

**Narrativa Transmedia para Adultos del Programa - Casa de la Felicidad-
Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín - Colombia**

Por:

Marisol Henao Builes

Lorena María Rúa Sánchez

Universidad Pontificia Bolivariana

Facultad de Educación

Maestría en Educación

Medellín

2022

**Narrativa Transmedia para Adultos del Programa - Casa de la Felicidad-
Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín - Colombia**

Por:

Marisol Henao Builes

Lorena María Rúa Sánchez

Director:

Juan Zambrano Acosta

Magíster en Tecnología Educativa

**Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Educación con Énfasis en
Ambientes de Aprendizaje Mediados por TIC**



Universidad Pontificia Bolivariana

Facultad de Educación

Maestría en Educación

Medellín


2022

Declaración de Originalidad

“Declaro que este trabajo de grado no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en ésta o en cualquiera otra universidad”. Art. 92 Parágrafo, Reglamento Estudiantil de Formación Avanzada. Universidad Pontificia Bolivariana.



Marisol Henao Builes



Lorena María Rúa Sánchez

Agradecimientos

En primera instancia:

A la Universidad Pontificia Bolivariana, la Facultad de Educación, coordinadores y profesores de la Maestría en Educación, Énfasis en Ambientes de Aprendizaje Mediados por TIC, Jurados y director del trabajo de grado: Profesor Juan Zambrano Acosta, por su guía y acompañamiento.

Agradecimientos Especiales:

Al Programa de Educación Continua “Casa de la Felicidad” de la Universidad Pontificia Bolivariana sede Medellín, por su apoyo incondicional a este proyecto, que fue creado de la Universidad para la Universidad, y al grupo de personas que participaron en el curso “Historias para Contar Leer y Escribir Mediante la Narrativa Transmedia” producto de esta investigación.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	9
CAPITULO 1.....	10
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
1.1 Identificación temática	10
1.2 Planteamiento del problema	13
1.3 Justificación.....	21
1.4 Pregunta de investigación	23
1.5 Objetivos.....	24
1.5.1 Objetivo General.....	24
1.5.2 Objetivos Específicos	24
1.6 Contexto.....	25
CAPITULO 2.....	27
MARCO REFERENCIAL	27
2.1 Estado de la cuestión.....	27
2.1.1 Ámbito internacional	28
2.1.2 Ámbito nacional	39
2.1.3 Ámbito Local	40
2.2 Marco conceptual.....	42
2.2.1 Narrativa transmedia	42
2.2.2 Andragogía, educación para adultos	47
CAPITULO 3.....	50
METODOLOGIA	50
3.1 Diseño metodológico	50
3.2 Técnicas.....	50
3.2.1 Estudio de caso	50
3.3 Instrumentos.....	51
3.3.1 Observación participante	51
3.3.2 Cuestionario.....	51
3.4 Características de la población	52
3.5 Fases de la investigación.....	52
3.5.1 Argumentación temática y metodológica.....	52
3.5.2 Etapa I: Diseño de la propuesta académica mediada por TIC	53
3.5.3 Etapa II: Coleccionismo	61
3.5.4 Etapa III: Experiencia mediada	62
3.5.5 Etapa IV: Seguimiento evaluativo	62

CAPITULO 4	65
ANÁLISIS DE RESULTADOS	65
4.1 Condición andragógica	65
4.1.1 Explicación de las actividades	68
4.1.2 Resultado de actividades	70
4.2. Instrucción en herramientas TIC	73
4.3. Narrativa transmedia	75
4.3.1 Cambios en la forma de escribir	79
CAPÍTULO 5	87
CONCLUSIONES Y RECOMEDACIONES	87
5.1 Conclusiones	87
5.2 Recomendaciones	91
REFERENCIAS	94
LISTA DE TABLAS Y GRAFICOS	104
LISTA DE IMÁGENES	104
ANEXOS	106

RESUMEN

La investigación se desarrolló en el programa de educación continua Casa de la Felicidad de la Universidad Pontificia Bolivariana buscando emplear la narrativa transmedia como herramienta de mediación educativa de lectura y escritura para los adultos que hacen parte de este programa.

El método bajo el cual se realizó la investigación fue el cualitativo, utilizando como técnica el estudio de caso que parte de una realidad específica, combinando fuentes cuantitativas y cualitativas, facilitando la lectura y análisis de los resultados y permitiendo caracterizar la narrativa transmedia para adultos. Por medio de una encuesta inicial se seleccionaron 15 personas del programa Casa de la felicidad UPB con edades de 45 años en adelante con preferencia por la lectura y escritura, los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron la observación participante y el cuestionario.

Tras el diseño de la propuesta educativa transmedia de lectura y escritura para adultos e impartir el curso Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia se puede concluir que los adultos superaron el temor a emplear las TIC para narrar, adquirieron conocimientos básicos en el manejo de equipos tecnológicos y redes sociales encontrando nuevas formas de emplearlos y descubriendo nuevas oportunidades a la hora de difundir sus mensajes a un público más amplio, contar historias mediante las TIC les permite expandir narraciones, por otro lado, sus familiares y compañeros reaccionaban y comentaban a los elementos que los alumnos compartían por redes motivándolos a seguir mejorando.

Palabras clave: Narrativa transmedia; storytelling; Andragogía; nuevas prácticas de lectura y escritura; educación para adultos; educación continua.

ABSTRACT

The research was developed in Casa de la Felicidad, a continuing education program from Universidad Pontificia Bolivariana, with the purpose of use storytelling as tool for educational mediation of Reading and writing for adults who are part of this program.

The method for the research was qualitative, the technique was the case study that starts from a specific reality, combining quantitative and qualitative sources, facilitating the Reading and the analysis of the results and allowing the characterization of the storytelling for adults. Through an initial survey, 15 people from Casa de la felicidad program were selected, with an aged of 45 years and older, with a preference for Reading and writing. The instruments used for data collection were participant observation and the questionnaire.

After designing the transmedia educational proposal for Reading and writing for adults and teaching the course Stories to tell, read and write through storytelling, it can be concluded that adults overcame the fear of using ICT to narrate, they acquired basic knowledge in the management of technological equipment and social networks finding new ways to use them and discovering new opportunities when it comes to disseminating their messages to a wider audience, telling stories through ICT allows them to expand narratives, their families and colleagues reacted and commented to the elements that the students shared through networks, motivating them to continue improving.

Keywords: Storytelling; Andragogy; new reading and writing practices; adult education; continuing education.

INTRODUCCIÓN

La evolución de la tecnología ha influenciado cambios en la forma en que se lee y escribe, generando fenómenos en los que las historias comienzan a ser contadas en múltiples plataformas y en ellas intervienen los lectores expandiéndolas aún más, esto es conocido como narrativa transmedia, un elemento que puede ayudar a superar la incertidumbre que tienen muchos adultos mayores a la hora de enfrentarse a la tecnología, si se utiliza como mediación en la enseñanza para ellos. Por lo anterior, el proyecto se centra en la apropiación que se logra al introducir este recurso educativo para las prácticas de lectura y escritura de adultos en programas lúdicos de educación continua.

