFICO N° 1	
La investigación a través del diseño.....	52
GRÁFICO N° 2 ENCUESTA	
Nivel de formación.....	52
GRÁFICO N° 3 ENCUESTA	
Título pregrado.....	53
GRÁFICO N° 4 ENCUESTA	
Utilidad de la narrativa transmedia para las infancias.....	53
GRÁFICO N° 5	
Boceto Storyboar texto, la Carita de Carolina	56
GRÁFICO N° 6	
Optimización de las gráficas y diseño de personajes, texto la Carita de Carolina.....	57
GRÁFICO N° 7	
Selección elementos, texto la Carita de Carolina.....	57
GRÁFICO N° 8	
Construcción multimedia, texto la Carita de Carolina.....	57
GRÁFICO N° 9	
Animación basada en una línea de tiempo, texto la Carita de Carolina.....	58
GRÁFICO N° 10	
Musicalización, texto la Carita de Carolina.....	58
GRÁFICO N° 11	
Boceto Storyboar texto, Los niños de Colombia piden paz	61
GRÁFICO N° 12	
Optimización de las gráficas y diseño de personajes, texto Los niños de Colombia piden paz.....	61
GRÁFICO N° 13	
Selección elementos, Los niños de Colombia piden paz.....	62
GRÁFICO N° 14	
Construcción multimedia , texto Los niños de Colombia piden paz.....	62
GRÁFICO N° 15	

Efectos de sonido y grabación de voz, texto Los niños de Colombia piden paz.....	62
GRÁFICO N° 16	
Boceto Storyboar texto, Los dedos de la mano.....	62
GRÁFICO N° 17	
Optimización de las gráficas y diseño de personajes, texto Los dedos de la mano.....	62
GRÁFICO N° 18	
Construcción multimedia , texto Los dedos de la mano.....	66
GRÁFICO N° 19	
Animación, texto Los dedo de la mano.....	66

Resumen

A través, del análisis del concepto narrativa transmedia y de literatura infantil, se busca comprender la producción de contenidos digitales destinados para niñas y niños de 3 a 6 años, con el objetivo de acercar a la población al uso de las TIC y al desarrollo de habilidades narrativas por medio de cuentos de autores colombianos. Para tal fin, se ha escogido al autor

literario Jose Luis Diaz Granados reconocido escritor colombiano, caracterizado por incorporar en sus obras literarias textos cargados de identidad cultural y un lenguaje autóctono de las regiones del país. Para la creación de los contenidos transmedia, se toma como referencia el cuento El trágala de pánfila, el cual incluye varios textos dentro de los que se seleccionan tres: la carita de Carolina, Los niños de Colombia piden paz y Los dedos de la mano. Para cada uno de los textos se elige un contenido transmedia, el cual es diseñado y realizado a través de programas digitales de diseño pedagógico y tecnológico.

Palabras clave: infancias, narrativas transmedia, contenidos digitales y literatura infantil.

Introducción

En la actualidad el uso de las herramientas tecnológicas, así como el uso de dispositivos, son vinculados cada vez con mayor frecuencia como medios que posibilitan las mediaciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Para las infancias, incluso es común que, desde antes de su nacimiento, la niña o el niño ya esté expuesto a elementos que estimulen el desarrollo de sus diferentes habilidades.

En este sentido, se encuentran desde su nacimiento y en lo cotidiano con el uso de televisores, celulares, tabletas, dispositivos para juego, consolas, computadoras, entre otras. Las que, con gran facilidad, logran el uso sin requerir mayor apoyo o instrucción para su interpretación. Desde lo pedagógico, la incorporación de las mediaciones tecnológicas se ha propuesto como mecanismos para la mejora de los procesos de enseñanza y como estrategia que posibilita el mejoramiento de las metodologías. En este sentido, aparecen las narraciones transmedia como posibilidad de desagregar, desvincular y crear nuevos recursos que contribuyan al desarrollo de habilidades.

Uno de los grandes referentes que se conoce es el caso de las narraciones transmedia del libro *Harry Potter* de la escritora JK. Rowling, el cual empezó siendo una propuesta de un libro para niños y jóvenes, pero su éxito le permitió crear un movimiento cultural dispuesto a diseñar nuevas versiones e interacciones como películas, series, comic, juegos, videojuegos, entre otras.

Ahora bien, cuando se habla de narración, se hace uso de su interpretación desde las teorías del lenguaje y de su aplicabilidad en lo tecnológico. Para el caso de la presente investigación, se plantea el uso de la literatura infantil desde el libro *El Trágala de Pánfila* del autor José Luis Díaz Granados, el cual es convertido en elemento transmedia, adecuado y diseñado especialmente para niñas y niños entre 3 y 6 años. El interés principal de rescatar la literatura colombiana nace desde las múltiples posibilidades, en el contenido cultural, social y en el mismo diseño de lo visual que proporcionan los libros y cuentos escritos por los diferentes autores. Se convierte así mismo, en la extrapolación del lenguaje vuelto riqueza visual, auditiva, táctil e interactiva. ¡Es narración transmedia con contenido colombiano!

Justificación

Para los educadores, el uso de las tecnologías en el aula ha posibilitado el cambio de metodologías que involucran un sin número de herramientas, dispositivos y contenidos; pensados con el fin de contribuir al desarrollo de habilidades y procesos escolares y académicos. En el caso de la literatura, aunque existan lineamientos y políticas que fomenten la lectura en la

primera infancia, persiste el objetivo academicista y tradicional de “enseñar a leer” lo que está en los libros comerciales, por ende, prima el conocimiento del texto desde la codificación y decodificación.

Desde otro escenario, se encuentra la lectura de autores con gran reconocimiento y remembranza dentro de las maestras y maestros de educación inicial, como es el caso de los libros de Rafael Pombo, en donde su historia ha permitido la representación, lectura e interpretación de los personajes desde diferentes miradas. Si bien, esta serie de experiencias ha acompañado históricamente la enseñanza de la lectura para las infancias, los actuales escritores se han caracterizado por incluir en sus narraciones, historias cargadas de personajes que invitan a la imaginación y la creación de mundos posibles.

Ahora bien, en lo que respecta al uso de la tecnología, es frecuente el uso de elementos y herramientas tecnológicas desde antes del nacimiento (con la estimulación de la niña o el niño por medio de la música, luz o texturas) de allí, que incluso antes de adquirir el código para la lectura y la escritura ya conozcan el manejo de elementos tecnológicos, como los celulares, ipad, tablets, computadores, entre otras. De allí, que en muchas ocasiones requieren tan sólo de pequeñas indicaciones para su manejo, ya que la exploración e interacción le permite llegar sin ayuda de un adulto a los contenidos que desea.

En este sentido, cuando se habla de narraciones transmedia para las infancias, se reconoce el valor que posee la literatura y la tecnología como dos aliados latentes, que posibilitan el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas, necesarias para el desempeño académicos y personal. La creación de estos contenidos, pensados y analizados desde lo pedagógico, permite que la calidad de estos sea integrada bajo categorías que permiten la trazabilidad de lo teórico y lo práctico.

Son diseñados con el fin de contribuir a la lectura de textos escritos por autores colombianos y por otra parte como la posibilidad que los maestros en educación inicial puedan hacer uso de ellos, en sus aulas de clase, incorporando los avances tecnológicos a los proyectos de aula o a las actividades de rutina escolares.

Problema

El uso de las herramientas tecnológicas en las infancias se ha limitado en gran medida al uso de dispositivos móviles, tablet y computadores en el aula; así como a la interacción con juegos online o la visualización de contenidos de audio y video. Pareciera en algunas ocasiones que su restricción o limitación se encuentra más por las edades del público receptor que por el valor agregado de la calidad de los contenidos en lo educativo.

Desde esta perspectiva, el posibilitar a las maestras y maestros el uso de herramientas tecnológicas, pensadas desde lo pedagógico, permite que los contenidos interactivos sean usados más allá ser instrumentos para la distracción o el uso tiempo libre. En este sentido, pueden convertirse en vehículos que potencian y desarrollan habilidades necesarias para los procesos de aprendizaje.

Para el caso de la literatura infantil, pese a que existan lineamientos y documentos especializados que promueven el uso de cuentos y libros para las infancias, pareciera que los libros guía siguen siendo los mejores aliados como recurso del aprendizaje de la lectura, escritura y matemáticas. Por lo que, el desarrollo de estas habilidades se continúa promoviendo de forma tradicional y con metodologías no integradoras.

En correspondencia se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo abordar cuentos de literatura infantil colombiana para niñas y niños de 3 a 6 que potencien las habilidades narrativas a través del uso de contenidos transmedia?

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar contenidos transmedia del cuento infantil “El trágala de Pánfila del autor José Luis Díaz-Granados”, como herramienta educativa que permita potencializar habilidades narrativas en niñas y niños de 3 a 6 años.

Objetivos específicos

- Determinar las características de la literatura infantil colombiana y su aplicabilidad en los contenidos transmedia.
- Describir los aportes de los contenidos transmediales en el desarrollo de narrativas de cuentos infantiles para las infancias.
- Crear contenidos de narrativas transmedia del Cuento Infantil El trágala de Pánfila del autor José Luis Díaz-Granados

Antecedentes

El presente marco de antecedentes muestra las investigaciones nacionales e internacionales en torno a las categorías de análisis establecidas: narrativas transmedia, narraciones transmedias para las infancias, contenidos digitales y literatura infantil.

A nivel internacional, se muestran inicialmente las investigaciones realizadas en Europa y posteriormente las realizadas en Latinoamérica, se toma como muestra 14 estudios relacionados con las categorías establecidas. A nivel nacional, se relacionan 6 investigaciones realizadas en los campos de estudio.

Antecedentes Internacionales en Europa

A nivel internacional, en España se encuentra la investigación de Lourdes Villalustre Martínez y María Esther Del Moral Pérez (2013), llamada “Digital storytelling:¹ una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los futuros maestros”; esta experiencia de aula realizada, bajo la asignatura *Tecnologías de la Información y Comunicación aplicadas a la Educación Primaria*, tuvo como objetivo general la realización de una narración digital a modo de cuento, a través de la técnica de stop motion.

La metodología empleada para su ejecución tuvo cuatro fases centrales, las cuales pretendieron:

1. Elaborar y escribir un guión literario inicial a través del formato cuento.
2. Diseñar un storyboard para establecer los elementos multimedia que acompañan al guión literario.
3. Utilizar un programa informático: Microsoft Photo Story o MovieMaker, para realizar el montaje de los guiones.
4. Crear una narración digital, mediante la técnica del stop motion.

Posterior a la creación del Digital storytelling, los estudiantes debían elaborar una guía didáctica de forma colaborativa, para ser implementada en los niveles de primaria. Esta experiencia de aula permitió el trabajo de competencias profesionales, genéricas o transversales orientadas al desarrollo de habilidades y capacidades para realizar, aplicar y crear, planear y resolver problemas entorno a la situación propuesta de creación de historias digitales.

Esta sistematización de experiencia de aula invita a los maestros a crear contenidos innovadores que aporten a sus estudiantes nuevos conocimientos con alcances pedagógicos, permitiéndoles usar herramientas tecnológicas en las disciplinas del currículo, en este sentido:

“La capacidad expresiva y comunicativa de las imágenes fijas o en movimiento, acompañadas de locuciones de audio, música, etc. son capaces de recrear desde acontecimientos históricos y experiencias reales vividas, hasta relatos de ficción como cuentos populares, leyendas y fábulas, utilizando escenarios y ambientes imaginarios”. Villalustre y Del Moral (2014, p. 3)

¹ Este término **Storytelling** se refiere al arte de contar una historia. La creación y aprovechamiento de una atmósfera mágica a través del relato. Sitio web 40defebrero

De esta forma, se busca que los estudiantes en la educación superior aprovechen las nuevas tecnologías y conozcan los elementos que están a su alcance para aprender; motivándolos y obteniendo su interés, fortaleciendo sus habilidades y llevándolos a aprender de maneras innovadoras.

Por otra parte, se encuentra la segunda fase de implementación del proyecto de las investigadoras Lourdes Villalustre Martínez y María Esther Del Moral Pérez en el contexto escolar, esta propuesta realizada en España y ejecutada por María Esther Del Moral Pérez y Belén Rey López en el año 2015 denominada: *Experiencia innovadora: realización de relatos digitales en el aula de educación infantil*.

La cual tuvo como objetivo general “analizar las oportunidades que presenta el diseño y producción de un relato digital, llevado a cabo con los alumnos de educación infantil, para la adquisición y desarrollo de las competencias básicas del currículo de Educación Infantil del Principado de Asturias” (Del Moral y Rey, 2015), para el cumplimiento de este se escogió como población a 25 niñas y niños de educación infantil del colegio público Baudilio Arce.

Las etapas de desarrollo se dividieron en:

1. Acercamiento a los relatos digitales.
2. Planificación: definición de las características principales de la historia
3. Creación de materiales
4. Grabación de la historia
5. Producción o montaje
6. Difusión

Esta investigación, es de gran importancia para el presente estudio ya que prueba que las herramientas multimediales favorecen la comprensión de textos literarios y la narración de historias. Para la Del Moral y Rey (2015), citando a Sylvester y Greenidge (2009):

“Los relatos digitales favorecen las competencias para la narración de historias (...) porque aumenta su motivación y contribuye a un mejor andamiaje que el que ofrece la alfabetización tradicional. En este contexto, los relatos digitales presentan grandes oportunidades educativas” (p.3)

Dentro de los resultados más importantes se encuentran, la promoción de competencias en las infancias como la comunicativa, lingüística, social, ciudadana, cultural y artística. El diseño de la historia, por su parte se presenta como material pedagógico innovador de construcción colectiva de maestros.

