



LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN ENTORNOS DE RECONOCIMIENTO SOCIAL¹⁴⁵

TRANSMEDIA NARRATIVE IN ENVIRONMENTS OF SOCIAL RECOGNITION

Yorladis Alzate Gallego¹⁴⁶

Wilson Alejandro Largo-Taborda¹⁴⁷

Pares evaluadores: Red de Investigación en Educación, Empresa y Sociedad–REDIEES.¹⁴⁸

¹⁴⁵ Derivado del proyecto de investigación: Relaciones sociales sobre el reconocimiento del otro y de sí mismo, a partir de la construcción de narrativas transmedia, con los niños de la escuela de Fútbol de San Sebastián de la ciudad de Manizales-Caldas.

¹⁴⁶ Ingeniera de Sistemas de la Universidad Antonio Nariño. Especialista en Pedagogía Crítica del Centro Latinoamericano de Pensamiento Crítico. Magíster en Gestión de la Tecnología Educativa en la Universidad de Santander. Docente programa de Licenciatura en Tecnología e Informática, Facultad de Educación, Universidad Católica de Manizales, Colombia. yalzate@ucm.edu.co.

¹⁴⁷ Licenciado en Biología y Química, Universidad de Caldas, Especialista en estadística aplicada, Universidad Católica de Manizales, Magister en Química, Universidad Caldas, Estudiante de Doctorado en Didáctica de las Ciencias Básicas, Universidad Tecnológica de Pereira. Docente, Institución Educativa Santa Juana de Lestonnac-Dosquebradas, correo electrónico: walargot@santajuanalestonnac.edu.co

¹⁴⁸ Red de Investigación en Educación, Empresa y Sociedad – REDIEES. www.rediees.org



17. LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN ENTORNOS DE RECONOCIMIENTO SOCIAL¹⁴⁹

Yorladis Alzate Gallego¹⁵⁰, Wilson Alejandro Largo-Taborda¹⁵¹

RESUMEN

Se presentan los resultados de una investigación educativa que tuvo por objetivo reconocer, a través de la narrativa transmedia, los acuerdos sociales de los niños y niñas con edades entre los 8 y 11 años, que pertenecen a una escuela de fútbol en la ciudad de Manizales, Colombia. Población con alto grado de vulnerabilidad, donde emergen situaciones conflictivas a nivel social. La co-creación por parte de los niños y niñas en la narrativa transmedia, permitió espacios de diálogo, interacción, construcción de amistad y el desarrollo de habilidades para la comunicación asertiva, el trabajo colaborativo y el reconocimiento de la diferencia y habilidades de los otros y de sí mismos. La metodología empleada se centró en un enfoque cualitativo con un método biográfico narrativo, empleando como instrumentos de recolección de datos, los diarios de campo, la observación y la implementación de talleres. Con base en los resultados obtenidos, se lograron construir diversas herramientas digitales donde los estudiantes fueron sujetos activos del proceso formativo y de esta forma se reconoció la importancia del trabajo colaborativo para analizar diversas situaciones que ellos viven en su día a día. A modo de conclusión, es importante recalcar la importancia que tuvo para los estudiantes hacer parte del proceso de creación y diseño de las herramientas transmedia para expresar sus emociones y sentimientos.

¹⁴⁹ Derivado del proyecto de investigación: Relaciones sociales sobre el reconocimiento del otro y de sí mismo, a partir de la construcción de narrativas transmedia, con los niños de la escuela de Fútbol de San Sebastián de la ciudad de Manizales-Caldas.

¹⁵⁰ Ingeniera de Sistemas de la Universidad Antonio Nariño. Especialista en Pedagogía Crítica del Centro Latinoamericano de Pensamiento Crítico. Magíster en Gestión de la Tecnología Educativa en la Universidad de Santander. Docente programa de Licenciatura en Tecnología e Informática, Facultad de Educación, Universidad Católica de Manizales, Colombia. yalzate@ucm.edu.co.

¹⁵¹ Licenciado en Biología y Química, Universidad de Caldas, Especialista en estadística aplicada, Universidad Católica de Manizales, Magister en Química, Universidad Caldas, Estudiante de Doctorado en Didáctica de las Ciencias Básicas, Universidad Tecnológica de Pereira. Docente, Institución Educativa Santa Juana de Lestonnac-Dosquebradas, correo electrónico: walargot@santajuanalestonnac.edu.co.

ABSTRACT

We present the results of an educational research that aimed to recognize through the transmedia narrative, the social agreements of children between the ages of 8 and 11, who belong to a football school in the city of Manizales, Colombia. Population with a high degree of vulnerability, where conflict situations emerge at the social level. Co-creation by children in transmedia narrative enabled spaces for dialogue, interaction, friendship building and the development of assertive communication skills, collaborative work and recognition of the difference and skills of others and themselves. The methodology used focused on a qualitative approach with a narrative biographical method, using as instruments of data collection, field diaries, observation and the implementation of workshops. Based on the results obtained, several digital tools were built where students were active subjects of the training process and in this way the importance of collaborative work was recognized to analyze various situations that they live in their daily lives. In conclusion, it is important to emphasize the importance for students to be part of the process of creating and designing transmedia tools to express their emotions and feelings.