El planteamiento del problema identifica la necesidad de la educación para adultos activos, y la creación de programas de educación continua y permanente de las universidades. Además, se trata la problemática de la mediación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), con respecto al uso educativo en los componentes de lectura y escritura y de esparcimiento, que se genera de la brecha digital existente en esta población objeto de estudio, y por último el reto docente en la enseñanza para adultos mayores. La necesidad de brindar independencia a las personas en el uso de las tecnologías y las nuevas posibilidades que tienen de preservar su memoria por medio de la lectura y escritura gracias a la enseñanza en el uso de las narrativas transmedia, hacen parte de nuestra justificación.

El proyecto tiene su desarrollo en el programa de educación continua Casa de la Felicidad de la Universidad Pontificia Bolivariana (UPB) en la ciudad de Medellín, el cual ofrece formación en los ámbitos culturales, espirituales, artes y oficios que pretende, a través de la vivencia, generar bienestar social, conocimiento, cultura y aprendizaje significativo en sus participantes.

CAPITULO 1

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Identificación temática

Los cambios derivados de la esperanza de vida como el envejecimiento de la población mundial cuestionan la adaptación social, económica, política y educativa de sus implicaciones para la gestión del conocimiento, la consignación de experiencias significativas de enseñanza y el aprendizaje, definidas dentro de los programas de educación para adultos mayores académicamente activos. La ola de cambios demográficos, las necesidades de conocimiento, información y dominio tecnológico, traen consigo transformaciones notables en todas las esferas de la vida generacional y educativa. Como lo afirman Sevilla, Salgado y Osuna (2015) cuando mencionan que:

Los adultos de la tercera edad no pueden mantenerse al margen de esta sociedad de la información y del conocimiento que día a día se transforma, evoluciona un entorno de alta tecnología, que genera nuevas formas de crear y mantener relaciones sociales y la producción del conocimiento. (p.4)

La experiencia y el conocimiento de los adultos mayores, con su convergencia de saberes propios y aprendidos, sus formas de ver y compartir el mundo de su entorno social crean situaciones y oportunidades para mejorar su calidad de vida, transformando sus hábitos y las formas de aprender. La mediación tecnológica de hoy permite sin lugar a dudas cuestionar las formas tradicionales de trasmisión de conocimiento y buscan un cambio.

La educación para adultos mayores está ligada, en la sociedad actual, a permanecer derivada de programas de formación continua de algunas universidades, que se suscriben en actividad educativa de nivel y estructura didáctica acorde con las necesidades intrínsecas de formación, donde su necesidad principal es comunicarse en espacios para crecer a nivel personal , crear y recrear situaciones creativas, continuar con la formación personal, aprendiendo de otros y enseñando lo que sabe hacer y lo que sabe transmitir.

Las tecnologías y sus avances han permitido que aparezcan nuevos fenómenos que implican cambios en muchas actividades que se realizan cotidianamente. Los medios tradicionales de lectura se han transformado a causa de esto, la secuencia en la que se lee y la participación por parte de los lectores son unos de los principales cambios.

Así mismo, Renó afirma que una transmedia es “un texto en un proceso comunicacional puede tener su exhibición vinculada con varios medios, de distintas maneras, interfiriendo unas en las otras, completando, alterando, pasando de una a otra, impregnando el mensaje con sus peculiaridades” (Renó, 2014, como se citó en González, 2016) en otras palabras, los elementos transmedia generan una nueva práctica en la exploración de los contenidos, los lectores crean textos diferentes a partir de subtramas ocultas de la historia original, lo hacen mediante una combinación de articulaciones y bifurcaciones de escenas y biografías, utilizando diferentes estéticas y plataformas multiplicando las remisiones internas y externas de la obra, ampliando la representación desde perspectivas diferentes mediante varios géneros y formatos, estas nuevas representaciones surgen de intervenciones individuales o colectivas que transforman la genética de los contenidos. Cada medio cuenta una historia con total autonomía e independencia narrativa, y las conexiones sucesivas, hacen que el relato se expanda y los contenidos converjan a través de esos medios.

La llegada del internet y la variedad de elementos digitales como la computadora, los teléfonos inteligentes, las *tablets* y los *e-readers* brindan una infinidad de posibilidades para desarrollar la lectura y la escritura. Según Arango (2014 citado en González, 2016):

Con la llegada de las tecnologías de la información y la comunicación, la literatura atraviesa uno de los más radicales cambios en la historia o por lo menos uno de los más trascendentes para la humanidad, al pasar del papel a la pantalla, lo cual le permite dejar a un lado un sustrato neutro para llegar a un mundo más dinámico e interactivo, el mundo digital (p.28).

El lector juega un papel importante en la transmedia, la lectura actualmente se puede hacer a través de varias plataformas, estableciendo así paralelos y comparaciones, cada vez se lee más escribiendo y modificando, ya sea cortando, desplazando, cambiando el orden o introduciendo la propia escritura.

Los elementos transmedia generan comunidad y escritura colaborativa, se da la posibilidad de crear una cultura fan, los usuarios son motivados la mayor parte del tiempo como lectores y escritores gracias a los espacios online, lugares donde pueden leer y ser leídos además de crear contenidos relativos al texto y hablar con otros fans. Por otro lado, para enriquecer su experiencia de lectura y hacer conexiones intertextuales los lectores suelen mirar más allá del texto en los portales online, en los que analizan, comprenden y critican los textos.

Entre los elementos transmedia que amplían el universo narrativo de los textos se encuentran los libros, *comics*, *fan films*, *fan fiction*, programas de televisión, juguetes, videojuegos, juegos de mesa, cine, animación, merchandising, y contenidos generados por usuarios. El universo narrativo de *Harry Potter* es un texto que reúne varios elementos transmedia.

1.2 Planteamiento del problema

La educación para adultos mayores, en términos epistémicos, vincula al aprendizaje como sustancia de motivación transformacional, en el ámbito social, comunitario, familiar, holístico y espiritual, en todas las etapas de la vida. En la sociedad de hoy coexiste, mas no prevalece, y se identifica esta etapa vital, como el tiempo de preparación y terminación de la actividad laboral, concibiendo en forma errónea, que las personas a esta edad inician un proceso de envejecimiento mental y cognitivo, inundado de inactividad.

El punto de inflexión ocurre al marcar la desvinculación y retiro en términos negativos en el imaginario social y sus experiencias profesionales y personales no se integran con facilidad a escenarios colectivos de educación y participación en temáticas de práctica, capacidad y conocimientos ya adquiridos. La aproximación socio cultural está sujeta a prejuicios, mitos e ideas que tienden a generar una ola conducente de exclusión.

La preservación de la actividad andragógica se redefine en razón de la autonomía y búsqueda de comunidad académica como el traslado a otros territorios o espacios de convergencia similares, permiten prolongar una calidad de vida, aun no identificada desde el concepto de estabilidad e identidad del aprendizaje significativo, más bien ha sido supeditada a otros factores no educativos que dependen de los conceptos personales de identidad y personalidad como la motivación entendida según Maldonado, Fajardo, Vicente y González (2016) como “el deseo constante de superación, [...] intrínseca en la persona cuando ésta muestra su interés por realizar por placer una determinada actividad o busca por satisfacción explorar, aprender o tratar de entender o desarrollar algo nuevo” (p. 59).