Para Antonio García Jiménez (2015) en su tesis doctoral realizada en España y denominada: “*Documental y narrativas transmedia, Estrategias creativas y modelos de producción*” realiza un acercamiento sobre las categorías de narraciones digitales en el cine, para este autor, las transmedia tienen razón de ser en la posmodernidad, en la medida que los relatos fragmentado y aislados se convierten en un híbrido de formas y colores. Se señala en este sentido que:

“En la narrativa transmedia todos los medios y plataformas utilizados en la expansión de la historia son autorreferenciales, tienen sentido en sí mismos y, al mismo tiempo, todos son necesarios para la construcción y comprensión del mundo narrativo en su totalidad” (p. 17)

Para este autor, las transmedia se configuran como un juego del todo, en donde es un sistema complejo y abierto de interacciones, a través del cual, cada actor puede crear su propia historia. Esta investigación tiene como objetivo, analizar las relaciones existentes entre el análisis documental y la narrativa transmedia. Para efectos del presente estudio, tiene gran relevancia ya que configura un marco teórico histórico sobre el origen de la transmedia en lo narrativo.

De esta forma, se resaltan las siguientes definiciones a través de la historia, en donde se diferencia el concepto de crossmedia y transmedia:

Jenkins (2008): “La diferencia entre narrativas transmedia y cross-media,² radica en que esta última pretende que una historia pase a través de medios, cambiando solamente el lenguaje del nuevo medio en el que se publica, mientras que la transmedialidad implica que no hablemos de una historia, sino de un universo narrativo, de tal manera que se permita, no solo un proceso de adaptación del lenguaje de un medio a otro, sino un efecto de expansión de la historia que se complementa con la orquestación de diferentes medios.” (García, 2015, p. 178)

Pratten (2011): “Transmedia Storytelling is telling a story across multiple media and preferably, although it doesn’t always happen, with a degree of audience participation, interaction o collaboration.” (García, 2015, p. 186)

Vicente Gosciola (2012): “A diferencia de cross-media, la narrativa transmedia es un lenguaje contemporáneo desarrollado por la sociedad a partir de los procesos y ambientes interactivos y que tienen como característica la difusión de mensajes distintos, a partir de plataformas diversas, por redes sociales y ambientes facilitadores de retroalimentación y en dispositivos móviles” (García, 2015, p. 178)

Acuña y Calogueria (2012): “El concepto transmedia se diferencia del crossmedia porque integra experiencias, muchas de carácter interactivo, como mundos de ficción complejos que sostienen y multiplican los personajes y sus historias. Cada una de estas extensiones muestra una parte diferente de la historia principal y cada una de ellas realiza una aportación diferente en el gran mundo narrativo. Los personajes y mundos narrativos pueden existir y desarrollarse fuera de la trama inicial de la película, serie o videojuego. Se trata de una superposición de diferentes capas (contenidos, ventanas, tecnologías, etc.) que han de ajustarse y encajar en el momento adecuado y en las plataformas adecuadas, generando sinergias que producen un mayor interés del usuario y una mayor participación” (García, 2015, p. 184)

Gosciola (2012): “) la narrativa transmedia es una estrategia de comunicación la cual hace que la historia que va a ser contada se divida en partes que son vehiculadas por diferentes medios de comunicación, de acuerdo con su mayor potencial de explorar aquella parte de la historia” (García, 2015, p. 186)

Alvaro Liuzz (2014) “las narrativas transmedia agregan la extensión y fragmentación del relato hipertextual, y sobre todo la interactividad con la audiencia. Es decir, aprovechan lo mejor de cada

² Palabra **Crossmedia** que hace referencia a una estrategia integral de marketing en la se utilizan diferentes tipos de canales, medios y soportes, para lanzar un mismo mensaje, adaptándolo siempre a cada circunstancia. Sitio web <https://nathalywor.wordpress.com>

plataforma para expandirse y generar una experiencia mucho más completa que se logra cuando los usuarios participan activamente en la construcción del universo narrativo” (García, 2015, p. 179)

Juan Mascardi (2014): “La clave es entender el relato transmedia como un todo sin final, donde cada parte complementa y agiganta a ese todo pero que, a la vez, cada parte posee un valor en sí misma. Habitualmente se suele utilizar la figura de un rompecabezas para explicar la narrativa transmedia pero eso es limitado, ya que en el rompecabezas cada parte en sí misma carece de valor y es incompleta. Las piezas del rompecabezas son deformes, fragmentos inservibles sin el todo, una forma que sólo encastra de una manera. En la narrativa transmedia cada fragmento es una cápsula con un valor particular y a la vez interconectada con otras partes del todo. La experiencia de cada usuario en el recorrido es única e irrepetible. El camino es transformador y el punto de llegada es variable y móvil. Los recorridos son laberínticos e infinitos o, en todo caso, circulares y centrífugos, pero siempre sincronizados entre sí.” (García, 2015, p. 187)

Estos grandes referentes teóricos, aportan sustancialmente a la conceptualización de lo que se entenderá por transmedia para las infancias en el presente documento, en este sentido, se reconocen dos grandes características de la definición:

1. Diversidad: requiere ser heterogéneo dispuesto en diferentes medios de difusión o plataformas, se configuran distintos universos.
2. Interactividad: los contenidos son manipulados y creados por los usuarios dependiendo de su interés.

Por otra parte, se encuentra la investigación realizada en España, denominada “*Narrativas transmedia en la era de la sociedad móvil*” de Carreño José (2016), cuyo objetivo general se basa en el análisis de elementos transmedia de la televisión de ficción. Para este caso, se estudia desde el análisis exploratorio el caso de *Carlos, Rey Emperador*, producción televisiva española.

En esta producción televisiva, se analizan dos grandes elementos: 1. Elementos transmedia que acompañan el texto primario y 2. La caracterización transmedia de la producción. Para el caso del primero se encuentran los siguientes: Entradas web- Profundización de los personajes

(difusión de la información a través de la internet), seriación de la narración (relato sonoro - podcast-), libros digitales (adaptados al formato original) y single player (videojuego para ordenador y dispositivos móviles). Para el caso del segundo, se toma como referencia los aportes de Jenkins (2013), quien expone que las características de las narraciones transmedia deben contener: Expansión, profundidad, continuidad, multiplicidad, inmersión, extrabilidad, construcción de mundos, serialidad, subjetividad y realización.

En el análisis de este último se resaltan las siguientes componentes:

1. Expansión: La serie cuenta con redes sociales, que permiten a los usuarios conocer sobre los personajes y el desarrollo de la historia.
2. Profundidad: A partir de la difusión de la información en las redes sociales, los usuarios crean otras plataformas con juegos y relatos asociados a los intereses de los colectivos.
3. Continuidad: La creación del podcast³ y la película, le permite a los usuarios seguir con la historia de los personajes y oír capítulos de la serie televisiva.
4. Inmersión: a través de los *making offs*, *trailers*, *avances de los capítulos o entrevistas*, el espectador se acerca al mundo narrativo original.
5. Construcción de mundos: a través de mapas genealógicos, el usuario puede seguir los personajes e historia de cada uno.
6. Serialidad: cuenta la adaptación de las historias en diferentes formatos (las novelas, el videojuego o el podcast)
7. Subjetividad: mediante el uso de las redes sociales y blogs.
8. Realización: Adaptación de los productos de las narrativas a contenidos generados por los usuarios.

Este estudio de caso, resulta de gran importancia ya que muestra las características de las narraciones transmedia y su aplicabilidad en lo digital. Para el caso del presente estudio, aporta significativamente desde las comprensiones del autor de referencia Jenkins (2013), quien expone los componentes de los elementos transmedia y su aplicabilidad a los casos estudio que se quieran realizar.

³ Término **Podscast** hacer referencia a una publicación digital periódica en serie, ya sea en audio o en video, y que normalmente se puede descargar de Internet a través de una web.wikipedia

La siguiente investigación, de Lucrezia Crescenzi-Lanna y Mariona Grané-Oró (2016), denominada: “*Análisis del diseño interactivo de las mejores apps educativas para niños de cero a ocho años*”, cuyo objetivo se centra en realizar una cartografía del estado actual de las aplicaciones móviles que padres y educadores. Para lo cual se selecciona 100 apps destinadas a menores de 8 años de edad seleccionadas a través de la técnica de muestreo.

Para efectos del presente marco, resulta interesante el análisis de los contenidos multimedia, las categorías utilizadas y los resultados obtenidos de las variables. Las apps encontradas fueron analizadas desde las siguientes categorías: Adaptabilidad, Diseño de la interacción y Estructura y navegación.

En el primero de los casos, se entiende por:

- *Adaptabilidad*: “el diseño de la accesibilidad y atención a colectivos o necesidades específicas, la legibilidad, la claridad y la visibilidad de los contenidos textuales y verbales”. (Crescenzi y Grané, 2016. p. 79)
- *El diseño visual*: “correspondiente a la distribución y organización de los elementos en la pantalla, a la atención visual y las acciones de percepción del usuario, y a la simplicidad visual necesaria en relación a los usuarios menores de edad”. (Crescenzi y Grané, 2016. p. 79)
- *El diseño de la interacción*: “incluyendo la usabilidad y la simplicidad de las interacciones (CCI), la sonoridad, música, sonido, mensajes verbales y efectos sonoros”. (Crescenzi y Grané, 2016. p. 79)
- *La estructura y navegación*: “diseño de la estructura, navegación y la coherencia inter-pantalla”. (Crescenzi y Grané, 2016. p. 79).

La presencialidad de estos elementos permite que la creación de contenidos para las infancias sea pensada tanto en el contenido como en la estructura misma, garantizando así que sean diseñados con las orientaciones pedagógicas y didácticas pertinentes.

En la siguiente investigación, denominada: “*Booktrailer en Educación Infantil y Primaria: adquisición y desarrollo de las competencias comunicativas, digital y literaria a través de narrativas digitales*” de Noelia Ibarra-Rius y Josep Ballester-Roca (2016), se plantea como una experiencia de aula y realizada a través de la metodología tipo taller. Allí se busca, que los estudiantes logren comprender y producir booktraile en la literatura infantil y juvenil contemporánea.

La metodología tipo taller buscaba la creación de booktrailer en trabajo cooperativo, se realizó este trabajo a partir de las siguientes fases:

- Primera fase: Contextualización de las narrativas digitales y el booktrailer, aproximación y descubrimiento de los diferentes lenguajes y códigos presentes en los booktrailer.
- Segunda fase: reflexionar y seleccionar el libro que constituye el eje del booktrailer de acuerdo con el cumplimiento de criterios básicos.
- Tercera fase: planificación del primer guión de trabajo con elementos multimedia que del booktrailer.
- Cuarta fase: creación del booktrailer del libro señalado.

Dentro de los resultados obtenidos, se evidencia que la técnica de booktraile⁴ comprendida ésta en palabras de Ibarra y Ballester (2016), citando a Tabernero (2013) como:

“un instrumento de promoción de un libro en formato de vídeo que emplea técnicas similares a las que utiliza el tráiler cinematográfico con la peculiaridad de que circula por internet, es decir, se difunde a través de las redes sociales” (p. 80)

⁴ **Booktraile** Hace referencia a un pequeño video, algo parecido a los que se hacen de las películas, que promociona o anticipa un libro. Sitio web Book Trailers

Para el caso de la literatura infantil, posibilita que antes de tener acceso al libro impreso la niña o el niño, conozcan el contenido, interactúe y se motive a la lectura completa del libro o cuento.

“Así, el lector del siglo XXI accede a ejemplos de esta modalidad de narrativa digital difundidos en redes sociales por booktubers o consumirlos a través de la consulta de páginas web de editoriales, sobre todo de literatura infantil y juvenil, en las que resulta frecuente apreciar el uso de booktrailers como estrategia de presentación en el mercado de las últimas novedades” (Ibarra y Ballester, 2016. p. 80)

De esta forma, la estrategia del booktraile se encuentra contenida dentro de la transmedia como elemento que permite crear narrativas como posibilidad de interacción del sujeto con los medios digitales. Así, pues esta modalidad en la literatura infantil permite el desarrollo de competencias lectoras iniciales, acompañadas de la capacidad de anticipación, imaginación y creación.

En la investigación de Inmaculada Fajardo, Ester Villalta y Ladislao Salmerón (2016) denominada *¿Son realmente tan buenos los nativos digitales? Relación entre las habilidades digitales y la lectura digital* pone de manifiesto la necesidad de las instituciones educativas y de los maestros en educar a las niñas y niños, en el manejo adecuado de los elementos tecnológicos. Aunque, existen teorías que afirman que las generaciones actuales no requieren de la formación inicial del uso adecuado de la tecnología, denominándose así *nativos digitales* (concepto incluido por primera vez por Prensky en el año 2001), las actuales investigaciones aseguran que, aunque estas generaciones hayan nacido en un medio donde predomina lo digital, requieren del seguimiento y acompañamiento pedagógico para el manejo adecuado de las habilidades digitales.

Esta investigación es de gran importancia, ya que reconoce las habilidades lectoras y digitales que se requieren para la lectura digital, en este sentido se reconocen cuatro grandes competencias como lo son: habilidades operativas, formales de internet, habilidades de información y estratégicas. Las dos primeras hacen referencias al uso adecuado de medios tecnológicos, mientras que las restantes a la comprensión y uso de contenidos.

En concordancia con la presente investigación, se busca comprender cómo las tecnologías emergentes posibilitan el desarrollo de habilidades lectoras en las infancias, lo que implica no sólo el uso de pantallas o dispositivos, para visualizar un texto, sino que se convierte en la interpretación y la comprensión de todos los elementos que hacen parte de una herramienta que en su esencia posea navegabilidad. Es así como los autores referencian que:

“Ante este reto educativo, es necesario considerar cómo lograr la competencia en la lectura digital, entendida, tal como se expone en el marco PISA 2009, como la comprensión, uso, reflexión y disfrute de los textos escritos con el fin de conseguir nuestros objetivos, desarrollar nuestro conocimiento y potencial y participar en nuestra sociedad” (Fajardo, Villalta, y Salmerón, 2016. p. 89)

La lectura en este sentido debe comprenderse más allá del hecho de identificar y conocer cómo reproducir o decir códigos escritos; la lectura debe llevar al lector a interpretar y adquirir nuevas habilidades, debe lograr una reflexión en la que el lector logre comprender, entender y transportarlo a otros mundos posibles, que posibiliten así mismo la interpretación de otras realidades y contextos.