PALABRAS CLAVE: Transmedia, TIC, Entorno social, Narrativa, Trabajo colaborativo.

Keywords: Transmedia, ICT, Social environment, Narrative, Collaborative work.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo se enmarca en la investigación educativa en los entornos digitales y presenta las reflexiones construidas a partir de la implementación e integración de la narrativa transmedia en el diseño de una estrategia pedagógica que permitió fortalecer los procesos de reconocimiento del otro y de sí mismo en los niños de la escuela de Fútbol de San Sebastián de la ciudad de Manizales, Colombia. El ejercicio de identificación se realizó a partir de la co-creación de narrativas transmedia con la participación de los niños y las niñas de la Escuela de Fútbol, con el propósito de fortalecer los procesos de relacionamiento basados en el diálogo, la amistad, el respeto y la solidaridad.

La ejecución del proyecto investigativo contó con la participación del coinvestigador Mauricio Orozco Vallejo, magister en Educación y desarrollo humano y de los asistentes de investigación: Alexander García Ospina, Edwin Fabián Rodríguez Valbuena y Javier Augusto Marín Meneses, estudiantes del programa de Licenciatura en Tecnología e Informática de la Universidad Católica de Manizales.

En el año 2015 la Universidad Católica de Manizales, a través de la Dirección de proyección y extensión social, dio origen al proyecto “Apoyo Pedagógico para los niños de la Escuela de Fútbol de San Sebastián”. Con el apoyo de la Facultad de Educación, se han venido construyendo estrategias pedagógicas para la niñez de la zona, reconociendo sus dificultades en el aprendizaje de ciertos contenidos que son orientados de manera formal en las diferentes instituciones educativa de la comuna, ante lo cual el proyecto ha buscado el reforzamiento, fortalecimiento y la complementariedad de la labor de la institución educativa en cuanto a algunos de los contenidos curriculares que orienta la misma.

Derivado de dicha situación, surgió el proyecto de investigación “Representaciones sociales sobre el reconocimiento del otro y de sí mismo, a partir de la construcción de narrativas transmedia, con los niños de la Escuela de Fútbol de San Sebastián de la ciudad de Manizales – Colombia”, el cual buscaba indagar las diferentes formas de relacionamiento que tienen los participantes de la Escuela de Fútbol, teniendo en cuenta la influencia del contexto, la composición familiar y comunitaria de dicho lugar. Para el desarrollo de este proceso investigativo se diseñaron y ejecutaron talleres que permitieran la identificación de las representaciones sociales que portaban los niños y las niñas de la Escuela de Fútbol, buscando la co-creación de un universo narrativo transmedia que diera cuenta de formas de

relacionamiento más acentuadas en el diálogo, el encuentro amistoso, la solidaridad y el respeto.

DESARROLLO CONCEPTUAL

Hacia una innovación educativa

Los procesos educativos en la actualidad están inmersos en escenario de constante cambio y adaptación, con base en los contextos sociales y culturales donde se encuentran los niños, niñas y jóvenes que están siendo educados (Gutierrez, *et al.*, 2018; Marín, *et al.*, 2019; Parra-Bernal, *et al.*, 2021). En palabras de Largo-Taborda, López-López, *et al.*, (2022) hablar de innovación implica que: “el docente de la actualidad debe estar preparado y capacitado para afrontar de forma diferente, novedosa y de calidad la práctica educativa, lo que lleva a lograr una interacción con los estudiantes a través de procesos de formación pertinente y significativa a los objetivos planteados” (p. 257).

Asimismo, autores como Parra y Rengifo (2021) y Parra-Bernal, *et al.*, (2022) explican que la innovación educativa es fundamental a la hora de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, donde el docente es el encargado de promover en sus estudiantes la reflexión y la participación constante en pro de la mejora continua. Por otro lado, se reconoce la importancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en las aulas de clase, convirtiéndose en una herramienta indispensable para brindar una educación contextualizada y coherente (Parra-Bernal y Agudelo-Marín, 2021; Parra-Bernal y Agudelo-Marín, 2022; Parra, *et al.*, 2016): Becerra, *et al.*, (2021) argumentan que existe la necesidad de alinear y examinar críticamente diferentes cuestiones sobre formación, especialización y desempeño docente, así como estrategias para generar procesos de gestión y transformación que contribuyan a la ecuación de la calidad educativa.

En ese sentido, la innovación educativa sin duda alguna juega un papel diferenciador a la hora de promover las prácticas pedagógicas en las aulas de clase, donde las TIC hagan parte del desarrollo y organización de las clases (Largo-Taborda, Gutierrez-Giraldo *et al.*, 2022; Largo-Taborda, López-López, *et al.*, 2022), es decir, para innovar se deben considerar características como: el tiempo, el contexto, la temática y el uso de herramientas tecnológicas (Quizhpe, *et al.*, 2018; Salinas, 2008). En perspectiva de lo anterior, se reconoce que: “El

éxito o fracaso de las innovaciones educativas depende, en gran parte, de la forma en que los diferentes actores educativos interpretan, redefinen, filtran y dan forma a los cambios propuestos” (Salinas, 2008, p. 17).