El trayecto de aprendizaje a lo largo de la vida se encuentra con escenarios académicos formales y no formales, según lo define IMSERSO (2011, citado en Ministerio de Salud y Protección Social, 2015)

El desarrollo del potencial humano a través de un proceso sustentador continuo que estimula y faculta a los individuos para adquirir todos los conocimientos, valores, destrezas y comprensión que requieran a lo largo de toda su vida y aplicarlos con confianza, creatividad y gozo en todos los roles, circunstancias y entornos. (p.17)

La educación en Colombia como derecho fundamental es uno de los aspectos más importantes reconocidos que hacen parte del envejecimiento activo. La participación de los adultos en escenarios educativos, sociales, políticos y culturales permiten una contribución activa a la vida personal, familiar y comunitaria. A nivel del país derivada de la Política Colombiana de Envejecimiento Humano y Vejez (2015-2024), las personas adultas mayores deben recibir capacitación de acuerdo a su gustos y talentos reflejados en actividades productivas. Sin dejar de mencionar lo estipulado por la Ley 1276 de 2009, en lo referente a sus derechos.

En Colombia uno de los retos de la política mencionada en cuestión es el “Promover el envejecimiento activo, satisfactorio y saludable como derecho de todas y todos los colombianos” (Ministerio de Salud y Protección Social, 2015, p. 26) y como eje del envejecimiento activo

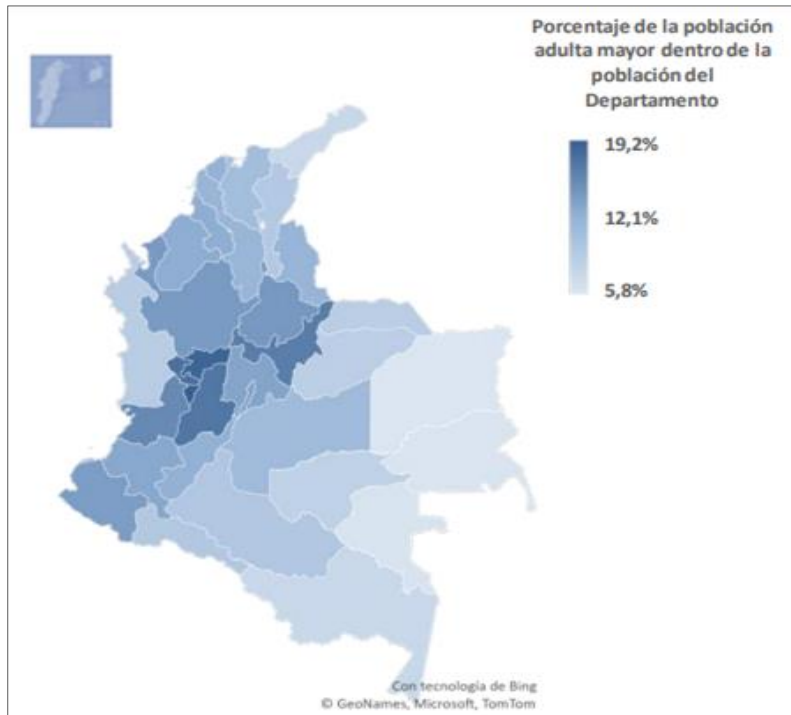
Busca influir en los currículos de la educación básica, media y de formación profesional en el área de ciencias de la salud, ciencias sociales, ciencias económicas, y otras afines como arquitectura e ingeniería, para la inclusión de contenidos dirigidos al desarrollo de capacidades y competencias para el auto cuidado, de planificación en escenarios sociales con condiciones de envejecimiento intermedio y avanzado, de ciudades

amables y seguras para las y los ciudadanos. (Ministerio de Salud y Protección Social, 2015, p.33)

La creación de una cultura para desmitificar el potencial educativo en la vejez sigue una línea de acción particular en el ámbito educativo para facilitar a los individuos el desarrollo de espacios, capacidades y competencias para el aprendizaje en todos los niveles académicos. Le corresponde al Ministerio de Educación dar cumplimiento a la Política vigente en pro de reconocer la experiencia como aporte de las personas adultas a la memoria histórica y la creación de programas académicos para esta población en personas de 60 años o más. De igual forma al Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MINTIC), le corresponde adelantar proyectos para “la apropiación y masificación de las tecnologías, con instrumentos que faciliten el bienestar y el desarrollo personal y social” (Ministerio de salud y protección social, 2015, p. 46).

Las cifras del Departamento Administrativo Nacional de Estadística DANE (2020), estiman que Colombia es un país que envejece a gran escala, de las 6.808.641 personas mayores de 60 años, que representan el 13,5% de la población colombiana igualmente proyectada, su mayor proporción se encuentra representada en las regiones de Bogotá D.C con el 15,5%, Antioquia 14,2% y Valle del Cauca con una cifra del 10,5%, lo cual refleja una concentración identificada del 42,2%. La región con menor cifra de personas mayores de 60 años es la Amazonía.

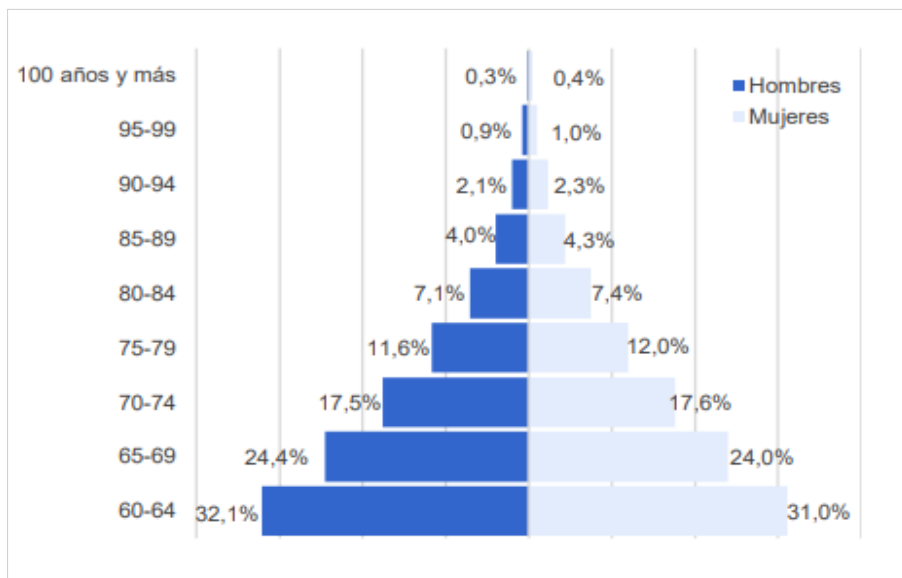
Gráfico 1: Personas Adultos Mayores según Entidad Territorial.



Fuente: DANE (2018 citado en Ministerio de Salud y Protección Social, 2020, p. 4).

La edad poblacional de las personas adultas mayores entre los 60 y 69 años de edad en términos de proporción ocupa el 55,7% de los adultos. Tanto hombres como mujeres a su vez representan 56,6% y el 55,0% respectivamente de dicho rango de edad.

Gráfico 2: Personas Adultos Mayores según edad en población 2020.



Fuente: DANE (2018 citado en Ministerio de Salud y Protección Social, 2020, p. 5).