Por otro lado, se encuentra la investigación de José Manuel Achica-Allende García en el año 2017, denominada “*La producción de las Narrativas Transmedia: Proyecto Daphne, un ejemplo práctico*”, este proyecto de grado realizado en la ciudad de Gandía, cuyo objetivo general se basó en la explicación del proceso de creación de narrativas transmedia usando a modo de ejemplo la narrativa titulada “Proyecto Daphne”.

Tuvo como metodología las siguientes etapas:

1. Análisis de los elementos que configuran las narrativas transmedia
2. Revisión de la bibliografía respecto a proyectos similares
3. Ideación del proyecto Daphne
4. Diseño de las narrativas y personajes del proyecto

En el presente estudio se enfatiza que las narrativas transmedia no son adaptaciones que contienen siempre la misma información, si no que en cambio su principio es aportar o producir nuevas ideas basadas en una misma historia que trascienda y logre evolucionar convirtiéndose otra historia o producto a través de un medio tecnológico.

Del mismo modo, Achica-Allende (2017) explica cómo debe ser la construcción de mundos transmedia a partir de la literatura, la cual debe contemplar: historia, personajes, ambientes y características propias de la narración, se afirma que para que dicho relato se convierta en un producto transmedia debe cumplir con una secuencia que le permite al lector trascender en la historia e ir más allá de lo establecido inicialmente.

Respecto a los estudios de narrativas para las infancias se encuentra, la investigación realizada por Rosalía Urbano, Ignacio Aguaded y César Bernal-Bravo, en el año 2018, denominada “*La co-creatividad en las marcas transmedia infantiles desde la perspectiva del productor*” (2018), esta tuvo como objetivo indagar sobre la creación de contenidos transmedia de una productora Española.

Para tal efecto se reconocen los resultados obtenidos, dentro de los que se destacan:

1. La producción de contenidos transmedia para las infancias, resulta ser en la actualidad una posibilidad de mercado, frente a la expansión de productos de los contenidos.
2. Para crear contenidos transmedia es indispensable el seguimiento de 4 fases: perspectiva creativa, estrategia empresarial, viabilidad financiera y creación del negocio.
3. La co-creación de contenidos debe ser una estrategia de producción de los transmedia.

Para Urbano, Aguaded y Bernal (2018) la creatividad es la potencialidad humana de diseñar o transformar elementos; es un ejercicio de plasmar o producir, siempre con un fin determinado. Se hace hincapié, respecto a los cambios culturales que se han dado alrededor de Europa y en todo el mundo en general. Donde los medios de comunicación son cada vez más importantes, ya que cambian la manera de ver, escuchar y conocer nuevos contenidos; generando ahora experiencias donde las niñas y niños dejan de ser únicamente los usuarios de una herramienta tecnológica y se

convierte en colaboradores o co-creadores de los contenidos. Identificándose cada vez más con los personajes o con las situaciones de la narrativa llevándolas a su vida cotidiana y apropiándose de las historias, involucrando así su imaginación, emociones y la vida social.

Antecedentes Internacionales en América del Sur y Central

En Costa Rica se destaca la sistematización del proyecto de aula denominado “*Las TIC⁵ en la educación inclusiva e influencia en el aprendizaje de preescolares*” de Ivanna Gabriela Víquez Barrantes en el año 2016, esta tuvo como metodología desde el enfoque cualitativo y con un diseño descriptivo y exploratorio; los instrumentos utilizados se basaron en entrevistas escritas y orales, análisis documental.

La autora rescata que las tecnologías de la información y la comunicación son una nueva forma de ver, cómo los niños se desenvuelven dentro de su entorno gracias a la globalización, en torno a las herramientas tecnológicas, que ofrecen los medios; siendo beneficiosos para comprobar teorías cognitivas donde dichos elementos multimediales ayudan al niño en su desarrollo.

“El uso de las TIC en la etapa temprana de la vida como en el caso de la población estudiantil de preescolar es determinante y como menciona Piaget (1942) en su Teoría Cognitiva, el niño aprende de manera individual, es en esta etapa en donde el niño es capaz de aprender por sí solo y esto lo podemos ver evidenciado observando niños de 2 y 3 años interactuando con teléfonos inteligentes o una tableta” (Viquez, 2014, p. 3)

En este sentido, las nuevas tecnologías potencializan la curiosidad de los niños y permiten el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, comunicativas, entre otras, de gran importancia en la etapa infantil. De allí, que, en los procesos de inclusión, así como en los procesos académicos cotidianos, deben integrarse herramientas y dispositivos que potencien los aprendizajes y las experiencias en las infancias.

⁵ Término **TIC** es una sigla que significa Tecnología de la Información y la Comunicación. Últimamente las **TICs** aparecen en los medios de comunicación, en educación, en páginas web. Belloch, C. (2012).

En la investigación realizada en Uruguay denominada “*Narrativas Digitales y Tecno Autobiografías: una experiencia de formación con estudiantes de 4to año de Magisterio y Profesorado*”, realizada por López Karen, Piñeiro Ricardo y Campos Noelia, (s.f) , a través de la metodología tipo taller se buscó que los docentes en formación vincularon en sus aulas de clase el manejo de herramientas multimedia. Para ello se les pidió a través de las siguientes etapas de trabajo, que realizarán:

1. Una composición autobiográfica de la vida de cada estudiante.
2. Reflexionar y analizar sobre cómo se vincula la tecnología en la vida de cada uno.
3. Contar a través de la tecnología las historias de vida.

Para estos autores, la tecnoautobiografía hace referencia a la narración digital de las autobiografías, es la posibilidad de poner las narrativas tradicionales en contextos donde se pueda hacer uso de las tic, para el caso de esta experiencia de aula, se entiende en palabras de López , Piñeiro y Campos (s.f) citando a Rodríguez y Londoño (2009) que:

“pensar los relatos digitales como proyectos educativos es también hacerlo desde el punto de vista de quien los narra. O centrarlos en los estudiantes, en sus necesidades, sus maneras de hacer, sus intereses” (p.3)

En este sentido, la estrategia de las narraciones digitales les permite a los estudiantes vincular estrategias mediadas por las TIC en el campo educativo; garantizando que los avances tecnológicos tengan fuerza en los espacios académicos.

En este mismo país (Uruguay), se encuentra la investigación “*¿Qué tenés para contar? Narrativas Digitales*” de Ana Pérez, Lucía Saldombide y Levinson Torená en el año (2016), esta propuesta se basa en la implementación de narrativas digitales en el aula. El proyecto “¿Qué tenés para contar?”, busca el desarrollo de competencias escriturales, implica la elaboración de narrativas por parte de los estudiantes, se utiliza el juego “Rory’s Story Cubes” el cual son dados con imágenes, las cuales son el punto de partida de las narrativas digitales.

Para estos autores, las narrativas transmedia surgen de la unión entre las narrativas y el uso de herramientas digitales; en el momento de crearlas deben seguir el siguiente orden:

“esquema o guión, estructura, elementos, recursos digitales y publicación. Los recursos utilizados son muy variados: redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram), aplicaciones para crear videos (Animoto, Sharalike) o aplicaciones para presentaciones (Prezi, Powtoon), son solo parte de la gran variedad de herramientas para contar la narrativa.” (p.238)

Esta experiencia de aula demuestra que con el uso de estrategias didácticas puede incentivarse las competencias narrativas, en este caso acompañado de herramientas tecnológicas, así mismo el sistema de rúbricas, le permite al docente conocer cómo se evalúa el estudiante frente al diseño y utilización de las herramientas, así como su impacto en los procesos pedagógicos y educativos.

Respecto al objeto de la presente investigación, el estudio realizado por Edna Cecilia Valencia Oseida en Guatemala, en el año 2017, denominada “*La narrativa transmedia en los libros infantiles "El pájaro de los mil cantos" y "Malaika la Princesa" de LuaBooks*”, guarda similitud frente al interés por las transmedia en las infancias.

Los objetivos se centraron en 1. analizar el proceso de desarrollo de contenido a través de la narrativa transmedia. 2. Identificar cómo la narrativa transmedia genera una experiencia enriquecedora para el usuario. Para lograr ello se hizo uso de instrumentos de orden cualitativo como lo fueron: entrevistas (a tres profesionales en el campo de las infancias), cuestionario de entrevista (realizada a un profesional en el campo de las transmedia), guía de observación (aplicada a la lectura de los textos y las ilustraciones seleccionadas).

Para esta autora, es de vital importancia en los antecedentes realizar una diferenciación sobre cada una de las categorías similares al objeto de estudio, para ello da a conocer respecto a estas que:

- **La realidad virtual:** se toma como referencia a Guillén (2008) y Cortadella (2010). Es la representación de objetos, conceptos y acciones en tres dimensiones y se presenta de forma interactiva.
- **La realidad aumentada:** se toma como referencia a Azuma (1997). Es la combinación de elementos virtuales con objetos del mundo real, se requiere de un dispositivo que capte los elementos.
- **Narrativas transmedia:** se toma como referencia a Scolari (2013). Es un relato que se cuenta a través de diferentes medios y plataformas, los usuarios tienen un rol determinante, ya que ayudan a la expansión de los contenidos.
- **Libros digitales infantiles:** se toma como referencia a Morante (2013). Los libros digitales son aquellos donde se pasa el libro o cuento infantil a un dispositivo que le permite al usuario cambiar las páginas, jugar con los elementos, escuchar algunas interacciones, entre otras.

Es importante resaltar, que en esta investigación la literatura infantil toma fuerza en tanto es concebida desde una función didáctica y pedagógica, dentro de los elementos constitutivos de los proyectos editoriales para las infancias tienen que tomar como base: la producción literaria, gráfica, de vídeo-animación y sonora.

Antecedentes Nacionales - Colombia-

A nivel nacional, se encuentra la investigación de Lina María Manchego y Claudia Esperanza Saavedra Bautista en el año 2017 en el municipio de Tunja Boyacá, titulada “*Narrativas transmedia: un mecanismo de comunicación en la infancia*”; realizada a través de la metodología de investigación acción, la cual permite la interacción de la comunidad y los investigadores, genera prácticas pedagógicas que responden a las necesidades y demandas de la población.

Las fases del proceso metodológico fueron las siguientes:

1. Identificación de las formas de comunicación de la población de niñas, niños y docentes, para ello se hizo uso de diferentes instrumentos como la observación y encuesta gráfica, se llevaron a cabo actividades que implicarán el uso de elementos por medio de los lenguajes artísticos.
2. Análisis de la importancia de las narrativas transmedia para los docentes de educación inicial. Para ello se llevaron a cabo entrevistas a maestros del jardín seleccionado para la muestra.
3. Elaboración de las narrativas transmedia. La elaboración de los contenidos fueron realizados entre los docentes y las niñas y niños que asistían al jardín. Para ello se basaron en los lenguajes artísticos y pilares de la educación inicial

Dentro de los resultados encontrados, se observa que parte de las maestras opta por continuar con las actividades tradicionales, ya que les produce miedo o desconcierto el desconocimiento hacia el uso de dispositivos móviles o el mismo uso de lo tecnológico. No obstante, para las investigadoras el uso de narrativa transmedia en las aulas les permite a las niñas y niños:

“La realización de las actividades transmedia propicia experiencias en las que los niños expresan gustos, talentos y necesidades que permiten establecer relaciones para enriquecer el saber en forma recíproca. Así, las narrativas transmedia desempeñan un papel importante en el aula de clase, ya que, a partir de la narración de las diferentes historias de los niños, se generan procesos de comunicación para expresar sentimientos y experiencias o para comunicarse con los demás compañeros o personas de su entorno” (Manchego y Saavedra 2017, p. 214)

Esta investigación, reconoce la importancia de crear experiencias pedagógicas en las aulas de clase, las cuales vinculen los lenguajes artísticos y el uso de la tecnología. Reconocen en los transmedia, la posibilidad de desarrollar la creatividad y la imaginación por medio de narraciones orales o icónicas.

Así mismo, la investigación denominada “*Acercamiento de los niños y niñas de cuatro y cinco años a la lectura y la escritura a partir de su interacción con tecnologías digitales*” de Iris Julie Quiroga Gil y Doris Yolanda Martínez Pulido (2015) . Se fundamenta desde el paradigma cualitativo, con un enfoque metodológico desde la hermenéutica. Busca la comprensión de las

concepciones de padres y maestros en relación con el uso de las tecnologías digitales y los procesos de lectura y escritura de las niñas y niños.

Para estas autoras, la relación entre la infancia y la tecnología viene acompañada de la historia que permite situar a las niñas y niños, como sujetos de derechos. La categoría creada como *nativos digitales* por Prensky en el año 2013, lleva al análisis de la relación inminente entre los medios digitales y la construcción de ciudadanía. Para Quiroga y Martínez (2015), citando a Scolari (2013), indica que:

“La primera generación de nativos digitales. Al no temer a la tecnología, estos niños consumen con todos los sentidos. No quieren simplemente interactuar: ellos quieren crear. Su expectativa es vivir una experiencia superior a la de la televisión, los libros o el cine, quizá una suma de todas las partes” (p. 97)

Las infancias asumidas, así como creadores y co-creadores de las realidades, les permite ser agentes activos de las dinámicas sociales y los avances histórico-culturales que puedan existir. Asumido desde allí, vincular los procesos de lectura y escritura con el uso de la tecnología permite entre otras:

- Disminuir las brechas digitales y de alfabetización tecnológica.
- Acceso a la información sin restricción alguna.
- Posibilitar procesos de lectura y escritura, sin requerir de la adquisición del código escrito.