Considerando los argumentos de Largo-Taborda, López-Ramirez, *et al.*, (2022), quienes han manifestado la necesidad de cambio en las aulas de clase, al incluir las tecnologías de la información. “Esto le presenta un gran reto al docente, pues es importante crear procesos de innovación educativa que le permitan transformar sus prácticas pedagógicas, de forma tal que todos los actores se vean involucrados en el proceso” (p. 14). Por último, se reconoce que la innovación vincula diversos aspectos de la sociedad que permean los procesos educativos a la base del desarrollo y el progreso de los estudiantes.

Transmedia e innovación en el aula de clase

Para Aparicio-Gomez (2019a, 2019b) y Gutierrez (2018) el uso de las TIC en el aula posibilita espacios de reconocimiento e intercambio de saberes con el propósito de mejorar la motivación y el interés por aprender. Asimismo, Gutierrez (2018) explica que: “el modelo tradicional de enseñanza por transmisión – recepción, se encuentra aún arraigado en el contexto educativo actual, sin embargo, la juventud de la actualidad tiene características diferentes como el manejo innato de las herramientas TIC, el espíritu investigador, inquieto, la creatividad, entre otras” (p. 103). Por ende, la implementación de metodologías activas para la enseñanza como: la gamificación (Paba-Medina, *et al.*, 2020; Torres y Álvarez, 2021), el aula invertida (Pérez y Flórez, 2022), el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en retos, el aprendizaje basado en retos (Duque y Largo, 2021), por mencionar algunas, construyen espacios motivadores y significativos.

En perspectiva de lo anterior, se vinculan procesos de innovación educativa como la transmedia, donde la creatividad y el trabajo en contexto permite que los estudiantes se conviertan en sujetos activos en el aula de clase y el docente sea el guía en los procesos formativos (Garay-Mantilla, *et at.*, 2021; Sarmiento, *et al.*, 2022; Valbuena-Duarte, *et al.*, 2021). Para Harvey (2015) y Gambarato (2013), la transmedia es una herramienta que con el paso del tiempo ha ido tomando fuerza, puesto que es el usuario quien debe generar su propio contenido. En el campo de investigación de la narración transmedia surge con fuerza la rama del Contenido Generado por el Usuario (CGU), centrada en el estudio de las nuevas

dinámicas comunicativas y económicas de la cultura participativa en la Web 2.0 (Fernández, 2013, p. 53).

MATERIAL Y MÉTODOS

La investigación se desarrolló con un enfoque cualitativo como lo afirma Hernández (2010) “se enfoca a comprender y profundizar los fenómenos, explorándolos desde las perspectivas de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto” (p.364), este tipo de investigación utiliza información descriptiva no cuantificable Tamayo (1999), enfoque muy apropiado para el ámbito educativo, donde como hecho social y dinámico hay constantes interacciones entre los sujetos que son susceptibles de intervención y análisis. De otro lado, la investigación se enmarcó en el método biográfico, el cual se centra en conocer las expresiones verbales que utilizan los niños y las niñas de la escuela de fútbol de San Sebastián, Manizales – Colombia, sobre sus experiencias de vida y sus relatos.

A partir de los diarios de campo, las observaciones y los escritos que los niños y las niñas realizaron, se obtuvo un insumo que permitió la reconstrucción social y cultural de la población objeto de estudio, la influencia del contexto en sus comportamientos y expresiones, reconociendo así sus acuerdos sociales y las formas de representación que tienen de los otros y de sí mismos. Información relevante para el desarrollo de la estrategia pedagógica que integró en el producto transmedia los acuerdos sociales y a través del proceso cocreador se potenciaron valores en torno al diálogo, la amistad, el respeto y reconocimiento del otro y de sí mismo.

RESULTADOS

La narrativa transmedia como estrategia pedagógica

El ser humano siempre ha tenido la necesidad de contar historias, los primeros ancestros utilizaban la narración oral para transmitir de generación en generación su cultura, creencias y conocimientos ancestrales, de esta forma se ha logrado mantener la tradición e idiosincrasia de muchos pueblos. Jiménez (2015) destaca la narración como “una exposición literaria que refleja o relata historias ficticias, aunque pueden estar basadas en el mundo real o en las costumbres de una sociedad, por ello se suele decir que en la narración el mundo es artísticamente real” (p.47). En el ámbito educativo, la narración se ha convertido en un recurso didáctico, que promueve espacios de reflexión e interiorización alrededor de realidades que hacen parte del contexto social de los estudiantes.

Ahora bien, para abordar la narrativa transmedia, es necesario comprender el concepto de lo transmedia, adjetivo utilizado en ámbitos publicitarios y cinematográficos. Lo transmedia hace referencia a las historias que se narran a través de múltiples medios y plataformas, tales como: el cine, la televisión, los libros, los comics, los videojuegos y cualquier medio o recurso que permita representar una historia. Al respecto, Jenkins (2006) sostiene que el texto narrado en cada medio y plataforma genera una contribución para toda la historia, no se trata de narrar lo mismo en cada medio, sino de generar un factor diferenciador, pero complementario en cada una de las plataformas o medios utilizados para su distribución, autores como Scolari (2013) al hablar de narrativas transmedia, ratifican esta característica donde las N.T. no es solo una adaptación de un idioma para otro: los cómics cuentan una historia diferente a la que aparece en una pantalla de cine o en la microsuperficie de un dispositivo móvil. La estrategia tradicional de una empresa de comunicación se basa en desarrollar una misma historia en distintos medios o idiomas.