La actualización de la Política Pública de Envejecimiento Humano y Vejez para el periodo 2022-2030 que sigue actualmente un curso regulado por el Ministerio de Salud y Protección Social, refiere en su boletín de prensa que “El índice de envejecimiento refleja un acelerado crecimiento de la población adulta mayor respecto a los niños, niñas y adolescentes” (Ministerio de salud y protección social, 2021, n.p.). En el cual las cifras de porcentaje para el año 1985 era del 6,9% y para el año 2020 incrementó al 13,8% y se proyecta un aumento para el año 2030 a una cifra del 16%, de la población general.

Así mismo, en términos de educación en Colombia con respecto a las personas mayores para el año 2018 el 14,2% no recibieron educación formal superior a comparación del 84,5% que si recibió educación formal solo en el nivel de educación básico, lo que refleja un alejamiento circunstancial del mercado laboral y una necesidad permanente de generar ingresos, que retrasan la expectativa de suplir su necesidad de formación. El reto impone la renovación de las realidades sociales en consecuencia al comportamiento demográfico de la población, sus necesidades sociales en conceptos de información, comunicación, educación y tecnología.

La educación continua o permanente, ofertada en las instituciones de educación superior, son el escenario de interés y preferencia andragógica actual, no obstante, en la mayoría de estas, los portafolios de cursos, diplomados y otros, no están pensados aun para posibilitar la conjunción disciplinar y didáctica, de saberes relacionados con la coexistencia de varias generaciones como fenómeno inédito en la experiencia de formación.

Los contenidos de temas funcionales y creativos caracterizan el centro de aprendizaje del adulto mayor. Su formulación y autogestión académica, deja de lado los conceptos del disfrute del tiempo libre y el aporte a los procesos formativos demandados por esta población.

La apertura y el reto es integrar lo intelectual, lo recreativo y lo social, al tiempo, que se incorpora el uso de las TIC, en el esparcimiento y el desarrollo académico, de actividades libremente escogidas y diseñadas por y para el sujeto de aprendizaje, creando contenidos que suman experiencias, fortaleciendo la educación para la vida, así mismo lo trata Oliveira (2007) citado por da Silva y Andressa (2015) “Con la educación permanente se asume una nueva concepción de vida humana, cuyo principio central no es solo aprender, sino principalmente vivir para aprender, estando integrado e interactuando con quienes se encuentran a su alrededor (p.14).

La mediación de las TIC en el proceso de aprendizaje para adultos mayores debe comunicar la intencionalidad pedagógica, la significación conceptual y la técnica, por etapas progresivas, desde la adherencia simple hasta llegar a una actividad de sentido colaborativo en línea. Su motivación al aprendizaje o práctica virtual, estará ligada al entorno que le permita su interacción generacional y tecnológica, a los obstáculos a vencer en el aprendizaje electrónico (*e – Learning*) y al uso de las herramientas TIC, que fueron fenómeno de estudio de Sánchez y Luján (2013), cuyas variables apuntaban a la relación del adulto mayor con el equipo y la plataforma virtual; en el ámbito educativo formal se identificó que existe más apatía, y el temor al desconocimiento, que lo aísla y lo inhibe al aprendizaje. Los términos educativos vivenciales de aprendizaje mediado por TIC, según lo documentado por Castillo (2018), muchas oportunidades de mejora aún se pueden lograr, para que los adultos estén en una situación de libertad, en sus procesos de aprendizaje.

Los adultos buscan ser reconocidos por su capacidad adaptativa, la brecha tecnológica y digital ya reconocida, los desanima al desarrollo de las competencias, cuando se enfrentan

por primera vez, en la mayoría de los casos, a un ambiente virtual de aprendizaje, con herramientas que no está habituado a usar, Camacho, Gómez y Pintor (2015), aducen:

Los principales hallazgos fueron que muchos de los alumnos ya conocen herramientas informáticas, relacionadas con su profesión, pero en muchos de los casos existe inseguridad, desconocimiento e incluso rechazo para su aplicación en el ámbito escolar, lo cual les resta ventajas, en comparación con los estudiantes que ya las usan de manera habitual. (p.10)

La lectura y escritura representan, el arraigo particular que los adultos mayores tienen en a la comunicación oral y escrita, las prácticas en los escenarios tradicionales de la presencialidad ponen en manifiesto la oportunidad de lograr su adherencia al e-learning. Así lo describe en su investigación realizada en el ambiente contextual universitario Marino (2015):

El resultado de este análisis evidencia que no hay una diferencia significativa en el desarrollo de las competencias lingüísticas en los sistemas presencial y virtual; asimismo, revela la posibilidad de incorporar el desarrollo de competencias digitales en el entorno andragógicas antes descrito; finalmente, estos resultados evidencian la posibilidad de un desarrollo promisorio de la educación virtual (p.124).

Las nuevas formas de lectura mediática promulgada por las redes sociales, y el uso de dispositivos tecnológicos digitales, operan sin objeto metodológico y dificultan para esta población de adultos, realizar y fomentar sus relatos, sus experiencias; compartir sus escritos y reunir saberes grupales mediados por las TIC.

La situación de aprendizaje del adulto mayor incluye reconocer que la percepción y la metodología juegan papeles muy importantes. Por tanto, las prácticas de estas condiciones

son escasas cuando se combinan los medios tradicionales de enseñanza con algunos medios de aprendizaje virtual que en la mayoría de los casos no muestran favorabilidad para adaptar las herramientas lingüísticas de lectura y escritura que mejoren el desarrollo del programa académico de su interés.

La enseñanza virtual para el adulto mayor, se convierte en un reto docente para crear el ambiente propicio para realizar su labor en un ambiente mediado por TIC, el adulto cuenta con características de independencia y autoformación innata que requieren un análisis por parte del docente que le implica diferentes abordajes los cuales son significativos de estudio y desarrollo, no se puede dejar atrás el papel que juega “el enseñante” en términos de Trigueros, Rivera y Delgado (2017), cuando en su estudio determinan que “Se percibe una serie de debilidades que deberían ser consideradas para posibles mejoras, especialmente en el ámbito de la formación del profesorado y la motivación del alumno” (p. 273).

El papel docente se considera como factor intrínseco a la formación del adulto mayor, por tanto, no deben generalizarse las técnicas y metodologías de los demás públicos objetivos de enseñanza. Posteriormente afirman “Se hace patente la necesidad de eliminar la resistencia a las nuevas tecnologías para minimizar los efectos de la brecha digital y abrir, desde el aprendizaje permanente, vías para la formación de una ciudadanía más integrada en la sociedad, especialmente en edad madura.” (Trigueros, Rivera y Delgado, 2017, p. 273)

La sociedad se construye sostenida en los ideales de generaciones anteriores, dándole paso permanente a las nuevas visiones, por tanto, es donde lo técnico, lo tecnológico y dimensional, toman una fuerza de avalancha y una rapidez inmensurable, el papel del docente en la formación de competencias tecnológicas pertinentes y acordes con el objeto de aprendizaje es una prioridad en el sistema educativo andragógico. Así mismo lo expresan Morales y

Leguizamón (2018) en su estudio de los aciertos y desaciertos de la formación docente “entre la andragogía y la realidad objeto de estudio, y se observó lo alejadas que están las cualificaciones de las necesidades de aprendizaje docente” (p. 161).