La investigación realizada por Diego Montoya Bermúdez en el año 2017 y denominada, “*Modelos para el diseño de experiencias transmedia en entornos educativos. Exploraciones en torno a The Walking Dead, La Odisea y Tom Sawyer*”, parte del mismo diseño metodológico que se usó en la presente investigación: método investigación a través del diseño (también conocida como investigación a través de la práctica). Este autor, concibe que:

“autores como Zimmerman et. al. (2007), Koskinen et. al. (2011), Gaver (2012), entre otros, plantean que la investigación en diseño procede a través de constructos o artefactos que por un lado producen conocimiento para los investigadores y las comunidades de práctica, a la vez que contribuyen a partir de prototipos y artefactos, en su sentido más amplio, que demuestran desarrollos e invenciones significativas de las que puede derivarse conocimiento, pero que exceden este propósito desde su misma condición matérica. Esta propuesta metodológica sustentada entre otras en las elaboraciones de Donald Schön (1984), argumenta en favor de una praxis reflexiva que corresponde a los modos de conocer de campos emergentes como el diseño, la comunicación, el trabajo social, entre otros, ocupados no solamente de explicar o interpretar sus dominios de acción, sino además de intervenir y proyectar en ellos” (p. 199)

Partiendo de este modelo, se puede comprender como el diseño ha permeado el campo educativo, convirtiéndolo en una experiencia que vincula tanto el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas, como el desarrollo de habilidades tecnológicas. Para el caso de las transmedia, abre la posibilidad de vincular lo multimodal (sensorial y lúdico) a elementos digitales, espaciales y convergentes (como el caso de las narrativas transmedia).

En este sentido, las narrativas transmedia se han convertido no sólo en un tema de vanguardia sino que a su vez, en herramienta de gran utilidad para dinamizar los procesos pedagógicos en las aulas; al respecto se encuentra la investigación realizada por Nataly Hernández Caro en el año 2015, denominada “*Fortalecimiento de habilidades del lenguaje oral en preescolar a través de la narrativa digital*” cuya metodología se centró en el paradigma cualitativo enmarcado en la investigación pre-test, en donde se evalúan habilidades del lenguaje oral, se aplicaron instrumentos como la entrevista semi-estructurada y la observación.

Las etapas empleadas en el diseño metodológico fueron las siguientes:

-Fase 1 sensibilización: presentación de cuentos en formato digital y creación de historias a través de aplicaciones gratuitas.

-Fase 2 Reconocimiento: Desarrollo de habilidades para el manejo de herramientas digitales en el computador.

- Fase 3 Construcción grupal de narraciones digitales: Diseño de una historia digital con la elaboración de mapas mentales para la creación de los elementos de la narración

- Fase 4 Construcción individual de narraciones digitales: Construcción individual de narraciones a partir del dibujo en formato digital.

-Fase 5 Consolidación y producto final: Consolidación de insumos aportados por los estudiantes para la construcción de un eBook

Para esta autora, las narraciones digitales las cuales se enfatizan en crear contenidos digitales, acompañados de imágenes, audios y material interactivo las narraciones escritas, permiten en el campo pedagógico fortalecer las habilidades escritas y orales. La creación de contenidos entre otras posibilita el desarrollo de competencias relacionadas con las Tic. Para Hernández (2015), Citando la Secretaría de Educación en el año 2007, referencian que se debe “enriquecer la oralidad en la escuela, ya que es precisamente ésta la que permite generar vínculos, imaginar, descubrir, sospechar y significar el mundo” (p. 98).

Acorde a las políticas nacionales sobre la atención a las infancias, la educación inicial debe posibilitar experiencias que permitan el alcance de desarrollos incluyendo a su vez el aprendizaje de las herramientas y dispositivos tecnológicos.

El mundo narrativo de la producción transmedia de los niños y niñas de ciclo inicial, fue la investigación realizada por Edna Irlay Sánchez Cortés en el año 2016, la cual tuvo como objetivo general identificar los elementos que constituyen el mundo narrativo de la Producción Transmedia de los niños y niñas de Ciclo Inicial; su enfoque metodológico se basó en la investigación acción educativa, la cual prima el saber fundamentado en la práctica docente, capaz de ser sistematizado, riguroso y transformador de escenarios pedagógicos.

El proyecto de aula “Cuentos Fantasmagóricos”, fue diseñado con el fin de ser apoyo a la asignatura de lengua Castellana de un colegio público de la ciudad de Bogotá, allí las niñas y niños, a partir de una película animada, tenían que crear narraciones las cuales posteriormente fueron digitalizadas. Para el análisis de los resultados se realizó la triangulación de los productos desde tres categorías de la producción textual: intratextual, intertextual y extratextual. Para cualquiera de los tres casos se toma como objeto de estudio las narraciones realizadas por los grupos colaborativos.

Respecto a los resultados, se observa que las producciones transmedia elaboradas por los niños y niñas, se encuentran enmarcadas en elementos narrativos de los cuentos tradicionales “había una vez...” o con personajes con roles determinados “princesas, príncipes, brujas etc” lo que requirió de acompañamiento para la creación de nuevos personajes, así mismo, se estableció la necesidad de la enseñanza de elementos tecnológicos y plataformas, las cuales permitieron la divulgación de los contenidos.

Por último, se encuentra la investigación realizada en Bogotá D.C, denominada *Arte interactivo: una animación inmersiva para rescatar la literatura infantil colombiana*, de las autoras María Alejandra Bolívar Vargas, Angie Lorena Céspedes Forero y Mónica Chávez Tróchez, en el año 2018. Este estudio es de gran relevancia para el presente marco de antecedentes ya que relaciona el uso de los elementos tecnológico en conjunto con la literatura Infantil Colombiana, campo de estudio de la presente investigación.

Para estos autores, la literatura infantil debe contar con las siguientes características:

- Acciones ágiles y rápidas
- Composición de historias fantásticas
- Elementos repetitivos
- Temas con fábulas, cuentos fantásticos, tradicionales o leyendas
- Caracterización de personajes reales o fantásticos

Respecto a la creación de contenidos multimediales, para estos autores la animación debe ser un factor determinante para su elaboración, en este sentido se expone que:

“La animación se convierte entonces en una herramienta multimedia que logra generar un impacto en el lector gracias a que usa una combinación de audio, texto, imagen, y vídeo, y crea un lenguaje hipertexto que va más allá del lenguaje tradicional. Un recurso como este, permite no solo utilizar recursos visuales, sino que aprovecha la inclusión de los otros recursos como el audio y demás elementos ya mencionados” (p.5)

En este sentido, en los elementos transmedia lo visual y gráfico toma fuerza, en tanto se convierten en características propias para las narraciones infantiles, las cuales permiten centrar la atención, imaginar y crear nuevos relatos.

Marco teórico

Es común que se asocie los libros de literatura con aspecto rústico, antiguos, de pasta dura y letra muy pequeña; en la literatura infantil es usual encontrar cuentos clásicos con estereotipos marcados que determinan los roles de los protagonistas o que inducen a la imaginación con un “había una vez...”. Al pensar estas formas tradicionales de entender la lectura en las infancias, hace creer de forma errónea que se continúan perpetuando acciones rutinarias y tediosas entorno a los procesos que le atañen.

Comprender entonces, el acto literario más allá de supuestos tradicionales lleva a la revisión de las nuevas teorías sobre cómo entender y promover los actos literarios para las infancias. Hace ya algunos años se ha intentado vincular la tecnología con el fomento a la lectura; así, por ejemplo, se introducen los audiolibros los cuales según Muñoz (s.f) para 1930 en

Estados Unidos se instauran como recursos digitales incluso antes de la llegada y expansión de la internet.

Es de interés para el presente marco teórico conceptualizar y estudiar las relaciones existentes entre las infancias, literatura infantil, los contenidos transmedia y las narrativas transmedia para las infancias.

Literatura infantil: En la educación inicial el desarrollo del lenguaje toma forma en tanto posibilita la vía directa de comunicación tanto verbal como no verbal con el medio. En este sentido, el bebé inclusive en el vientre materno, es susceptible a los estímulos, por ello reconoce las voz de su madre y los sonidos del ambiente, para Reyes (2005) citando a Hyman, Rector de la Universidad de Harvard, “...en la danza de la vida, los genes y el ambiente resultan ser socios inseparables. Por un lado, los genes esbozan un esquema básico del cerebro. Luego la estimulación del medio ambiente ya sea la luz que llega a la retina o la voz de la madre en el nervio auditivo, enciende y apaga los genes, afinando estructuras cerebrales tanto antes como después del nacimiento” (p. 6)

Sin duda alguna, las neurociencias han aportado significativamente en la construcción teórica para la comprensión de las infancias en el marco de los derechos humanos; las actuales directrices del Banco Interamericano de Desarrollo (BID) han demostrado a través de las experiencias en Latinoamérica, cómo los programas de gobierno han aportado en la construcción de leyes que protejan los derechos en las infancias garantizando accesos básicos como: la salud, educación, cultura, prácticas de cuidado armoniosas y en sincronía con los estudios.

El desarrollo del lenguaje desde esta perspectiva determina entre otras, las formas en cómo se interactúa con los otros y las formas de entender lo otro, de allí que, en diferentes culturas, las tradiciones orales siguen siendo el eje central que permite mantener intacta la historia entre generaciones. En las infancias, por ejemplo, cobra significado el juego de palabras entre la madre o cuidador y la niña o niño, lo que posibilita que el lenguaje sea entendido como medio de comunicación, protección, cuidado y sustento emocional con la vía materna.

En este sentido, aunque los primeros garantes de cumplir esta misión fundamental sea la familia. La cultura y en especial los ambientes alfabetizadores determinan la consolidación de los procesos de adquisición y desarrollo del lenguaje, para Flórez y Torrado (2013)

“Cuando se habla de desarrollo infantil, el lenguaje tiene un papel protagónico por su fuerte vínculo con el desarrollo social, emocional, cognitivo y de otras formas de expresión relacionadas con manifestaciones propias del acervo cultural de la humanidad, que tienen que ver con los diversos lenguajes expresivos: música, dibujo, pintura, danza, dramaturgia, literatura, entre otros.” (p.25)

En consecuencia, la literatura es en efecto un derrotero que permite tanto el desarrollo del lenguaje, como de aquellas habilidades que posibilitan el éxito académico y escolar. Para el Ministerio de Educación de Educación Nacional en el año 2014 a través de su documento de trabajo # 23, refiere que la literatura infantil reúne arrullos, rondas, canciones, coplas, cuentos corporales, juegos de palabras, relatos, cuentos y leyendas que hacen parte de la herencia cultural; de allí que cuando se habla de literatura para las infancias no se hace alusión única y exclusivamente al uso de la narración y del código escrito lo que le posibilita a los agentes educadores crear un sin número de estrategias posibles para su uso y fortalecimiento en espacios formales y no formales.

En los primeros años de vida, retornan sentido los libros icónicos, maleables y con sentido interactivo, de allí la tendencia por crear textos con imágenes y narraciones con personajes llamativos. A esta última tendencia, se le conoce como libros-álbum, los cuales según Cubillos (2017) citando Hanán Díaz (2007)

“El libro álbum se reconoce porque las imágenes ocupan un espacio importante en la superficie de la página, ellas dominan el espacio visual; además porque existe un diálogo entre el texto y las ilustraciones, lo que podríamos llamar una interconexión de códigos [...]. En los libros álbum no basta con que exista esta interconexión de códigos, debe prevalecer tal dependencia que los textos no puedan ser entendidos sin las imágenes y viceversa” (p.2)

Esta tendencia ha sido incorporada en varios de escritores nacionales e internacionales, como es el caso de los libros de Anthony Browne escritor británico, el cual se caracteriza por diseñar libros con imágenes y personajes los cuales cuentan historia por medio de ilustraciones. A nivel nacional Colombia, se encuentran autores como Paula Bossio y Ivar Da Coll cuya estructura narrativa priman los libros icónicos o libros álbum en donde la niña o el niño narra, crea, cuenta e imagina diferentes historias a través de personajes.

En este sentido, los libros álbum en la literatura para la infancia resulta ser de gran importancia, ya que la lectura empieza con la exploración gráfica, sonora y se potencializa a medida en que se le otorga significado a estos elementos que hacen parte del lenguaje, los cuales, van hacer luego añadidos a un complejo sistema lingüísticos de signos y símbolos alfabéticos, que las niñas y niños tendrán que reconocer leer e interpretar a medida que su desarrollo lo permita.

Desde un inicio, la literatura ha estado presente en la vida de los niños desde antes de su nacimiento, han explorado con ellos de diversas maneras, y poseen contenidos que permiten imaginar infinidad de posibilidades y elementos que incentiven su imaginación:

“les proporciona un nuevo vocabulario que les permitirá comunicarse con más facilidad, ayudándoles a nivel cognitivo ya que les enriquece el pensamiento lógico e interpretativo influyendo en su desarrollo del lenguaje y en sus experiencias” (MEN, 1998, p. 38)

Así mismo, es bien sabido que la literatura icónica o narrativa, le permite a la niña o niño además de desarrollar habilidades cognitivas, expresar sus emociones, identificándose con acciones parecidas a sus historias personales, como el caso del duelo, la separación de sus padres o los temores que enfrentan en la vida diaria.

Sea cual sea el medio de la narrativa los niños comprenden y se dejan motivar de una buena historia que los identifica y los transporta a otro lugar, les permite fantasear o comprender una situación que no saben afrontar. La literatura infantil abunda en todo el mundo; la hay de mil

formas: coloridas, con movimiento, con imágenes grandes, pequeñas, en diversos formatos, con sonidos e inclusive narrados (audio libros).

Sin embargo, este último es un fenómeno nuevo ya que anteriormente el acceso a las obras literarias era muy limitado para los niños y su contenido no era exactamente apto para ellos, con la llegada de la imprenta se fue cambiando la forma de relatar historias que fuesen del agrado y la comprensión para estos.

Literatura Infantil Colombiana. Dentro de la literatura infantil que más han sido reconocidas se encuentra: las Fábulas de Esopo, (la cual alcanzó gran popularidad en España y con el pasar del tiempo se fue haciendo más popular en otros países) *Robinson Crusoe* (1719) y Los viajes de Gulliver (1726). Según Robledo (1998) en Colombia los cuentos para niños se empiezan a expandir a partir de los años veinte y treinta, cuando se reconoce al niño y su papel en la sociedad; donde se entiende como un ser en desarrollo diferente a los adultos y que pedagógicamente tiene unas características y unas etapas de desarrollo.