Por su parte, Pratten (2015) refiere que en la narrativa transmedia el público es un actor principal “narrativa transmedia podría describirse como llevar a la audiencia a un viaje emocional que va de un momento a otro” (p.2), es así como incluye el factor de participación como un elemento importante que involucra a las audiencias de forma activa. Trabajar las narrativas transmedia en la educación conlleva al involucramiento del estudiante en la construcción de contenidos, es por ello, que se empleó como estrategia pedagógica para

reconocer los acuerdos sociales entre los niños y niñas de la escuela de fútbol de la comunidad de San Sebastián la creación de este tipo de narrativas.

Inicialmente, se desarrollaron diferentes ejercicios de reconocimiento, que permitieron a los investigadores por medio de la técnica de observación identificar los rasgos comportamentales de los niños y niñas, así como el reconocimiento personal que cada uno de ellos tenía sobre sí mismos, sus sentimientos, anhelos y formas de relacionamiento con sus pares, esta información fue vital para dar inicio a la construcción de la narrativa, la cual tuvo como instrumento de recolección el diario de campo. Una de las actividades realizadas se encaminó en la construcción de un periódico, que recogió las vivencias de los niños y niñas en su comuna, el cual puede verse en el siguiente link: <https://www.thinglink.com/card/1318187366745112579>.

Las prácticas de relacionamiento identificadas en los niños y niñas se vieron permeadas en ocasiones por la contienda, las bromas y la agresividad y en otras por la desconfianza y el poco reconocimiento de los niños y las niñas frente a sus capacidades y habilidades. Algunas de las afirmaciones realizadas por los niños eran: “en mi casa no me prestan atención” o sus cuidadores les decían “no se deje de nadie”. En algunos casos, los niños y niñas expresaban el apoyo que sus familias les brindaban tanto para sus procesos académicos como para continuar fortaleciendo sus competencias en el deporte que habían seleccionado como mecanismo para cumplir sus sueños.

La información adquirida sirvió de insumo para la escritura del cuento “Mi mejor jugada”, primer producto transmedia creado por los investigadores y asistentes de investigación. Este cuento es un producto físico que narra la historia de tres amigos y compañeros de equipo de una escuela de fútbol, quienes viven diversas situaciones alrededor de valores como el respeto, la responsabilidad y el juego limpio. Sin embargo, un conflicto entre ellos los lleva a su separación. Los personajes principales tendrán que realizar un cambio de actitud si desean continuar su sueño de ser futbolistas. La historia continua solo con uno de los protagonistas, dejando a la imaginación de los niños y niñas lo que pudo pasar con sus dos amigos. En el nudo de la historia, el protagonista hace nuevas amistades con quienes tiene nuevas experiencias. Este primer producto transmedia es presentado a los niños y niñas de la escuela de fútbol, quienes se identificaron con cada uno de sus personajes.

Figura 1. Evidencias del libro “Mi mejor jugada”



Fuente: Resultado del proyecto de investigación (pendiente de publicación) Alzate-Gallego, (2020).

Nota: Link de podcast: https://www.spreaker.com/show/mi-mejor-jugada_1.

Lo transmedia en las representaciones sociales

El libro *Mi Mejor Jugada* representa los acuerdos sociales que se evidencian en los niños y las niñas de la escuela de fútbol de San Sebastián, plasma la influencia que en ellos tienen los agentes sociales como son sus familias y amigos, así mismo, revela el lenguaje que utilizan los niños y las niñas para referirse a sus pares, estas formas de relacionamiento se explicitan por (Alzate, Giraldo y Orozco, 2018) quienes en el marco de la proyección social en esta comuna expresan que el proceso de seguimiento en el marco del proyecto de desarrollo se inicia con una toma de conciencia de las condiciones sociales y culturales del participante, en el que se evidencia que el maltrato y la burla son una forma de violentar al otro para desvalorizarlo y someterlo por quien se encarga de ridiculizar. Esta forma de naturalizar la violencia está relacionada con el entorno social en el que crecen los niños de este tipo de contextos.

Lo anterior evidencia que la mejor forma de presentar dichos acuerdos sociales era a través de la narrativa, en donde con personajes ficticios se contarán sus propias historias, así se generó un espacio de reflexión en el cual los niños y las niñas identificaron sus acuerdos y a través del diálogo se les llevó a comprender la importancia del buen trato, el respeto y la comunicación. El cuento, como primera pieza transmedia, fue el punto detonante de tres

nuevas líneas narrativas, las cuales se co-crearon con los niños y niñas a partir de los intersticios que se encontraron en el cuento, los cuales fueron presentados en forma de preguntas problémicas. Es así, como nació la segunda pieza transmedia, un cuento títere llamado “La medalla, un hermoso emblema familiar”, este narra la historia de una medalla que pertenece a Estefanía, coprotagonista de la historia y nueva amiga de Alexander, uno de nuestros personajes principales.

Figura 2. Portada del cuento títere “La medalla, un hermoso emblema familiar”




Fuente: Resultado del proyecto de investigación (pendiente de publicación) Alzate-Gallego, (2020).

Nota: <https://www.youtube.com/watch?v=wzsEyXuTSIE>.