1.3 Justificación

Las personas que no nacieron en la época digital desconocen, en su mayoría, las oportunidades de desarrollo que presentan las nuevas tecnologías, o tienen dificultades a la hora de aplicarlas, este grupo de personas se caracteriza por disponer de mayor tiempo libre y se identifican como nuevos clientes que se encuentran en mejores condiciones socioeconómicas, psíquicas, físicas y culturales, y además, quieren mantener sus habilidades intelectuales, por lo que acceden a espacios en los que puedan aprender, por un lado, aquello que a lo largo de su vida no pudieron por causas diversas: tener que trabajar, no existir posibilidades en su entorno, etc. O, por otro lado, porque buscan respuestas a los interrogantes más profundos, al sentido de la vida, las enfermedades, el dolor, la muerte. Por esto hay que centrarse en organizar entornos educativos y ofrecer oportunidades de formación en elementos que ayuden a disminuir la brecha digital y brinden independencia a la hora de utilizar las nuevas tecnologías.

La sociedad actual está permeada por las tecnologías de la información y la comunicación aportando nuevas formas de adquirir el conocimiento, la lectura se encuentra en este cambio debido a que los modos tradicionales de lectura y escritura se han visto alterados. Las experiencias digitales generan nuevas formas de integración y producción “Estimulan la creación colectiva y colaborativa y generan un conocimiento compartido que se elabora entre diferentes nodos o sujetos, en intercambios de diferente intensidad, flujo y magnitud. Se trata

de aquello que comienza a conocerse como inteligencia colectiva” Unesco y OEI (2014) citados en Otálvaro (2018, p. 11).

La narrativa transmedia es uno de esos elementos, debido a que en ella los consumidores no se limitan solo a consumir el producto cultural, sino que amplían el mundo narrativo con nuevas piezas o modifican el original cortándolo, desplazándolo, e introduciendo nueva escritura.

La lectura en adultos es un tema de interés e importancia debido a que la memoria colectiva de la sociedad está depositada en las personas que la habitan, estas se encargan de preservar los valores de la historia y contribuyen a comprender el presente para proyectar así el futuro. Por lo que la narrativa transmedia presenta una oportunidad para compartir y mantener esa memoria, por medio de esta narrativa escriben, son leídos y leen a los demás, permitiendo un encuentro generacional con los otros usuarios, también tienen la oportunidad de transmitir los conocimientos adquiridos a lo largo de la vida.

La pertinencia de este trabajo se fundamenta en la convergencia del tema educativo, la mediación tecnológica y la apropiación, por parte del público objetivo, de elementos que les permitan superar las brechas digitales, acercándose a las nuevas formas de lectura y escritura por medio de la narrativa transmedia. El contexto local ha sido poco estudiado desde los ámbitos académicos, esto se puede evidenciar tras un rastreo bibliográfico en el que se no se encuentran estudios que traten el tema.

La investigación se convierte en una fuente de consulta para comprender lo que es la educación para adultos de programas de formación continua, específicamente en lo que tiene que ver con el uso de la transmedia como mediación tecnológica para apoyar sus prácticas de

lectura y escritura. Resulta pertinente para el ámbito académico y educativo en cuanto indaga por un tema actual y poco tratado (la transmedia como herramienta de mediación educativa de lectura y escritura para adultos del programa de educación continua).

El proyecto busca formar parte de los grupos que se han adaptado a las necesidades de las personas mayores en la formación continua, en otras palabras, a los programas lúdicos de enseñanza para personas adultas que existen en Medellín, más específicamente en el programa de educación continua Casa de la Felicidad de la Universidad Pontificia Bolivariana, uniendo como mediación tecnológica las narrativas transmedia a los procesos de lectura y escritura en los adultos, con una propuesta de diseño académica específica para esta población objeto del estudio.

Por tanto, la utilidad de este tema de investigación para un magister está en la idea de avanzar en el estudio de una metodología pertinente y probada que permita llevar a cabo la adherencia de lo digital, lo tecnológico, técnico y virtual al contexto social académico en la educación para adultos. Por ser factible y pertinente permitirá la identificación de contextos, el reconocimiento de saberes y la transmisión de conocimiento.

1.4 Pregunta de investigación

El abordaje de la problemática planteada con respecto a la educación de los adultos mediada por TIC desde el punto de vista epistémico, social, educativo y cultural, identifica las relaciones personales y de comunidad como características del aprendizaje andragógico en cuestión, lo cual permite analizar desde la educación mediada, la necesidad de emplear una herramienta que mejore las condiciones de lectura y escritura para adultos de programas de educación continua a nivel superior y el reto que representa su abordaje, con el fin de que

sea significativo y se alcancen los objetivos de aprendizaje lúdico, transgeneracional y académico para brindar una propuesta de educación mediada por TIC para esta población.

Por lo anterior, en el desarrollo de esta problemática se plantea la siguiente pregunta:

¿Cuáles son las características de la narrativa transmedia como herramienta de mediación educativa de lectura y escritura para adultos del programa de educación continua Casa de la Felicidad?

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

Emplear la narrativa transmedia como herramienta de mediación educativa de lectura y escritura para adultos del programa de educación continua Casa de la Felicidad.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Diseñar una propuesta educativa transmedia de lectura y escritura para adultos del programa de educación continua Casa de la Felicidad.
- Identificar el uso de la narrativa transmedia como herramienta de mediación educativa para la lectura y escritura en adultos del programa de educación continua Casa de la Felicidad.
- Describir la apropiación obtenida de la narrativa transmedia como herramienta de mediación educativa para la lectura y escritura en adultos del programa de educación continua Casa de la Felicidad.

1.6 Contexto

El lugar en el que se va a aplicar el proyecto es el programa de formación continua Casa de la Felicidad adscrito a la escuela de Teología, Filosofía y Humanidades de la Universidad Pontificia Bolivariana en la ciudad de Medellín. El programa busca aprender a cultivar la sabiduría, disfrutar la vida e identificar lo que es importante, por lo que tiene como objetivos brindar espacios para el aprendizaje y el crecimiento personal, disfrutar del aprendizaje y el conocimiento, promover la socialización entre los asistentes y generar comunidad entre sus participantes.

La Casa de la Felicidad abre sus puertas para que las personas vuelvan a clase, motivadas por el gusto de adquirir nuevos conocimientos y por el aprovechamiento del tiempo libre, la formación y crecimiento personal en los ámbitos culturales, espirituales, artes y oficios que pretende, a través de la vivencia, de generar bienestar social, conocimiento, cultura y riqueza espiritual en sus participantes. Ha sido pensada como camino para la construcción de una morada interior en la que se aprende a vivir, convivir y trascender.

El ámbito de formación cultural hace una apuesta, desde la propuesta cognitiva para que el conocimiento llegue a diferentes personas y, así, potenciar unas renovadas formas de ser que, según la identidad de la UPB, implica una manera de ser humano. En el ámbito de artes y oficios se brindan espacios para crear, expresar, generar habilidades, desarrollar conocimientos, destrezas y actitudes para las artes y los oficios, y en el ámbito espiritual, Casa de la felicidad desde su esencia misma, busca el cultivo de la persona, de la morada interior, de saber vivir para lograr un equilibrio consigo mismo, con los otros, con el mundo y con Dios.