Dentro de los autores colombianos, más reconocidos entre los años cuarenta a los sesenta, se encuentran: Enrique Arciniegas, Oswaldo Díaz Díaz, Celso Román, Luis Darío Bernal, Jairo Aníbal Niño, Triunfo Arciniegas y Gloria Cecilia Díaz. (Robledo, 1998. p 47.). A partir de los años ochenta a la actualidad, se resaltan autores como: Ivar Da ColI, Irene Vasco, Evelio José Rosero, José Luis Díaz Granados, Yolanda Reyes, Hugo Niño. Fanny Buitrago, Gonzalo España, Paula Bossio y Pilar Lozano; estos últimos, muestran una tendencia marcada por la creación de personajes presentados a través de imágenes, ilustraciones con color, formas y tamaños diversos.

Para Borja y Alonso (2018), tomando como referencia las construcciones realizadas por Cervera y Nobile (1991) sobre la literatura infantil colombiana, enuncian las siguientes tendencias en las que se encuentran:

Tabla N° 1

<p>Aspectos Paratextuales</p>	<p>“En la mayoría de los casos, son libros más fuertes; tanto la tapa como la contratapa están hechas de un material duro (cartón plastificado). Las hojas internas son plastificadas. Libros tanto pequeños como grandes, con imágenes llamativas en su portada. Libros que no excedan más de 60 páginas” (p. 14)</p>
<p>Ilustraciones</p>	<p>“En la mayoría de los casos, tienen un juego de colores vivos, son grandes y llamativas. Sin embargo, el estilo de cada autor es el que define la técnica, los colores y la condición de cada una de las imágenes de la obra.</p> <p>Ocupan una gran parte de la historia, por tanto, el número de palabras es mínimo. La tipografía es grande, legible y se resalta dentro de la página o la hoja.” (p. 14)</p>
<p>Tipo de narración</p>	<p>“Una obra de literatura infantil puede presentar dos tipos de estructura o secuencia: estructura prototípica, en la cual hay una situación inicial, un inicio de conflicto, el conflicto, la resolución de problemas y una situación final.</p> <p>Sin embargo, puede ocurrir, fundamentalmente en el caso de los libros para los más pequeños, que esta estructura quinaria o prototípica, se reduzca a una estructura ternaria: inicio, acción y resolución.</p> <p>Respecto al texto, el nivel de escritura es “simple”, es decir, son palabras cotidianas; sin embargo, ello no significa que sean libros sin contenido, por el contrario, se podría decir que el mensaje se encuentra menos explícito, pero siempre está presente. Historias que, en la mayoría de los casos, cuentan una anécdota, por tanto, no hay un juego de tiempos verbales.” (p. 15)</p>

Temas Narrados	<p>“Las obras exploran lo lúdico, el entorno familiar, personal y escolar; el descubrimiento y conocimiento del mundo (objetos, personas, valores, sensaciones, situaciones cotidianas o fantásticas, relativas al entorno individual y social).</p> <p>Obras cercanas a los cuentos populares (romances, rimas, nanas, rondas, versos, trabalenguas, juegos de palabras, adivinanzas, canciones).</p> <p>Historias fantásticas o realistas (relativamente didactizantes o moralizantes, según el estilo del autor).</p> <p>Obras en las que predomina el egocentrismo (literatura autoincidente)” (p.15)</p>
---------------------------	---

Fuente: Elaboración propia

Esta tendencia marcada en el escenario local muestra en gran medida cómo se construyen los escenarios culturales, cómo se piensa lo educativo y por ende cómo se construyen tendencias para comprender las infancias. Para Borja, Alonso y Ferrer (2010), los mayores problemas por los que atraviesa la literatura infantil colombiana hacen referencia a: 1. Se cuenta con pocos estudios, que muestren la historia detallada y tendencias por medio de los años. 2. La literatura escrita en su gran mayoría se realiza con fines escolares (libro-texto) 3. El lenguaje se muestra excluyente y marginado, respecto a las diferencias culturales (enunciando desigualdad de clases o de culturas).

Sobre este escenario, comprender la literatura infantil colombiana requiere de un primer momento alejarse de la tendencia escolar que enuncia como relación indudable libro-código escrito, para entrar a la comprensión de las obras literarias en concordancia con las políticas públicas que reconocen la importancia de la imaginación, creación, capacidad de asombro, añoranza y ensoñación.

Para efectos de la presente investigación se toma como referencia el autor José Luis Díaz-Granados, escritor y poeta nacido en Santa Marta, el 15 de julio de 1946, se ha caracterizado por el teatro, la narrativa y poesía. Para Castellar (2017), se le conoce principalmente por la escritura

de cuentos infantiles en donde se resaltan tres aspectos principalmente: “un lenguaje coloquial; el segundo, una poesía rítmica y por último, una poesía más meditativa”, sus cuentos infantiles se diferencian por denotar un gran contenido cultural, marcado por la simbología lingüística y por la estructura gramatical que invita a la rima, la poesía y el juego.

En una entrevista realizada por el periódico el Mundo en el año (2008) respecto a la pregunta qué es lo que se le facilita a las niñas y niños respecto al lenguaje y la literatura aseguró que: “a todos nosotros se nos quedan más fácilmente en la memoria las adivinanzas que tienen rima, lo mismo que los chistes y en general los poemas y graffitti que tienen ritmo, rima y métrica. Esa euforia, esa musicalidad engancha al niño al texto que lee o escucha. Lo mismo pasa con las retahílas, los trabalenguas, los anagramas, las charadas y los palíndromos. Así, sin darse cuenta, se van acercando a la literatura” recuperado de:<http://www.elmundo.com/portal/pagina.general.impresion.php?idx=96602>

José Luis Díaz-Granados, actualmente ofrece charlas en colegios públicos y privados en donde narra historias para cualquier clase de público, pero en especial como él lo asegura en la misma entrevista “Yo visito dos o tres veces por semana diversos colegios de Bogotá, de los diferentes estratos, donde previamente ya los niños han leído mis libros, y siempre encuentro con satisfacción a los lectores más honestos e inteligentes del mundo. Sus elogios o críticas son de un talento deslumbrante y eso me ha estimulado a escribir con más alegría y más rigor.” (Díaz, 2008)

Contenidos transmedia vs multimedia y crossmedia: Es común en el ámbito académico y tecnológico, escuchar diferentes términos que parecieran converger en los mismos espacios y públicos. Por una parte, la multimedia ha sido mayormente reconocida junto con el auge de las TIC, por lo que ha existido productos multimedia educativos o comerciales, los cuales en palabras de Costa y Piñeiro (2012), el *término multimedia* es la adaptación de un producto originario y puesto en divulgación en diversas plataformas.

Estos productos deben guardar fiel copia a la propuesta original de autor, los elementos crossmedia se convierten en los productos iniciales codependientes de la historia inicial, que

pueden ser interactivos, pero continúan guardando fiel copia a la propuesta inicial. Así por ejemplo, para Robledo, Atarama y Palomino (2016), citando a García y Heredero (2015)

“las historias contadas en formato crossmedia no tienen independencia ni sentido completo fuera del relato global, como sí se da en el caso transmedia, es decir, en un formato crossmedia se tiene que experimentar el todo para entender el significado de cada una de las partes.” (p.227). En este sentido, se entienden entonces que la transmedia también conocida con el nombre de *transmedia storytelling* como:

“Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor [...]. Cada entrada a la franquicia ha de ser independiente, de forma que no sea preciso haber visto la película para disfrutar con el videojuego y viceversa. Cualquier producto dado es un punto de acceso a la franquicia como un todo. El recorrido por diferentes medios sostiene una profundidad de experiencia que estimula el consumo. La redundancia destruye el interés de los fans y provoca el fracaso de las franquicias. La oferta de nuevos niveles de conocimiento y experiencia refresca la franquicia y mantiene la fidelidad del consumidor” (Jenkins, 2008. p. 101)

Algunas de las ventajas de los contenidos transmedia son:

- Su rapidez y lo económico a la hora de la producción, diversos canales de comercialización y distribución.
- Dan un menor impacto medioambiental, generan menos contaminación, facilitan los procesos de investigación.
- Los contenidos pueden ser adaptados para personas con discapacidades auditivas o visuales que puedan acceder a ellos.
- Los contenidos transmedia son mucho más fáciles de llevar a todas partes. utilizando un portátil, una tablet, un teléfono inteligente, una memoria USB, entre otros.

- Incluyen enlaces hacia páginas de internet, facilitando el acceso a más información. Incluso, es mucho más fácil buscar la información dentro de la propia herramienta.
- Posibilitan los procesos de aprendizaje estimulando las habilidades motrices, lingüísticas y visuales, permiten incrementar la atención y la comprensión.

Narrativa transmedia: Carlos Scolari, ha sido el autor con mayor estudio y representación del campo de la transmedia. Para éste, las narrativas transmedia se construyen a partir de la producción de elementos comunicativos e interactivos a partir de narrativas, se entiende como la extensión o masificación de un libro, una película o aquellas producciones capaces de ser diversificadas.

No se refiere únicamente a una adaptación de una obra literaria, afirma Scolari (2013) “es un desarrollo de un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes”; las historias se masifica, diversifican y pluralizan gracias a los medios electrónicos, las plataformas, canales de comunicación y la expansión de los elementos tecnológicos. Los beneficios de las narraciones transmedia, se basan en la convergencia de las historias narradas y el descubrimiento universos dentro del propio universo del escritor, es darle vida a aquello que no parece relevante que hace parte de una historia, pero no tiene protagonismo hasta que se expande y muestra eventos donde se conoce más de ellas.

Dentro de las características de las narraciones transmedia se encuentra:

- Cada medio de masificación y diversificación aporta a la construcción del elemento narrativo.
- Los productos a trabajar deben de estar independiente uno del otro, sin requerir linealidad o requisito alguno, para su uso.
- Los elementos o productos deben permitirle al lector realizar nuevas formas de leer o narrar.
- Las narraciones deben guardar fidelidad al elemento inicialmente propuesto, aunque permita la adaptación de elementos, personas, situaciones e historias.

- El usuario es un cooperador permanente en el proceso de expansión ya que depende mucho del interés y la relevancia que el usuario le dé a la historia, sus personajes, escenarios y demás elementos de la narrativa.

En este sentido, Abellán y De Miguel (2016), refiriéndose a las narrativas transmedia aseguran que:

“gran parte de la inocencia y pasividad del espectador-consumidor ha sido dejada de lado. Los sujetos están más formados mediáticamente y solicitan de los agentes emisores unas narraciones cada vez más estructuradas que sean capaces de retar sus habilidades como consumidores y que los hagan partícipes de experiencias intensas y únicas. De algún modo, solicitan que sean introducidos en el proceso narrativo y quedar vinculados y comprometidos al mismo” (p.2)

Para estas autoras, lo importante de este nuevo paradigma reside en que los espectadores y lectores demandan sentirse actores activos de los procesos creativos, significando desde su experiencia las acciones que proponen los escritores o creadores; permiten describir de forma novedosa libros o historias teniendo en cuenta una estrategia de expansión literaria, conocer diferentes plataformas y medios para desarrollar nuevas maneras de acceder a la lectura.

Para Abellán y De Miguel (2016), citando a Ruiz y Alcalá (s.f), las narrativas transmedia es encuentra delimitado a la producción transmedial de narraciones, se convierte en la acción participativa del consumidor sobre los proyectos interactivos. En la esfera de lo educativo existe relación directa del producto intelectual y la práctica cultural actual.

Aunque si bien, a su vez en la actualidad se rescata el valor significativo, cultural, histórico, cultural y afectivo de las narraciones para las infancias, los elementos de la interactividad permiten situar al niño y niña como sujeto que significa y resignifica las historias. Los elementos tecnológicos pensados en función de lo pedagógico permiten entre otras rescatar el valor de la cooperación, la imaginación, resolución de problemas y el mismo pensamiento divergente, que quizá las narrativas tradicionales no lo permiten.

Para las niñas y niños, que han nacido en la era digital (*nativos digitales*), la experiencia con lo interactivo ha pasado de ser elementos innovadores para convertirse en sucesos de la cotidianidad, demandan a sus familias, maestros y pares, el uso de dispositivos o elementos tecnológicos en la esfera de lo social. Así, por ejemplo, ya no se trata de formar al sujeto para la comprensión del uso de dispositivos, sino que por el contrario supone la educación entorno al uso y comprensión de la información que transita por los diferentes canales. Para Corona (2015) “se ha vuelto muy importante reflexionar sobre las nuevas (y distintas) formas en que se producen y consumen los relatos, historias y narrativas en los más diversos entornos comunicativos” (p.4)

Por último, cabe señalar que las narraciones transmedia para las infancias supone entre otras un aporte significativo por contribuir a los procesos creativos, de sensibilidad, imaginación y formación de lo interactivo.

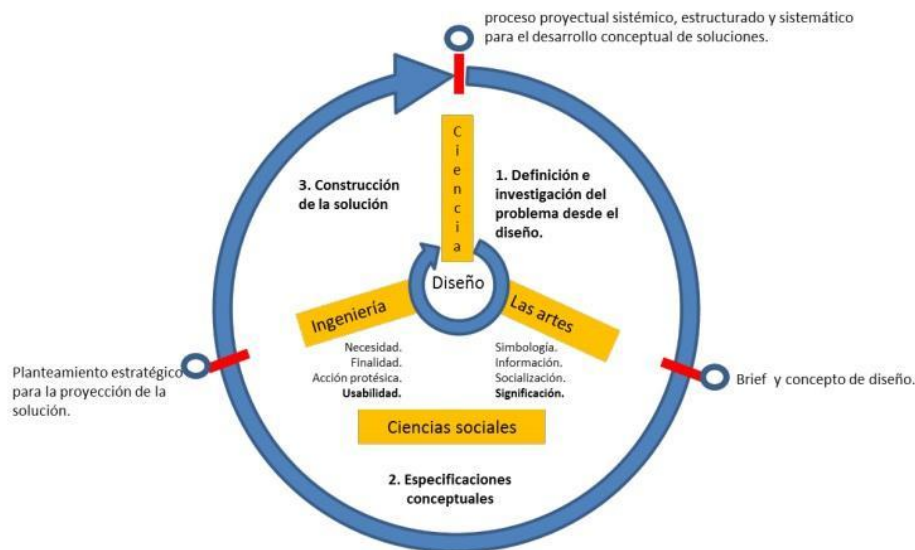
Metodología

La investigación a través del diseño también conocida como *research through design* o *research by design* se centra en palabras de Keyson (2009), " en el papel del prototipo de un producto como instrumento de investigación". Comprende que no puede haber una separación entre lo teórico y las prácticas de diseño de prototipos o elementos. Para el campo educativo, este modelo permite investigar sobre el diseño de elementos tecnológicos, su viabilidad y aplicabilidad en los escenarios pedagógicos.