Alrededor de la creación del cuento títere se trabajó con los niños y niñas la cooperación y la importancia de los acuerdos mutuos, reconociendo que las ideas y aportes de cada integrante del equipo son importantes para la construcción colectiva, al respecto Ricoeur (2003) plantea que “El hombre no puede pretender el autoconocimiento y la autocomprensión mediante un acceso directo a su conciencia, ya que está recorrido de significaciones distintas de la suya propia” (p. 16).

Lo transmedia como oportunidad de alfabetización y participación

Hablar hoy día de alfabetización, es ir más allá de la adquisición de competencias en el ámbito de la escritura y la lectura, el mundo actual requiere de seres humanos con



capacidad de analizar críticamente la información que consumen, así como los medios que emplean para su búsqueda. Esta realidad se acoge en el acto pedagógico, donde el proceso de formación va más allá de la simple instrumentación, la tecnología debe ser un pretexto para enseñar y desarrollar en nuestros estudiantes, valores para desempeñarse en un entorno con características interactivas y globales, habilidades que no necesariamente son cognitivas, pero que se vinculan al manejo ético y crítico de la tecnología. Estas habilidades llamadas blandas son importantes para “(...) gestión educativa en el nivel elemental. Investigar la manera de desarrollarlas desde edades tempranas constituye una imperiosa necesidad del momento” (Ortega, 2017, p.5).

La enseñanza de herramientas tecnológicas contribuye al desarrollo de estas habilidades, desde las estrategias de trabajo en equipo, donde se promueve la mutua colaboración, la comunicación asertiva y la interacción con otras personas. Ortega (2017) en palabras de Marques (2010) establece las funciones de las TIC en la educación, acotando que estas son un medio de expresión y un canal de comunicación, un medio didáctico que permite la generación de escenarios formativos y un medio lúdico para el desarrollo cognitivo.

La co-creación del producto transmedia con los niños y las niñas de la escuela de fútbol de San Sebastián, pudo evidenciar el desarrollo de estas habilidades. Las siguientes dos piezas transmedia que continuaron la expansión y complementación del cuento “mi mejor jugada” se centraron una en la creación de una historieta que cuenta las aventuras de Esteban, segundo protagonista de nuestra historia, en este enlace se evidencia el trabajo elaborado por los niños y las niñas: <https://create.piktochart.com/output/46708855-my-visual>. Como tercera pieza se creó un podcast, audio que relata las vivencias de la tercera y última protagonista del cuento, para escuchar el podcast ingrese al siguiente link: <https://www.spreaker.com/episode/41382854>.

Elaborar una narrativa transmedia, tejiendo las voluntades, emociones, creatividad y sueños de los niños y las niñas de la escuela de fútbol de San Sebastián, generó espacios de participación activa para que los niños y las niñas fueran actores principales del proceso; trabajar con recursos digitales para la elaboración de las historietas y el podcast, condujo a propiciar un espacio de alfabetización transmedia, que promovió las habilidades para el diseño de recursos digitales en una cultura de participación. En este sentido, Scolari (2018) plantea la alfabetización transmedia como: “una serie de habilidades, prácticas, prioridades,

sensibilidades, estrategias de aprendizaje y formas de compartir que se desarrollan y se aplican en el contexto de las nuevas culturas participativas” (p.16), es decir, que el trabajo con narrativas transmedia lleva a los niños y las niñas a la apropiación de los medios y recursos digitales para consumir, crear y compartir contenido.

Compartir la narrativa transmedia en otros escenarios educativos y/o sociales, busca generar un nivel de participación activa por parte de las audiencias, de quienes se espera, sigan contribuyendo a la complementación, expansión y generación de nuevas historias alrededor de *Mi mejor jugada*, a este respecto Cruz (2016) sustenta que: “por medio de esta interacción entre los lectores y el producto transmedia es que los jóvenes se ven inmersos en un universo narrativo que los impulsa a mantenerse atentos, los captura y los vuelve protagonistas activos de su propio aprendizaje” (p.51).

El asunto de la gamificación en la narrativa transmedia

Para dar paso al último producto de la narrativa transmedia *Mi mejor jugada*, tanto los investigadores como los asistentes de investigación, desarrollamos un juego de mesa llamado “Torneo anual mi mejor jugada”. En el proceso de creación, se retomaron los instrumentos de observación que recogieron las experiencias vividas con los niños y las niñas a través de la implementación de talleres, con los cuales se identificaron las diferentes situaciones en su cotidianidad, tanto en la escuela de fútbol, como en los espacios sociales, en las instituciones educativas y en sus hogares.

Dentro de las características del juego se tiene: la actividad libre como una realidad imaginaria que combina lo real con lo fantasioso, el juego se ajusta a ciertas reglas, produce placer y alegría. “(...) el tiempo del juego es también imaginario; un tiempo “fuera del tiempo” en el que cualquier cosa puede suceder” Bernabéu y Goldstein (2008, p.44). Como experiencia interactiva se incorpora el asunto de la gamificación, donde se emplea “la mecánica, la estética y el pensamiento basado en juegos para atraer a las personas y motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” Kapp, Blair y Mesch (2012, p.54). La actividad gamificada implica al sujeto y lo lleva a una toma de decisiones de forma autónoma, lo “(...) motiva y establece un vínculo del alumno con el contenido que se está trabajando, cambiando la perspectiva que tiene del mismo, ya sea para absorber mejor

algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos” (Prieto, 2020, p.75).