Cuentan con aproximadamente 60 cursos, se ofrecen de 15 a 18 cursos por semestre y entre los cursos predilectos se encuentran Historia del arte; De las cavernas a las galerías de arte; Literatura colombiana; y Un mundo en mostacilla.

Casa de la felicidad está conformada por un aproximado de 793 alumnos, con edades comprendidas entre los 54 a los 97 años, y cuenta con un promedio de edad de 55. Al inicio, los grupos tenían alrededor de tres participantes, hoy los grupos tienen de 25 a 32 personas.

Los espacios que se encuentran son de formación y aprendizaje para el disfrute, la socialización, la apropiación social del conocimiento y la generación de comunidad, trascendiendo el aula de clases.

CAPITULO 2

MARCO REFERENCIAL

2.1 Estado de la cuestión

La narrativa transmedia y sus elementos, al igual que la educación para adultos, la incidencia significativa de los programas de educación continua en las universidades y el fenómeno intrínseco de la aplicabilidad de la *Storytelling*, en la población objeto de investigación, permiten realizar la consulta académica referencial de base para la indagación correspondiente.

El rastreo se realizó en las bases de datos *Ebsco Host*, *Jstor*, *Oxford*, *Scopus*, *Taylor & Francis Group*, *Springer Link Nature*, *Sage Journals*, *Google Scholar* y en los repositorios académicos de la Universidad Pontificia Bolivariana, la Universidad EAFIT, la Universidad Medellín y la Universidad de Antioquia.

Los documentos consultados que soportan el trabajo de investigación se centraron en revistas científicas, trabajos de grado de maestría y doctorado, con un intervalo entre 2015 y 2020, teniendo en cuenta las siguientes palabras claves: *andragogy*, *education adult older*, *adult continuing education*, *adult education in higher education institutions*, *transmedia storytelling*, andragogía y TIC, educación continua adultos mayores, las TIC y los adultos, adultos mayores + brecha digital, enseñanza en adultos mayores, lectura y escritura por TIC, transmedia, narrativa transmedia, lectura digital versus lectura análoga, lectura digital versus lectura tradicional. La búsqueda anterior fue agrupada en tendencias, particularidades y tópicos de escasa referencia, de acuerdo con el siguiente análisis.

2.1.1 **Ámbito internacional**

La tendencia de identificar el fenómeno social y demográfico del envejecimiento de la población en el mundo soporta el inicio de la base temática referencial, de la cual parten los análisis posteriores. Los autores Sánchez y Luján (2013), Camacho, Gómez y Pintor (2015), Sevilla, Salgado y Osuna (2015) adicionan a este fenómeno los desafíos que enfrenta la población adulta a consecuencia de la evolución tecnológica actual que incluye nuevas formas de comunicación y de educación. El desafío crea una convergencia común: los adultos mayores y el uso y apropiación de las TIC, identificando esta convergencia como útil para la integración a la sociedad, su adquisición de conocimiento y el fortalecimiento de las capacidades laborales o profesionales.

La ocupación del tiempo libre del adulto mayor activo, al reducir la vida laboral y el impacto de las nuevas tecnologías, surgen como tendencia en la sociedad actual, concerniente a la búsqueda de espacios para la formación de comunidad colaborativa, la socialización de pares y el replanteamiento de su actividad diaria y su identidad personal, en la sociedad, en la familia y en el nuevo rol productivo. Las TIC empleadas como medio para el relacionamiento social, inciden notoriamente en la satisfacción personal y los motiva a seguir aprendiendo dada la experiencia y madurez adquiridos en el ámbito profesional, académico y experiencial.

La nivelación de competencias digitales, el uso del internet y la adaptación a entornos virtuales de aprendizaje, condicionan la accesibilidad a estos espacios generándoles a la mayoría inseguridad y aislamiento. Las oportunidades que ofrecen el *e-Learning*, los *Massive Open Online Course* (MOOC) y la comunidad socioeducativa, al avance de sus procesos cognitivos, sumada a la integración de iniciativas, programas y prácticas mediadas por las TIC,

disminuyen la brecha digital originalmente existente y aumentan la calidad de vida de los adultos mayores.

El uso de medios tecnológicos y redes sociales permiten paulatinamente superar la brecha digital que los rodea, incorporándose a rutinas de aprendizaje y participación en cursos creados para tal fin, especialmente desde la informalidad académica, en temas de su interés personal como informática, arte, cultura, música, etc., derivados de la educación continua en las instituciones de educación superior que desarrollan programas especiales.

La particularidad que vincula los aportes de los autores Jie Xiong y Meiyun Zuo (2019), referente a la motivación para el aprendizaje en línea de adultos mayores se relaciona con los cursos masivos abiertos en línea que le aportan sentido tecnológico al aprendizaje significativo, la tendencia resalta la popularización de estos cursos en la mayor parte de Europa occidental, particularmente en el reino unido, se vislumbra como este panorama electrónico es de preferencia por los adultos mayores. La comprensión de sus motivaciones y el análisis de contenidos ha permitido crear y diseñar cursos ajustados a la población objeto de interés, es así como los autores identifican que las motivaciones principales se refieren a: contacto social, búsqueda de diversión, mejorar la cognición, adquirir conocimientos o resolver problemas específicos de un tema en particular. Es importante resaltar que estas motivaciones encontradas varían con la edad y el género.

El análisis de la tendencia centra su atención en el aprendizaje autodirigido en adultos, encontrando en los artículos más actuales el avance en la concepción de la educación para adultos desde tópicos o énfasis diferentes, en países como Estados Unidos, Sudáfrica e Inglaterra. La convergencia expuesta inicia con el aporte de los autores Song y Bonk (2016) identificando cómo el aprendizaje se ha tornado autónomo, propio e individual o autodirigido,

con el apoyo de las tecnologías que emergen y que ofrecen una gran variedad de recursos en línea, de aprendizaje informal y a la medida justa, de las necesidades del adulto. El conocimiento de los comportamientos y motivaciones de este método de aprendizaje autodirigido son escasos, en el estudio concluyen que los participantes son alumnos informales y que no tienen orientación o pautas que mejoren su rendimiento académico, sin embargo, su estudio realizado en Estados Unidos concluyó también que la motivación principal para el incremento y flujo del aprendizaje autodirigido informal por medio de los recursos tecnológicos en línea está soportado en la libre elección de contenidos, y en el autocontrol del proceso, generando en los participantes interés y compromiso. Este tópico encuentra su razón en factores de satisfacción personal.

La tendencia anterior continúa con los estudios realizados en Sudáfrica, por los autores Toit- Brits y Van Zyl (2017), Mentz y Van Zyl (2018) y Van der walt (2019) que caracterizan el aprendizaje autodirigido como una técnica educativa que avanza progresivamente y que es utilizada en las instituciones de educación superior, basadas en la responsabilidad que cada estudiante acepta dentro de su propio proceso de aprendizaje, con el fin de hacerlo personal, enriquecedor y exitoso. El primer tópico aquí enfatizado, determina que el estudiante con respecto a su aprendizaje, debe tomar el control y aplicar la autodeterminación para aprender lo que considere relevante en su formación, el control se asocia al nivel que cada adulto tenga de asertividad y a las características propias de su personalidad.