La metodología utilizada se basa en el modelo denominado CIEI (Centro de Innovación Educativa de Ingeniería) de la Universidad Autónoma de Occidente (UAO), propuesto por López (2013). Esta propone tres etapas fundamentales: 1. Definición e investigación del problema desde el diseño. 2. Especificaciones conceptuales. 3. Construcción de la solución.

Gráfico #

1



Fuente: Juan Manuel López Ayala (2013), La investigación a través del diseño. Innovación pedagógica para la formación en ingeniería.

Etapas del CIEI

- 1. Definición e investigación del problema desde el diseño:** En esta etapa los investigadores definen el objeto de estudio y la viabilidad para ser abordado. Para fines educativos y para el presente estudio a través de técnicas de recolección de la información como grupos focales y encuesta, se logró determinar la necesidad de abordar los contenidos transmedia en las infancias. Así mismo, el grupo de expertos del grupo focal, según su experticia disciplinar escogieron el tipo de literatura para ser trabajada.

- 2. Especificaciones conceptuales:** Dado que el modelo propuesto, busca que los elementos o productos tecnológicos, no sean sólo el fin último. En esta etapa se logró conceptualizar las tendencias educativas respecto a los elementos transmedia, se definen las características constitutivas que arrojan las investigaciones y que requieren ser inherentes a cualquier propuesta que se haga en este campo.

- 3. Construcción de la solución:** En esta etapa, una vez definida la problemática y objeto de estudio, se diseñan y ejecutan los elementos tecnológicos. Para la presente investigación se toman como referentes las siguientes fases del proceso:
 - Curación de contenidos: Se analiza y se revisa de manera teórica el contenido a producir. Para este caso se selecciona el libro y se definen los productos.
 - Adecuación del contenido: Se decide los contenidos y se definen las formas de presentarlo.
 - Diseño instruccional: Se diseña la propuesta inicial por medio de una maquetación, de cómo se verá el producto en el software seleccionado.
 - Desarrollo: El producto es diseñado en el software, para posteriormente ser implementado en el público seleccionado.

Instrumentos de recolección de información

Siguiendo las etapas de la metodología propuesta se definen los siguientes instrumentos para aplicar.

Grupo focal

La técnica de grupo focal, es definida por Hamui y Varela (2012), como “un espacio de opinión para captar el sentir, pensar y vivir de los individuos, provocando auto explicaciones

para obtener datos cualitativos” (p. 56). Para el presente estudio, se aplicó a 6 maestros expertos en educación infantil, investigación, contenidos digitales y arte en la primera infancia.

Su desarrollo, tuvo como objetivo general la revisión y análisis de textos de literatura infantil colombiana, para ello previamente antes del grupo focal, se solicitó a cada uno de los integrantes la revisión de los siguientes cuentos infantiles. Las categorías para su análisis debían estar relacionadas con: pertinencia de la obra para las infancias, claridad y coherencia en los elementos narrativos y posibilidad de convertirse en una narración transmedia:

- Los cuentos de Shark, autor Sharik Hannady Álvarez Galindo: Este cuento
- El duende de las horas - Autor: Margarita Londoño
- Catire Valentín, Autor: Nora Cecilia Navas
- El trágala de pánfila, autor José Luis Díaz-Granados
- Chigüiro y el lápiz, autor: Iván Da coll

Posterior a su lectura el grupo de expertos se reúne, y se realizan las siguientes preguntas dinamizadoras:

1. ¿Considera usted que la obra literaria previamente leída y seleccionada, puede ser un texto para abordar con niños de 3 a 6 años de edad?
2. ¿Qué condiciones debería tener un contenido transmedia para las infancias?
3. ¿Qué características debe tener el libro escogido para la realización de contenido multimedia dirigido a niños de 3 a 6 años?
4. ¿Qué elementos se deben tener en cuenta para diseñar un contenido multimedia para las infancias?
5. ¿Qué elementos o aspectos se deben tener en cuenta a la hora de generar estas herramientas tecnológicas?
6. ¿Existe un beneficio al convertir un libro tradicionalmente escrito en producto transmedia para las infancias?
7. 1.7 ¿Es viable la elaboración de elementos multimedia para niños en edades de 3 a 6 años, teniendo como base la literatura infantil colombiana?

Como producto de la implementación del grupo focal es seleccionada la obra El trágala de pánfila, autor José Luis Díaz-Granados, por su pertinencia para el rango de edad seleccionada, los elementos autóctonos de las narraciones (propias de contextos colombianos) y por la versatilidad de poderlo convertir a elemento transmedia.

Encuesta

Esta técnica es comprendida por López y Fachelli (2015) como:

“En la investigación social, la encuesta se considera en primera instancia como una técnica de recogida de datos a través de la interrogación de los sujetos cuya finalidad es la de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que se derivan de una problemática de investigación previamente construida” (p.8)

Para la presente investigación, se propone esta técnica con el objetivo de ser implementada a maestros y maestras, con el fin de indagar acerca del uso de las narrativas transmedia en la educación para las infancias y la importancia de estas en los escenarios educativos.

Esta encuesta fue implementada a 25 profesionales y las preguntas indagaron por:

1. ¿Cuál es su nivel de formación?
2. Título de nivel de pregrado
3. Conoce usted qué son las narrativas transmedia
4. Desde su ejercicio pedagógico ¿Considera usted que las narrativas transmedia resultan útiles en el trabajo con las infancias? ¿Por qué?
5. ¿Cuáles de los siguientes elementos podría ser de mayor interés para las infancias? si se hiciera una narración transmedia de un cuento infantil

-Video

-Libro interactivo

- Audio-Libro

- Canción

- Comic

- Juego interactivo (gamificación)

- Dramatización

6. ¿Cuál desarrollo o habilidad considera usted que puede promover las narrativas transmedia en las infancias?

Resultados

Los resultados expuestos se muestran desde las etapas y los instrumentos usados para la recolección de la información:

1. Etapa: definición e investigación del problema desde el diseño:

Como resultado del grupo focal el grupo de expertos se concluye frente a cada una de las siguientes preguntas:

1.1 ¿Considera usted que la obra literaria previamente leída y seleccionada, puede ser un texto para abordar con niños de 3 a 6 años?

Respecto a los cuentos previamente seleccionados, se referencia:

- Los cuentos de Shark del autor Sharik Hannady Álvarez Galindo: son historias contadas a través de situaciones que involucran animales, la naturaleza y los humanos. Aunque puede ser convertido a narración transmedia, no está diseñado principalmente para las infancias. Por lo que sus textos son largos y requiere del conocimiento del código escrito.
- El duende de las horas - Autor Margarita Londoño: Es un texto que invita a la fantasía a través de un personaje de no reales. Aunque, es una historia que permite la creación de varios personajes y por ende podría ser convertida en contenido transmedia para el grupo de población definida para la investigación, no sería pertinente su uso.
- Catire Valentín- Autor: Nora Cecilia Navas: Es un texto que muestra la variedad de regiones y expresiones culturales colombianas, a través de un personaje denominado Valentín. Esta obra por la extensión en sus narraciones y la variación de los personajes, convertirlo en texto o narración transmedia implicaría una variedad de elaboración de ilustraciones.

- El trágala de pánfila, autor José Luis Díaz-Granados: Este texto es la recopilación de 5 cuentos de extensión corta, con mezcla de poesías y rimas. Su lenguaje es sencillo y los personajes son autóctonos de regiones colombianas. Para el caso de las narrativas transmedia permite que se establezca un producto por cada relato o cuento, posibilitando al interlocutor, conocer la totalidad del texto, desde diferentes elementos transmedia.
- Chigüiro y el lápiz- autor: Iván Da coll: Los libros álbum y los libros ilustrados se han caracterizado en los últimos tiempos, por ser la mejor forma de llegar a las audiencias infantiles, lo que le permite al niño y niña crear sus propias historias a través de los personajes ilustrados que proponen las obras.

1.2 ¿Qué condiciones debería tener un contenido transmedia para las infancias?

Uno de los primeros elementos que se debe tener en cuenta es la complejidad y extensión del texto que se elija, ya que, por el rango de edad del grupo poblacional, debe primar libros con iconos, imágenes y texturas. Otra de las condiciones es que según el rango de edad se establezca el rango de complejidad de los elementos interactivos, así como tener en cuenta dónde serán alojados los contenidos.

1.3 ¿Qué características debe tener el libro escogido para la realización de contenido multimedia dirigido a niños de 3 a 6 años?

Toda narrativa transmedia es susceptible a ser interactiva por su misma dimensión, es posible escoger textos que incluyan historias icónicas como los libros álbum o narraciones que le permitan a la niña y niño, interactuar con los personajes.

1.4 ¿Qué elementos se deben tener en cuenta para diseñar un contenido multimedia para las infancias?

El primero de ellos tiene que ver con mantener la esencia del texto, respetando la intencionalidad del autor, así como los personajes centrales. Por otra parte, se debe revisar por un experto en el

diseño instruccional o el guión que se quiere convertir para la maquetización del esquema inicial, es decir, para saber qué contenido se quiere y con qué producto tecnológico.

1.5 ¿Qué elementos o aspectos se deben tener en cuenta a la hora de generar estas herramientas tecnológicas?

El rescate de la literatura infantil, en esencia parte del comprender que el lenguaje tiene y ocupa gran significado en la primera infancia; esta relación dialógica posibilita entre otras el desarrollo cognitivo y el soporte emocional de la niña o el niño. Este tipo de literatura se ha caracterizado por ser interactiva y cargada con gran significado desde lo visual y oral. Por ello, los productos transmedia deben otorgar sentido y relación con lo teórico.

Por ello, los audiolibros se plantean en esencia como la mejor posibilidad para establecer las conexiones existentes entre lo visual y lo auditivo.

1.6 ¿Existe un beneficio al convertir un libro tradicionalmente escrito en producto transmedia para las infancias?

En este caso, donde se realiza un ejercicio de llevar un libro a un contenido transmedia, se busca que los elementos tecnológicos sean una ayuda de aumento, es decir que el contenido inicialmente planteado potencie y llegue a muchos más alcances que los que inicialmente se planteó con la idea original.

1.7 ¿Es viable la elaboración de elementos multimedia para niños en edades de 3 a 6 años, teniendo como base la literatura infantil colombiana?

La elaboración de contenidos multimedia o transmedia para las infancias, parte del soporte desde el origen de la relación con lo visual y lo interactivo, bajo este principio se comprende, entonces que existe una relación inmanente entre lo que puede ser narrado desde el texto escrito y lo que puede ser interactivo mediante herramientas tecnológicas. Por ello, es más que viable el desarrollo de estos, comprendiendo así mismo, los avances tecnológicos y el uso que las infancias le dan a ello.

El hecho que, se realice con literatura infantil colombiana, tiene aún mayor significado, ya que involucra las realidades culturales y la población objeto se encuentra demarcada en contextos específicos.

Los expertos del grupo focal proponen como libro base para la realización de contenidos multimedia, el libro infantil El Trágala De Panfila, del autor José Luis Díaz-Granados, dado que contiene varias narraciones cortas con lenguaje idóneo para las niñas y los niños, así mismo, el lenguaje autóctono que maneja, también le permite que estos contenidos lleguen a diferentes zonas del país.

Con el objetivo de realizar un primer acercamiento al tipo de productos se recomienda iniciar con los siguientes textos que componen el libro:

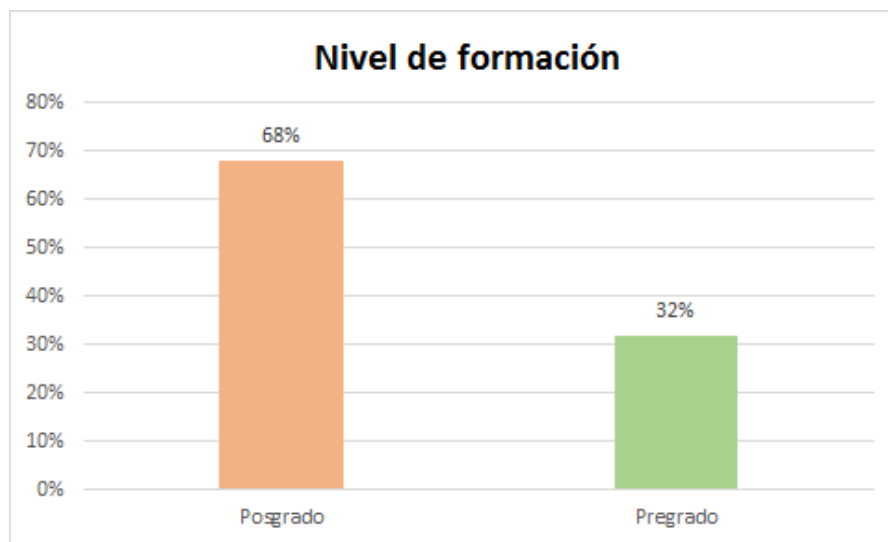
- Los de dedos de la mano,
- Las carita de Carolina
- Los niños de Colombia piden paz

Encuesta

La encuesta fue realizada durante los meses de septiembre a noviembre de 2018, se aplicó de forma virtual a 25 profesionales en el campo de las humanidades y la educación, a continuación, se presentan los resultados obtenidos.