En el proceso de creación de la actividad gamificada, una vez reconocidos los acuerdos sociales entre los niños y niñas, abordados en las anteriores piezas transmedia, se diseñó el juego de mesa, con el objetivo de presentar situaciones con dilemas éticos que ellos resolvieron a través de la lúdica. Puntualmente, la narrativa del juego giró alrededor de un torneo de fútbol en el que se seleccionaron dos equipos cada uno con tres jugadores (quienes representaban en un equipo a los tres protagonistas del cuento), ambos equipos se vieron enfrentados a jugadas especiales que los ayudaron a ingresar al arco contrario para marcar un gol, pero a su vez en el recorrido por la cancha se encontraron con una serie de retos éticos que debieron resolver. El árbitro del juego, quien era un adulto, los acompañaba y guiaba, examinando las respuestas a los retos y determinando que equipo era el ganador del reto. Para facilitar el desarrollo del juego se establecieron una serie de instrucciones que permitieron dar información clara a los niños y las niñas para conocer cómo moverse dentro de la cancha y las opciones para anotar goles.


Figura 3. Tablero del Juego. Torneo anual mi mejor jugada



Fuente: Resultado del proyecto de investigación (pendiente de publicación) Alzate-Gallego, (2020).

Nota: <https://www.youtube.com/watch?v=wzsEyXuTSIE>.

Es importante aclarar que lo transmedia no se basa únicamente en recursos digitales, los productos pueden ser creados de forma física o a través de medios como las obras de teatro, obras musicales, exposiciones orales o para el caso de esta investigación un juego de



mesa; Zorrilla, *et al.*, (2017) afirma que “un rasgo distintivo es que lo transmedia no es necesariamente digital. La amplitud y complejidad de los mundos transmedia permite su exploración a partir de una diversidad de medios, tanto fuera de línea como en línea, así como experiencias vivenciales” (p.312).

La experiencia vivida con los niños, durante todo el proceso de creación del universo transmedia, dejó ver como la interacción y el proceso de inmersión de los niños y las niñas, es un factor fundamental para crear experiencias significativas que dejan huella en los participantes y que conllevan a un rol activo en el cual se deja de ser un espectador para pasar a un nivel protagónico y cocreador de experiencias para nuevos usuarios y audiencias.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES


La producción de esta narrativa, permito reconocer los acuerdos sociales de los niños y niñas de la escuela de fútbol de San Sebastián de Manizales, Colombia, quienes al inicio de la investigación se caracterizaban por la burla entre ellos, la dificultad para trabajar de forma cooperativa y lo más relevante el conflicto que se generaba para respetar las ideas de sus pares y reconocer sus propias capacidades y habilidades. En la co-creación de la narrativa se posibilitó el diálogo, el compartir, el trabajo en equipo y el reconocimiento de las habilidades y capacidades propias y de sus pares.

El trabajo participativo de cada uno de los niños y niñas, generó lazos de amistad que condujeron a una sinergia en el trabajo colaborativo, lo que facilito la articulación entre lo narrativo y lo transmedia, así mismo, se posibilitó la expresión libre y espontánea de los niños y niñas en la co-creación de las historias que reflejan sus sentimientos, deseos y perspectivas de vida alrededor de su pasión como lo es el fútbol. La narración fue una forma de liberación, Rodari (2008) “(...) a quien sabe el valor liberador que puede tener la palabra” (p.15).

La narrativa transmedia, como estrategia pedagógica, contribuyo a desarrollar en los niños y las niñas habilidades para el trabajo en equipo, la comunicación asertiva y el desarrollo de la creatividad, así mismo, incentivo el gusto por la lectura y la escritura, desde otras miradas diferentes a lo tradicional donde estos procesos se desarrollan de forma lineal y secuencial. El uso de recursos digitales en el aula nunca debe ser el fin, el docente debe utilizarlas como pretexto para propiciar en los niños aprendizajes sociales que incorporen su entorno y conlleven a la construcción de conocimiento por parte del estudiante, “se trata, por tanto, de analizar la relación que existe entre estas tecnologías digitales y el aprendizaje, e incorporarlo de manera estructurada al proceso pedagógico” (Cervera, 2010, p. 18).

Lo transmedia como intervención educativa y social deja ver que no es necesario el uso del computador o de recursos digitales para la creación de narrativas, es importante destacar que este tipo de estrategias pueden ser llevadas a cabo en cualquier contexto, incluso en aquellos donde la conectividad es nula o deficiente, solo es necesario hacer uso de la creatividad, la cual juega un papel primordial en el momento de planear la estrategia que se desea desarrollar con los niños y las niñas.