En tanto, si el aprendizaje es cooperativo impacta positiva y directamente en las habilidades tecnológicas y aplicaciones informáticas, fortaleciendo su autoaprendizaje principalmente en casos donde los interesados no hayan tenido experiencias de autoformación. El concepto anterior se analiza como segundo tópico de influencia. El avance conceptual del

aprendizaje autodirigido no sería tal si la teoría andragógica del siglo XX no lo hubiese determinado como existente, solo que ha tomado variaciones en el proceso evolutivo al agregarle componentes como la libertad agenciada por el mismo alumno, creando y administrando su aprendizaje como proyecto particular, así lo enfatiza el tercer tópico de análisis.

La creatividad y el apoyo docente son particularidades que se suman al análisis de la tendencia del aprendizaje autodirigido por el autor Howard (2020), quien sostiene que las anteriores competencias son dignas de ser fomentadas en los espacios educativos formales en el contexto de aprendizaje de adultos, visto como un proceso pragmático. Adicionalmente, afirma que los maestros pueden apoyar este proceso desde las actividades educativas prácticas y creativas, y desde el aprendizaje experimental como lo son las simulaciones y el aprendizaje basado en problemas.

En la escasa referenciación encontrada en tópicos relacionados con el análisis del recurso académico institucional, se rescata lo aportado por los autores Da Silva y Andressa (2015) y Marino (2015), los cuales en su mirada del contexto universitario de interés para este proyecto académico, determinan en sus estudios, que el diseñar e implementar programas y actividades *e-Learning* para adultos mayores, requiere el análisis del impacto académico en términos de la educación social y el empoderamiento de esta realidad andragógica en la universidad abierta y la pedagogía social. La oportunidad de pertenecer a un espacio educacional no formal con un currículo caracterizado por conceptos de formación interactiva, permite la educación como factor de empoderamiento para las personas adultas, integrando el requerimiento y desarrollo de competencias lingüísticas en los sistemas presencial y virtual,

revelando la posibilidad de intervención en este tipo de población para el escalonamiento a la educación virtual autónoma.

En el tópico de investigación referente a la didáctica, enseñanza o formación docente para la población adulta mayor existe un vacío de artículos, sin embargo, rescatamos lo expuesto por los autores Trigueros, Rivera, y Delgado (2017) y Morales y Leguizamón (2018), que involucra el uso de las TIC, desde el enfoque cualitativo y en la perspectiva del personal docente, para el aprendizaje como recurso de enseñanza, donde se evidenció debilidad y poca motivación.

La necesidad de eliminar la resistencia a las TIC en los docentes incluye la apropiación y la disminución de su brecha digital, la cual no debe ser superada o evidenciada en la formación y aprendizaje permanente de la población en edad madura. Las características propias de la educación de adultos requieren el desarrollo de competencias tecnológicas y la formación docente en TIC, analizando la andragogía y su realidad docente, al existir un alejamiento de las cualificaciones de las necesidades de aprendizaje docente y los intereses de las entidades educación que buscan cualificar también al sujeto cualificado.

Las particularidades encontradas en tópicos relacionados con la docencia presentan diferentes enfoques, Youde (2018) le apuesta a la tutoría efectiva en adultos desde el contexto andragógico de aprendizaje mixto, su propuesta es comprender el aprendizaje combinado o mixto entre la presencialidad y la virtualidad, como debate que sostiene la base motivacional del estudiante adulto para el aprendizaje, el modelo andragógico satisface las necesidades del estudiante, siguiendo la línea propia vocacional y el tiempo parcial de la actividad. El enfoque desde la enseñanza y la evaluación que adoptan los tutores o docentes en este modelo se centra

en ser estructuralista y evaluativo, congruente con la percepción del adulto y relacionado con la calidad de la formación, se destaca que para los tutores o docentes de este estudio realizado en Inglaterra la motivación debe ser extrínseca al proceso.

El enfoque encontrado en Yaw Owusu-Agyeman y Magda Fourie-Malherbe (2019), aportan como particularidad al tópico docente en este estudio sudafricano la negociación de la copropiedad del aprendizaje, derivado de las prácticas educativas con adultos que participan en los programas de educación superior. El estudio se soporta en la contribución activa y frecuente que los adultos realizan al mejoramiento y planificación de las actividades educativas en sentido de crear conocimiento en la interacción con el docente en el aula, identificando que el nivel de compromiso permite el desarrollo de habilidades mutuas, sin embargo, al ser considerado ventaja, se pondría en riesgo el aprendizaje efectivo de los adultos.

La secuencia de las particularidades en docencia sigue su enfoque desde Polonia en Kruszelnicki (2020), en oposición crítica a la autodirección y la autonomía en el aprendizaje, aduce que son expresiones de falsa educación en el aprendizaje crítico y transformador de los adultos. El estudio parte de la teoría de corregir el concepto de aprendizaje del adulto autodirigido, al asumir que el adulto es autónomo, autoreflexivo y maduro, la postura frente a la teoría andragógica es contraria a la autodirección, no tiene un componente obvio e innato. El direccionamiento docente debe seguir siendo de facilitador de un pensamiento e ideas ya estructuradas, el acompañamiento desarrolla las habilidades críticas del adulto y ayuda a eliminar distorsiones de la realidad social en la que vive al tener la capacidad de comprender sus necesidades y decisiones en la educación continua.

Como particularidad Boulton- Lewi y Tam (2018) reconocen que no existe una reciente y amplia investigación de la enseñanza de adultos mayores, además señalan una tendencia interna desde el análisis de este problema en Hong Kong y Australia sumado al aprendizaje, en consecuencia, encuentran que los estudios de base generalmente corresponden al por qué los adultos mayores quieren aprender, sin embargo, la identificación del problema ratifica el vacío relacionado con esta temática. La enseñanza de adultos y el aprendizaje en la educación superior detallan variables de relación directa entre: aprendizaje y envejecimiento; variedad en las opciones y aprendizaje; percepción y visión de la información y aprendizaje; y la relación entre aprendizaje profundo o significativo y grado de satisfacción.

La particularidad identificada en la percepción del docente ante la educación permanente del adulto y su competencia emprendedora, es un tópico interesante y poco común, abordado por Fernández y Rebollo (2017), desde la mirada del que enseña, como lo describen en su estudio desde España, refieren el grado, en términos de nivel alto, medio y bajo, de presencia de competencias que clasifiquen y sean calificadas como de emprendimiento, la técnica descriptiva y el rigor de profundidad aplicado a entrevistas a docentes implicados en la investigación arrojan resultados relacionados con la percepción, encuentran que los docentes perciben que: los alumnos no están suficientemente preparados para iniciar un proyecto, además de iniciar por su cuenta un proyecto empresarial; por tanto a pesar de cursar módulos de contenido emprendedor, no sabrían cómo aplicarlo, en conclusión no poseen la competencia emprendedora, la falta de creatividad es el común denominador del estudio representado en la escasa incidencia que este tipo de cursos ejerce en el desarrollo de la competencia en el individuo que participa en estos programas.