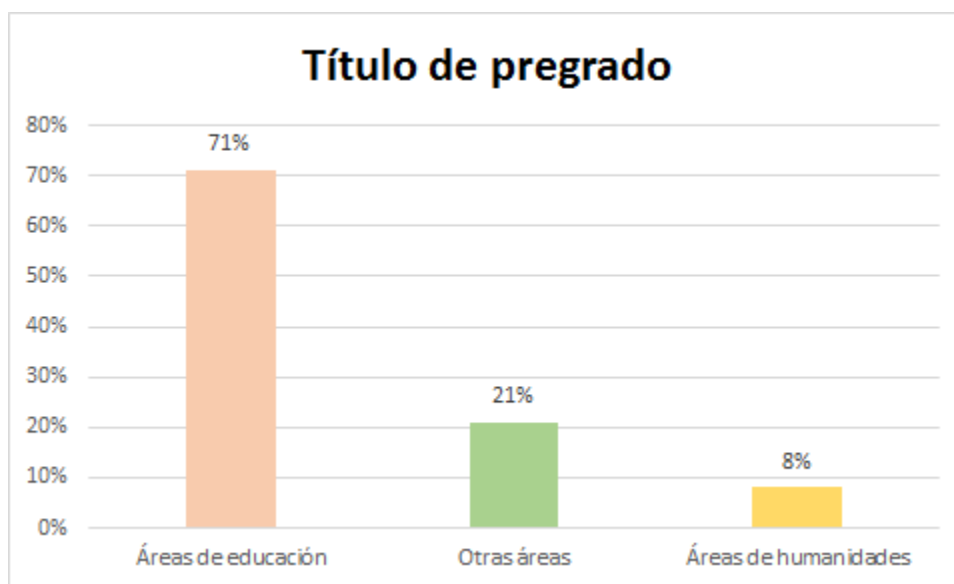
Respecto a la pregunta 1 y 2, las cuales indagaban sobre el nivel de formación y los títulos obtenidos, se evidencia que de las 25 personas encuestadas el 68% tienen formación posgradual, mientras que el 32% cuenta con título académico de pregrado. Del 100% del grupo de población el 70.8% cuenta con títulos de pregrado relacionados al área de la ciencias de la educación, mientras que el 20.8% poseen títulos de otras áreas de formación, mientras que el 8.3 % son profesiones relacionadas con humanidades.

Gráfico # :2



Fuente: Elaboración propia

Gráfico #: 3

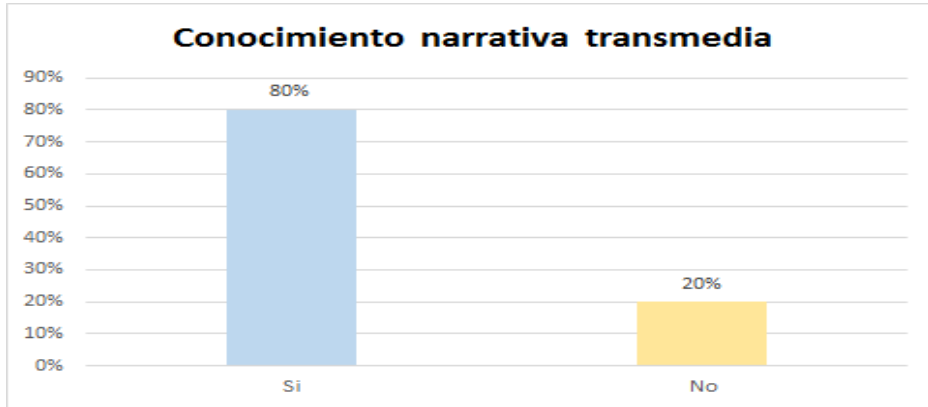


Fuente: Elaboración propia

Respecto a la pregunta 3 y 4, las cuales indagaban sobre sí los encuestados conocían qué eran las narrativas transmedia y su utilidad en el trabajo con las infancias, se evidenció que: el 80% conocen qué significan las narrativas transmedia, mientras que el 20% no tienen ningún conocimiento al respecto. Frente a al uso en las infancias, un 46% hace a lusión que se pueden convertir en un apoyo fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje; el 25% cree que desarrolla habilidades necesarias, el 21% considera que con su

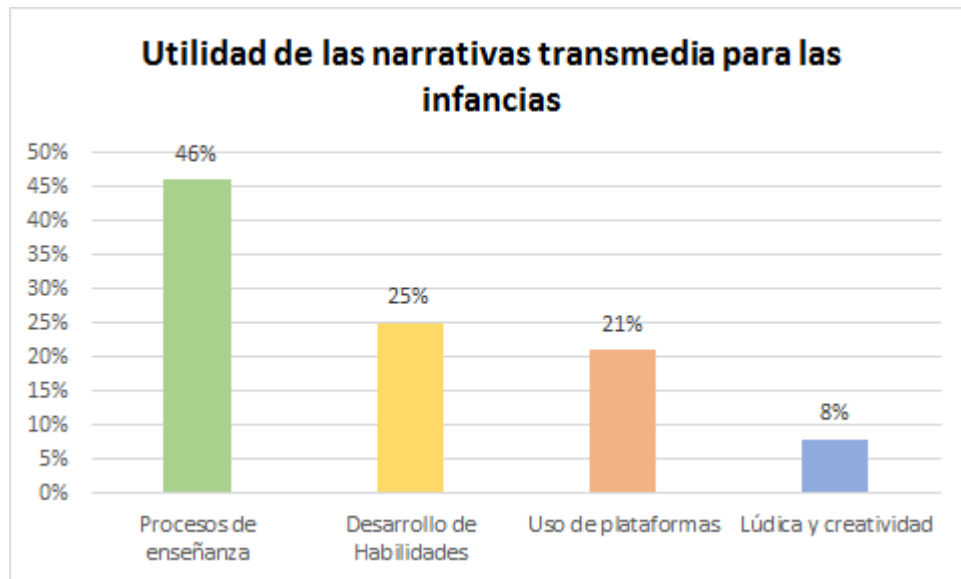
implementación ayuda al conocimiento de herramientas tecnológicas, por último, el 8%, piensa que puede utilizarse como elementos de lúdica y recreación.

Gráfico # : 3



Fuente: Elaboración propia

Gráfico # : 4



Fuente: Elaboración propia

Por último, la pregunta 5 y 6 fueron diseñadas con el fin de establecer y conocer, según la experticia de los profesionales, cuáles productos transmedia podrían ser de mayor interés para las infancias y qué habilidad o desarrollo se podrían potenciar.

Al respecto, el 29% considera que la creación de un juego interactivo o gamificación es el más apropiado, el 24% estima un libro interactivo, el 17% un vídeo, mientras que el 12% opina que debe ser una canción, el 8% considera en cada respuesta, un comic o un audio-libro, por último otros opinan en un 2% que podrían ser dramatizaciones.

En correspondencia a la pregunta 6, el 33% considera en cada respuesta, que favorece el desarrollo de habilidades de escritura y lectura, mientras que el otro 33% adquieren diferentes habilidades cognitivas. El 18% respectivamente en cada respuesta considera el desarrollo de la imaginación y la creatividad, mientras que el 18% restante cree que favorece la resolución de problemas.

Tomando en cuenta los resultados del grupo focal y la encuesta se considera que el libro infantil para convertirlo en producto transmedia ha de ser El trágala de pánfila, autor José Luis Díaz-Granados, (cuentos seleccionados del libro: Los de dedos de la mano, Las carita de Carolina y Los niños de Colombia piden paz) y los productos transmedia elegidos por las personas encuestadas expertas en el trabajo con las infancias: Juego interactivo, libro interactivo y vídeo.

3. Etapa: construcción de la solución

Para la construcción de los elementos transmedia se llevaron a cabo las siguientes fases de elaboración. A continuación, se muestran el proceso por cada uno de los productos:

1. **Producto:** Video Karaoke
 - **Texto:** la carita de Carolina
 - **Libro:** El Trágala de pánfila
 - **Autor:** Jose Luis Diaz-Granados

Fase I: Diseño Multimedia

a) **Separación de las escenas por medio de párrafos para iniciar la respectiva selección de ilustraciones.** Para esto se utilizaron dibujos vectoriales de la herramienta Fordesigner y e ilustraciones propias.

Texto: La carita de carolina

Primera escena:

Una manzana redonda y fina
Es la carita de Carolina.
Es la carita de carolina
Una manzana redonda y fina.

Segunda escena:

Pétalo dulce de flor andina
Es la carita de Carolina.
Es la carita de Carolina
Pétalo dulce de flor andina.

Tercera escena:

Es la carita de Carolina
La luz del sol que nunca declina.
La luz del sol que nunca declina
Es la carita de Carolina.

Cuarta escena:

Una manzana redonda y fina,
Pétalo dulce de flor andina,
La luz del sol que nunca declina
Es la carita de carolina.

Fase II: Grabación de canción

La melodía de la canción fue usada de la biblioteca de la herramienta Youtube, denominada: Lovable Clown Sit Com. Estas pistas son de uso gratuito y pueden ser usadas por cualquier persona registrada en la plataforma.

Fase III: Bocetación en papel del storyboard⁶

⁶ La palabra **Storyboard** se refiere a un guión gráfico o un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse. Wikipedia.

Aquí se define cuáles son los planos que se manejan en cada una de las escenas del cuento.

Diseño: manzana girando luego se aleja y empieza a brotar una cara de la manzana, ojos, nariz, boca. Primer plano cara, luego empiezan a brotar pétalos de la cara y aparece toda la niña, se aleja y aparece el sol radiante, se incorpora la niña con el sol y aparece toda la escena la niña baila termina la canción.

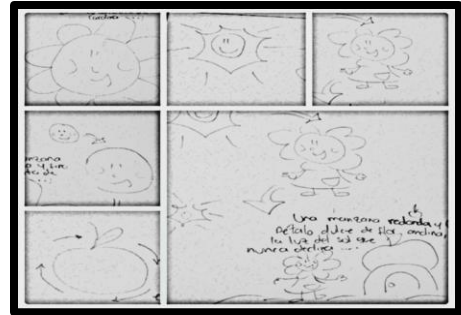


Gráfico # : 5 Fuente:

Elaboración propia

Fase IV: Optimización de los gráficos y diseño de los personajes

En esta fase se eligen las ilustraciones y se diseñan los personajes, esto fue realizado usando el programa de diseño Adobe Illustrator.



Gráfico #: 6

Fuente: Elaboración propia

Fase V: Selección de elementos

Aquí se seleccionan los colores, texturas y tipo de línea acorde al tipo de población objeto.



propia

Gráfico #: 7 Fuente: Elaboración

Fase VI: Construcción Multimedia

Para la construcción multimedia se realizaron los siguientes pasos:

1. Pasar de programa de diseño (illustrator) a programa de animación y programación (aftereffects).

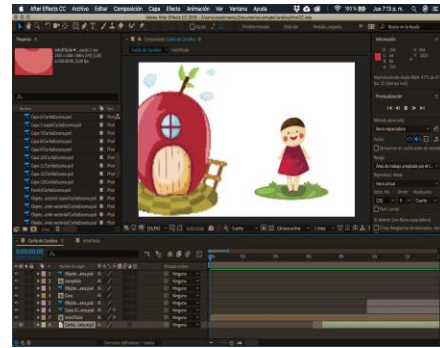


Gráfico #: 8 Fuente: programa aftereffects diseño Elaboración propia

2. Animación basada en una línea de tiempo.



Gráfico #: 9 Fuente: programa aftereffects diseño Elaboración propia

3. Musicalización

Grabación de voz y edición de audio programa (Adobe Audition)

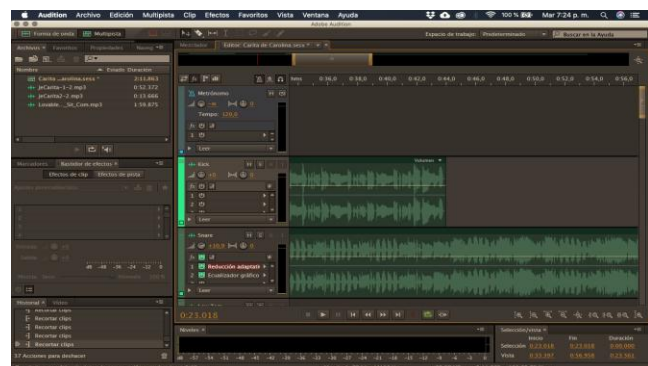


Gráfico #: 10 Fuente:
programa aftereffects diseño Elaboración propia

2. **Producto:** Audio cuento

- **Texto:** Los niños de Colombia piden paz
- **Libro:** El Trágala de pánfila
- **Autor:** Jose Luis Diaz-Granados

Fase I: Diseño Multimedia

Separación de las escenas por medio de párrafos para iniciar su respectiva selección de ilustraciones. Para esto se utilizarán dibujos vectoriales encontrados en la página (Fripick.com) y creaciones propias.

Los niños de Colombia piden paz

Escena 1:

Pedimos que la guerra
ahora mismo se acabe.

Pedimos hoy temprano
que haya paz en la tarde.

Escena 2:

Paz para que papá
Y mi mamá trabaje.

Paz para que podamos
comer fruta y carne.

Escena 3:

Y podamos dormir
y soñar con los ángeles.

Y meter en los sueños
a niños y grandes.

Escena 4:

Paz para ir al circo
Y jugar en el parque.

Paz para caminar
Sin que robe nadie.

Escena 5:

Llamamos a los hombres
De todas las edades
Para que por la paz
Todos ellos trabajen.

Escena 6:

Los niños de Colombia de la costa a los andes
Les pedimos a todos
Que se hagan las paces,
Pedimos y pedimos
Pero se hace tarde.

Escena:7

¡Pedimos que la guerra

¡Ahora mismo se acabe!

Fase II: Grabación de audio

La letra del cuento es puesta con efectos sonoros, a través de la aplicación (Adode Audition)

Fase III: Bocetación en papel del storyboard

Se define cuáles son los planos que se manejan en cada una de las escenas del cuento. El audio cuento, consiste en tener el texto que va ir acompañada del audio de la narración, cada párrafo aparecerán los elementos más importantes de la lectura. Así mismo, se acompañará de sonidos adicionales de los elementos que aparecen. Todo irá acompañado de botones para que el niño puede interactuar y escoger el de su preferencia.