Implementar el juego dentro de la narrativa, posibilitó que los niños y las niñas resolvieron los retos en el marco de los dilemas éticos de forma libre y espontánea, generando



un proceso de reflexión frente a las situaciones presentadas y que hacen parte de su cotidiano vivir, en este sentido, se vivenció un aprendizaje participativo en el cual cada niño y niña fue un actor principal del proceso. En este trabajo colaborativo, como lo expresa Sánchez (2016) se evidencia “la solidaridad, la ayuda mutua, la perseverancia, la autoestima y el autorreconocimiento; a través de la actuación dialógica que busca no solo la negociación de significados, sino también la conciliación de intereses que invitan a asumir en la práctica cotidiana, la lógica de la convivencia humana en el respeto a la diferencia (p. 123). Los espacios de diálogo fueron vitales para la solución de los retos y para dar respuestas asertivas a los mismos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Zorrilla Abascal, M. L.; Cruz Rosales, V., Garay Cruz, L. M., Ornelas Rodríguez, G., Valencia García, M. A. A., Guerrero Rodríguez, M., Estrada de León, A. L., (2017). Desafíos de la cultura digital para la educación. México: Sistema de Universidad Virtual. Universidad de Guadalajara.
- Aparicio Gómez, O. Y. (2019a). El uso educativo de las TIC. *Revista Interamericana De Investigación Educación Y Pedagogía RIIEP*, 12(1), 211-227. <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2019.0001.02>.
- Aparicio Gómez, O. Y. (2019b). Uso y apropiación de las TIC en educación. *Revista Interamericana De Investigación Educación Y Pedagogía RIIEP*, 12(1), 253-284. <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2019.0001.04>.
- Becerra, I. J., Ghotme, K. A., Romeiro, A. E., & Parra-Bernal, L. R. (2021). Evaluación del proceso de gestión educativa para la integración de modelos didácticos mediados por TIC: un estudio de caso múltiple. *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, 30(116), 788-812. <https://doi.org/10.1590/S0104-403620210002902889>.
- Duque-Cardona, V., & Largo-Taborda, W. A. (2021). Desarrollo de las competencias científicas mediante la implementación del aprendizaje basado en problemas (ABP) en los estudiantes de grado quinto del instituto universitario de caldas (Manizales). *Panorama*, 15(28), 143–156. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v15i28.1821>.
- Gambarato, R. R. (2013). Transmedia project design: Theoretical and analytical considerations. *Baltic screen media review*, (1), 80-100.
- Garay-Mantilla, M. Y., Sánchez-Celis, E., & Rodríguez-Sierra, A. V. (2021). El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo y la recolección de residuos sólidos. *Praxis*, 17(1), 55–68. <https://doi.org/10.21676/23897856.3520>.
- Garay-Mantilla, M. Y., Sánchez-Celis, E., & Rodríguez-Sierra, A. V. (2021). El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo y la recolección de residuos sólidos. *Praxis*, 17(1), 55–68. <https://doi.org/10.21676/23897856.3520>.

- Guerrero-Pico, M., & Scolari, C. A. (2016). Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: el caso de los crossovers. *Cuadernos. info*, (38), 183-200. <http://dx.doi.org/10.7764/cdi.38.760>.
- Gutiérrez, C. A. (2018). Herramienta didáctica para integrar las TIC en la enseñanza de las ciencias. *Revista Interamericana De Investigación Educación Y Pedagogía RIIEP*, 11(1), 101-126. <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2018.0001.03>.
- Gutiérrez, M. C., Gil, H., Zapata, M. T., Parra, L. R., & Cardona, C. E. (2018). Uso de las herramientas digitales en la enseñanza y el aprendizaje universitario. Centro Editorial Universidad Católica de Manizales. <https://repositorio.ucm.edu.co/handle/10839/2481>.
- Harvey, C. B. (2015). Fantastic transmedia. In *Fantastic Transmedia* (pp. 12-39). Palgrave Macmillan, London.
- Largo-Taborda, W. A., Gutierrez-Giraldo, M. M. & Hurtado Vinasco, K. S. (2022). Los proyectos tecnológicos y el cuidado del medio ambiente: una mirada desde la proyección social. En *La Investigación Científica en Diversas Ciencias* (1.ª ed., Vol. 15, pp. 270-289). Editorial EIDEC. <https://doi.org/10.34893/o5438-7720-2889-r>.
- Largo-Taborda, W. A., López López, A. J., Flórez Estrada, J. F., López Ramirez, M. X. & Gutierrez Giraldo., M. M. (2022). La relación entre la práctica docente en las escuelas normales superiores del departamento de Caldas y los resultados de las pruebas saber 11. En *La Investigación Científica en Diversas Ciencias*. (1.ª ed., Vol. 15, pp. 241-269). Editorial EIDEC. <https://doi.org/10.34893/o5438-7720-2889-r>.
- Largo-Taborda, W. A., López-Ramírez, M. X., Guzmán Buendía, E. M., & Posada Hincapié, C. A. (2022). Colombia y una educación en emergencia: innovación, pandemia y TIC. *Actualidades Pedagógicas*, 1(78), 3. <https://doi.org/10.19052/ap.vol1.iss78.3>.
- Largo-Taborda, W. A., Zuluaga-Giraldo, J. I., López Ramírez, M. X., & Grajales Ospina, Y. F. (2022). Enseñanza de la química mediada por TIC: Un cambio de paradigma en una educación en emergencia. *Revista Interamericana De Investigación Educación Y Pedagogía RIIEP*, 15(2). <https://doi.org/10.15332/25005421.6527>.
- Marín-Cano, M. L., Parra-Bernal, L. R., Burgos-Laitón, S. B., & Gutiérrez-Giraldo, M. M. (2019). La práctica reflexiva del profesor y la relación con el desarrollo profesional en el contexto de la educación superior. *Revista Latinoamericana de Estudios*

Educativos (Colombia), 15(1), 154-175.
<https://www.redalyc.org/journal/1341/134157920009/134157920009>.