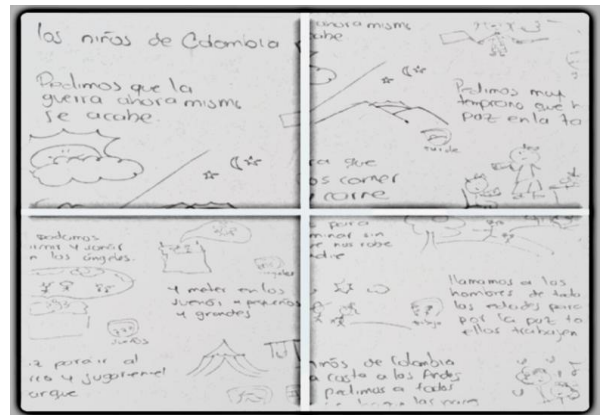


Gráfico #: 11 Fuente:

programa aftereffects diseño Elaboración propia

Fase IV: Optimización de los gráficos

Diseño de los personajes y los fondos en el programa de diseño Adobe Illustrator.

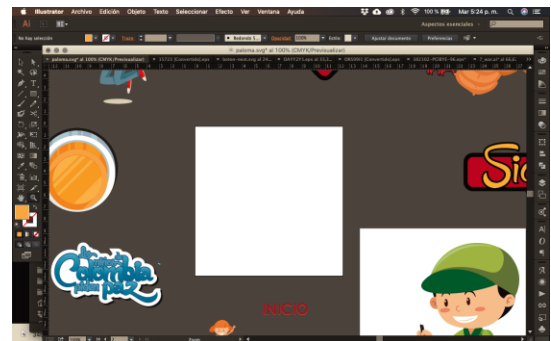


Gráfico #: 12

Fuente: programa aftereffects diseño Elaboración propia

Fase V: Selección de elementos

Se realiza la selección de paleta de colores, texturas y tipo de línea acorde al concepto

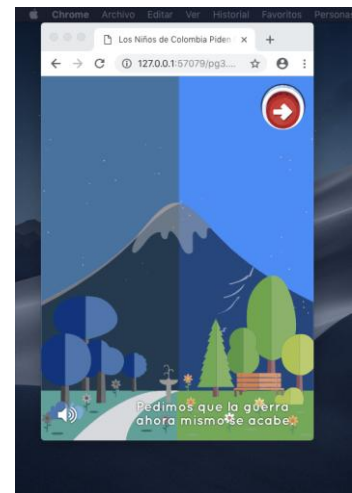


Gráfico #: 13 Fuente:

programa aftereffects diseño Elaboración propia

Fase II Construcción Multimedia

Los pasos que se siguieron para la construcción de la multimedia fueron los siguiente
Pasar de programa de diseño (illustrator)
a programa editor de texto (brackets) producción

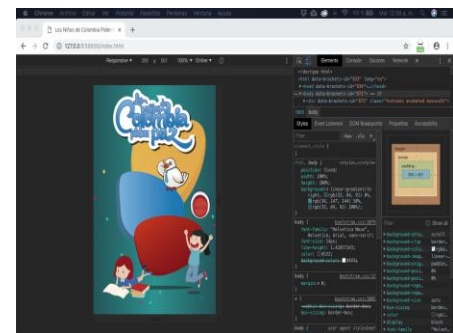


Gráfico #: 14

Fuente: programa aftereffects diseño Elaboración propia

2. Efectos de sonido. Grabación de voz

en programa (Adobe Audition)



Gráfico #: 15 Fuente:

programa aftereffects diseño Elaboración propia

3. **Producto:** Juego Interactivo

- **Texto:** Los dedos de la mano
- **Libro:** El Trágala de pánfila
- **Autor:** Jose Luis Diaz-Granados

Fase I: Diseño Multimedia

Separación de las escenas por medio de párrafos para iniciar su respectiva selección de ilustraciones. Para esta fase se utilizarán dibujos vectoriales encontrados en la página (Fordesigner).

Los dedos de la mano

Escena 1:

Al dedo gordo, primero,

lo denominan pulgar.
Debe ser porque a su uña
Toda pulga va a parar.

Escena 2:
Enseguida viene el índice,
o sea, el dedo indicador;
también lo llaman segundo
o dedo saludador.

Escena 3:
El tercero de la mano
Parece el dedo mayor-,
Lo llaman dedo de Enmedio,
Cordial o del corazón.

Escena 4:
Y ¡qué raro!, al cuarto dedo,
Donde todo anillo va,
Lo llaman el dedo medio,
Pero es el dedo anular.

Escena 5:
Y el último, el quinto dedo,
Pequeño como un tabique.
Es el dedo auricular
Que todos llaman meñique.

Paso II: Grabación de instrucción

La grabación de la narración se realizó en una app de grabaciones para dispositivos android.

Paso III: Bocetación en papel del storyboard

Ilustraciones de la mano, y los dedos por separado
dedos con cada una de sus características. Animación
organización idea; protagonismo la mano aparecen
los dedos, y según la narración se arrastra el dedo del
que se está hablando el cual va a presentar un brillo
característico la acción. hasta que el niño logre ubicar
el dedo correcto, el juego le permite cambiar al
siguiente nivel.



Gráfico #: 16 Fuente:

programa aftereffects diseño Elaboración propia

Paso IV: Optimización de los gráficos

Diseño de los personajes y los fondos en
el programa de diseño Adobe Illustrator.



Gráfico #: 17

Fuente: programa aftereffects diseño Elaboración propia

Fase II Construcción Multimedia

Los pasos que se siguieron para la construcción de

la multimedia fueron los siguientes:

1. Pasar de programa de diseño (illustrator) a programa de animación y programación (Articulate Storyline 3).

Los dedos de la mano
Al dedo gordo, primero,
lo denominan pulgar.
Debe ser porque a su uña
Toda pulga va a parar.

Instrucción: Selecciona el dedo y arrástralo a la parte de la mano que

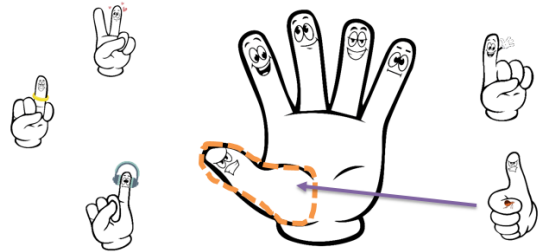


Gráfico #: 18

Fuente: programa aftereffects diseño Elaboración propia

2. Animación basada en una línea de tiempo.



Gráfico #: 19

Fuente: programa Articulate story line 3 diseño Elaboración propia

2. Efectos de sonido.

Efecto de sonido por defecto del programa.

En el siguiente link se podrán observar los productos terminados:

<http://doodles.com.co/monografia/>

CONCLUSIONES

El diseño y creación de los productos transmedia para las infancias, permite a los docentes, pensar los contenidos digitales en función de las teorías y lineamientos educativos. Así mismo, su uso y aplicabilidad en las aulas de clase, debe ser considerado como una acción que va más allá de la instrumentación de las herramientas con apoyo de las TIC.

Pasando entonces de comprender, que las mediaciones tecnológicas sólo hacen referencia al uso específico de computadores, televisores, celulares, tablet, entre otras. A considerar, los avances en el diseño de contenidos pensados para los fines educativos y como apoyo a las metodologías emergentes.

En este sentido, las narrativas transmedia son consideradas por los expertos y profesionales en el campo de las infancias como elementos cargados de significación del lenguaje y el desarrollo de habilidades necesarias para las tareas académicas como la motivación, concentración e imaginación. Apostar por la creación de contenidos realizados por educadores, significa desdibujar en los maestros las ideas erróneas sobre lo que significa innovar en el aula.

Por otra parte, vincular la literatura infantil colombiana con productos transmedia, permitió adecuar narraciones autóctonas, cargadas de historias culturales y regionales, las cuales expresan entre otras las formas en cómo se interpretan las infancias en espacios rurales y urbanos.

RECOMENDACIONES

Dado el alcance de la presente investigación, la cual se trazó como objetivo el diseño de narrativas transmedia, se requiere en una segunda fase la aplicabilidad de estos contenidos a la población objeto, con el fin de implementar y evaluar los productos diseñados.

Se recomienda realizar la evaluación de los productos teniendo en cuenta categorías establecidas tanto en el análisis de los contenidos a la luz de lo pedagógico, como en el uso y navegación de las plataforma y herramientas utilizadas. Para ello sería indispensable un grupo de profesionales interdisciplinario que conozca sobre ilustración, diseño de contenidos para las infancias, literatura, diseño de plataformas y herramientas TIC, así como adecuadores de contenidos virtuales.

Por otra parte, se recomiendo explorar otros autores colombianos reconocidos por sus ilustraciones gráficas y por la comercialización de sus productos. Con el objetivo que los contenidos elaborados puedan llegar a diferente público.

REFERENCIAS

Bautista, C. E. S., & Manchego, L. M. (2017). Narrativas transmedia, un mecanismo de comunicación en la infancia. *Actualidades Pedagógicas*, (70), 205-220

Caro, N. H. Fortalecimiento de habilidades del lenguaje oral en preescolar a través de la narrativa digital.

Calles, J. (2005). La literatura infantil desarrolla la función imaginativa del lenguaje. *Laurus*, 11(20).

Cortes, S., & Irlay, E. (2016). El Mundo Narrativo de la Producción Transmedia de los Niños y Niñas de Ciclo Inicial.

Del Moral Pérez, M. E., & López, B. R. (2015). Experiencia innovadora: realización de relatos digitales en el aula de educación infantil. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (32), 1-16.

Díaz-Granados, J. (2015). El trágala de Pánfila, colección tren dorado tercera estación, editorial enlace Bogotá.

Fajardo, I., Villalta, E., & Salmerón, L. (2016). ¿Son realmente tan buenos los nativos digitales?: relación entre las habilidades digitales y la lectura digital. *Anales de psicología*, 32(1), 89-97.

García, A. A., & Manuel, J. (2017). La producción de las Narrativas Transmedia: Proyecto Daphne, un ejemplo práctico (Doctoral dissertation).

García Jiménez, A. (2016). Documental y narrativa transmedia. Estrategias creativas y modelos de producción. Gertrúdix, M., Gertrúdix, F., & García, F. (2017). El lenguaje sonoro en los relatos digitales interactivos. CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, 22.

Gil, Q., Julie, I., & Martínez Pulido, D. Y. Acercamiento de los niños y niñas de cuatro y cinco años a la lectura y la escritura a partir de su interacción con tecnologías digitales.

Rojas, N. D. P. (2018). Lectoescritura juvenil en tiempos de narraciones transmedia. Comunicación y Sociedad, (33), 41-64.

Lanna, L. C., & i Oró, M. G. (2016). Análisis del diseño interactivo de las mejores apps educativas para niños de cero a ocho años. Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación, (46), 77-85.

López, K., Piñeiro, R., & Campos, N. (2015). Narrativas digitales y tecnoautobiografías: una experiencia de formación con estudiantes de 4º año de Magisterio y Profesorado. In III Jornadas de TIC e Innovación en el Aula (La Plata, 2015).

Martínez, L. V. (2014). Digital storytelling: una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los futuros maestros/Digital storytelling: a new strategy for storytelling and acquired competencies by future teachers. Revista Complutense de Educación, 25(1), 115-132.

Miller F, Beneficios y ventajas de los libros electrónicos, educación digital involucra ,inspira enseña, publicado 23 mayo 2016.

Montealegre, R., & Forero, L. A. (2015). Desarrollo de la lectoescritura: adquisición y dominio. Acta colombiana de psicología, 9(1), 25-40.

Montoya Bermudez, D. F., & Vásquez Arias, M. (2018). Modelos para el diseño de experiencias transmedia en entornos educativos. Exploraciones en torno a The Walking Dead, La Odisea y Tom Sawyer.

Naranjo R, E, Literatura infantil y juvenil en américa latina, Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira , 2015

Oseida, V., Cecilia, E., De Paz, V. C., & Del Carmen, P. Investigación: La narrativa transmedia en los libros infantiles " El pájaro de los mil cantos" y " Malaika la Princesa" de LuaBooks Estrategia: Desarrollo de branding e imagen visual de Vértice Festival 2017.

Pérez, A., Saldombide, L., & Torena, L. (2016, August). ¿ Qué tenés para contar? Narrativas Digitales. In XI Congreso de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología (TE&ET 2016).

Ramírez-Montoya, M. S., & García-Peñalvo, F. J. (2017). La integración efectiva del dispositivo móvil en la educación y en el aprendizaje.

Rius, N. I. (2016). Book tráiler en Educación Infantil y Primaria: adquisición y desarrollo de la competencia comunicativa, digital y literaria a través de narrativas digitales. Digital Education Review, (30), 76-93.

Robledo B H, Antología de los mejores relatos infantiles, Bogotá; Imprenta, publicación: 1997-14.

Rosales Statkus, S. E., & Roig-Vila, R. (2017). El relato digital (digital storytelling) como elemento narrativo en el ámbito educativo.

Urbano, R., Aguaded Gómez, J. I., & Bernal-Bravo, C. (2018). La co-creatividad en las marcas transmedia infantiles desde la perspectiva del productor

Vargas, M. A. B., Forero, A. L. C., & Tróchez, M. C. (2017). Arte interactivo, una animación inmersiva para rescatar la literatura infantil en Colombia. In Nuevas tecnologías audiovisuales para nuevas narrativas interactivas digitales en la era multidispositivo(pp. 265-274). McGraw-Hill.

Villada, J. L. C. (2016). Narrativas transmedia en la era de la sociedad móvil. Carlos, Rey Emperador. Fonseca, *Journal of Communication*, 12(12), 79-95.

Viquez, I. (2014). Las TIC en la educación inclusiva e influencia en el aprendizaje de preescolares. In Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. Buenos Aires Argentina. Recuperado de <http://www.oei.es/historico/congreso2014/memoriactei/675.pdf>.