Paba-Medina, M. C., Acosta-Medina, J. K., & Torres-Barreto, M. L. (2020). Priorización de competencias ciudadanas en un contexto gamificado. *Panorama*, 14(27), 51–72.
<https://doi.org/10.15765/pnrm.v14i27.1522>.

Parra Bernal L. R., Menjura Escobar M. I., Pulgarín Puerta L. E., & Gutiérrez M. M. (2021). Las prácticas pedagógicas. Una oportunidad para innovar en la educación. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 70-94.
<https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.5>.

Parra Bernal, L., & Rengifo Rodríguez, K. (2021). Prácticas pedagógicas innovadoras mediadas por las TIC. *Educación*, 30(59), 237-254.
<http://dx.doi.org/10.18800/educacion.202102.012>.

Parra-Bernal, L. R., & Agudelo Marín, A. (2020). Innovación en las prácticas pedagógicas mediadas por TIC. En R. Canales Reyes & C. Herrera Carvajal (Eds.), *Acceso, democracia y comunidades virtuales: apropiación de tecnologías digitales desde el Cono Sur* (1.a ed., pp. 51–64). Universidad de los Lagos.

Parra-Bernal, L. R., & Agudelo-Marín, A. (2020). Innovación en las prácticas pedagógicas mediadas por TIC. *Acceso, democracia y comunidades virtuales*, 51-64.
<https://www.jstor.org/stable/pdf/j.ctv1gm00v8.6>.

Parra-Bernal, L. R., & Agudelo-Marín, A. (2021). Contexto de la innovación educativa en la Universidad Católica de Manizales, Colombia. *En Formando Profesores para el Sur. Diálogos latinoamericanos en torno a la Formación Inicial Docente desde la Universidad de Los Lagos* (pp. 131–149). Universidad de Los Lagos.

Parra-Bernal, L. R., Agudelo-Marín, A. A., & Zuluaga-Giraldo, J. I. (2022). Retos y desafíos educativos digitales en las prácticas pedagógicas en educación superior. In *Ciudadanía digital, desigualdades y transformación en América Latina y el Caribe: Memorias* (pp. 59-67). Red de Investigadores sobre Apropiación de Tecnologías Digitales-RIAT. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8465079>.

Parra-Bernal, L. R., Chaverra, L., Patiño, J., Marín, M., Fernández, O., Orozco, M., Granados, E., Peláez, R., Jaramillo, D. y Palacio, J. (2016) *Educación, sociedad y cultura*. Centro Editorial Universidad Católica de Manizales.

- Pérez Montero, E. L., y Flórez, H. A. (2022). Método de caso en constitución política colombiana: experiencia constructivista en ambiente b-Learning. *Actualidades Pedagógicas*, (77), <https://doi.org/10.19052/ap.vol1.iss77.4>.
- Quizhpe Salinas, L. A., Gómez Cabrera, O. A., & Aguilar Salazar, R. D. P. (2016). La innovación educativa en la Educación Superior ecuatoriana y el portafolio docente: instrumentos de desarrollo. *Revista cubana de Reumatología*, 18(3), 297-303. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1817-59962016000300011.
- Salinas Ibáñez, J. (2008). *Innovación educativa y uso de las TIC*. Universidad Internacional de Andalucía. <http://hdl.handle.net/10334/3647>.
- Sarmiento Martínez, A. M., Moreno Acero, I. D., & Morón Castro, C. (2022). Engagement Académico: un elemento clave en la educación virtual. *Praxis*, 18(1). <https://doi.org/10.21676/23897856.3695>.
- Sarmiento Martínez, A. M., Moreno Acero, I. D., & Morón Castro, C. (2022). Engagement Académico: un elemento clave en la educación virtual. *Praxis*, 18(1). <https://doi.org/10.21676/23897856.3695>.
- Torres-Barreto, M. L., Álvarez-Melgarejo, M., & Plata-Gómez, K. R. (2021). Competencias transversales en ingenierías: Una aproximación desde los principios de gamificación. *Panorama*, 15(28), 124–142. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v15i28.1820>.
- Valbuena-Duarte, S., Porras García, M. E., & Barrios Cogollo, C. F. (2021). Realidades educativas contemporáneas en el perfil del docente de matemáticas en Colombia. *Praxis*, 17(1), 39–54. <https://doi.org/10.21676/23897856.3509>.
- Valbuena-Duarte, S., Porras García, M. E., & Barrios Cogollo, C. F. (2021). Realidades educativas contemporáneas en el perfil del docente de matemáticas en Colombia. *Praxis*, 17(1), 39–54. <https://doi.org/10.21676/23897856.3509>.
- Alzate Gallego, Y., Gutiérrez Giraldo, M. M., y Orozco Vallejo, M. (2018). La proyección social universitaria como acto de donación y hospitalidad. *Revista de Investigaciones UCM*, 18(32), 106-118. <http://167.249.43.209/ojs/index.php/revista/issue/view/32>.