El punto de vista expresado por Maldonado, Fajardo, Vicente y González (2016) es identificado como tendencia en vista del comportamiento y participación social digital activa del adulto mayor, reconociendo que tiene la identificación del rol que le aplica en la sociedad tecnológica de hoy, integrada a la comunicación e información de asuntos políticos, económicos, sociales, culturales, espirituales y educativos, generando ideas y aportes para el desarrollo de actividades que mejoren su región de origen.

La incidencia cultural y científica, derivada del componente histórico de las comunidades y el fenómeno de los colectivos urbanos y rurales, han dado lugar al adulto mayor como co-protagonista frente a un nuevo paradigma, motivando a un proceso de búsqueda de saberes interdisciplinarios propios de su interés, asociado a espacios de interacción social mediante las TIC.

La particularidad holística encontrada en Mager (2019), referente a la narración de cuentos e historias de vida, para transmitir y compartir actividades de pequeños grupos, reconfortan la experiencia de aprendizaje y se convierte en una fórmula para aumentar su felicidad y bienestar en procesos de resiliencia.

Los riesgos de la inmovilidad física, mental, afectiva y social del adulto mayor, se atenúan al vincularse en actividades de su interés relacionadas con la información y la educación permanente, que le suma convivencia e integración a grupos presenciales o comunidades virtuales. La participación en tareas y didácticas que lo orientan al autoaprendizaje retoman su experiencia tornándola significativa, dándole a su narración trascendencia.

Muñoz, Serrate y Navarro (2019), relacionan la perspectiva educativa de las personas mayores activas con la satisfacción vital y la generatividad. El estudio realizado en España establece como particularidad la construcción de la identidad de una persona mayor en su etapa de madurez activa en la vida universitaria. En el desarrollo se encontró que la perspectiva educativa está directamente relacionada con la generatividad, en el interés de asegurar bienestar a futuras generaciones, orientación y marcar la huella en el conocimiento. Los demás aspectos personales del adulto, como el estado de salud, el estado civil y el programa de educación superior en el que participa tienen un efecto positivo en la relación con el concepto de satisfacción con la vida.

El ambiente universitario en el que participan personas adultas mayores, genera una oportunidad de intercambio generacional en los aspectos académico, profesional y experiencial que aportan sentido constructivo del conocimiento socio cultural, acorde con los colectivos de participación, que se destinan en los programas de educación continua principalmente.

El avance de la tecnología y la aparición de nuevos espacios para la producción de contenido promueven como tendencia el cambio en los rituales de lectura y escritura como se puede observar en García-Roca (2019) y Bourgeon-Renault, Derbaix, Jarrier y Petr (2019). Los últimos autores (Bourgeon-Renault, Derbaix, Jarrier y Petr) tratan particularmente cómo estos cambios en las prácticas de lectura y escritura generan una gran transformación tanto social como temporal, dicen cómo, debido a esto, varios ámbitos entre ellos el cultural, han tenido que adaptarse y aumentar su poder de atracción por medio de narrativas transmedia.

Se observó en particular que Lynch (2016) trata el cambio de intencionalidad de la linealidad, en el que describe que la narrativa no se escribe para la red, sino que está escrita a través de ella, por lo que la red y la narración están mediadas por las elecciones de la audiencia,

la línea entre la experiencia analógica y la experiencia digital es cada vez menos significativa, lo que sucede en lo digital influencia lo análogo y viceversa. Además, introduce una descripción histórica de la transmedia en la que toma los puntos clave que han ayudado a su desarrollo durante la última década y también la importancia que esta ha representado para los escritores creativos.

Por su parte, Bourgeon-Renault, Derbaix, Jarrier y Petr (2019) tratan de forma particular el carácter inmersivo de la transmedia, en el que se invita a los usuarios a sumergirse en la narrativa del texto, en el universo ficcional, participando y construyendo para conocer nuevos espacios y personajes.

Por otro lado, Javanshir, Carroll y Millard (2020), presentan como particularidad un modelo que puede usarse para identificar las características estructurales fundamentales de una variedad de formas de narración transmedia.

La narrativa transmedia tiene como característica la difusión de una historia por medio de diferentes plataformas, por lo que se puede prestar para llegar a las audiencias fragmentadas mediante puntos de entrada en plataformas populares como es el caso de Lutkenhaus, Jansz, y Bouman (2019) y Dal Yong Jin (2019).

Otra de las características transmedia, que aparece como tendencia entre los textos consultados, es la oportunidad y el espacio que brinda este tipo de narrativa a los usuarios, en el que pueden participar y producir contenido, permitiendo crear y expandir el universo narrativo. Bourgeon-Renault, Derbaix, Jarrier, Petr (2019), Lutkenhaus, Jansz, y Bouman (2019), Rampazzo Gambarato y Dabagian (2016), García-Roca (2019) y Potter (2017).

Como tendencia se puede observar como las narrativas transmedia han ganado fuerza, las historias han comenzado a migrar, los distintos dispositivos y contenidos se van interrelacionados entre si a través de numerosas dinámicas que multiplican notablemente las posibilidades de acceso a esos productos, esto lo tratan Dal Yong Jin (2019), Barber (2016), Albaladejo (2019) y Javanshir, Carroll y Millard (2020).

La evolución de las narrativas transmedia y su incorporación a prácticas más cotidianas ha generado el uso de estas en muchos ámbitos como se puede observar en Bourgeon-Renault, Derbaix, Jarrier, Petr (2019), Lutkenhaus, Jansz, y Bouman (2019), Rampazzo Gambarato y Dabagian (2016), Guerrero-Pico y Scolari, (2016), Dusi, Ferretti y Furini (2017) y Pérez-Martínez y Motis Dolader (2018).

Estas prácticas han comenzado a ser tendencia para la enseñanza, más específicamente, se han creado cursos transmedia para capacitar y enseñar llegando de formas más lúdicas a un público que en la mayoría de los casos está disperso, esto se observa en los textos de Garcia, Navarro, Rodriguez, Fernandez y Freixes (2017), Lutkenhaus, Jansz, y Bouman (2019), Hausknecht (2018), y Dusi, Ferretti, Furini (2017).

Montoya Bermúdez y Vásquez Arias (2018) exponen como particularidad modelos para el diseño de experiencias transmediales de la comunicación a escenarios pedagógicos que buscaban incentivar la lectura y la escritura.

Utilizar las narrativas transmedia como herramienta para talleres o cursos en los que se tratan experiencias de lecto-escritura y en los que se pueden experimentar con las historias a través de diferentes plataformas se ha convertido en una tendencia como se puede evidenciar

en Gambarato y Nanì (2017), Slota, Young, O`Byrne y Ballestrini (2016) y Scolari, Rodríguez y Masanet (2018).

Por su parte, Albaladejo (2019) y Sánchez, Aarseth, Pratten y Scolari (2016) tratan la construcción de mundos narrativos en los universos transmedia debido a que se ha generado una pérdida en el peso del factor narrativo en favor de la construcción de mundos y personajes transmedia, la confluencia de medios y la bifurcación de contenidos condicionan el modo en que se configuran los imaginarios colectivos, logrando que exista una mayor disposición hacia historias que entrañan una cierta complejidad y favorecen la personalización del consumo.

2.1.2 Ámbito nacional

El vacío referencial es acentuado en este ámbito nacional, tanto en artículos de investigaciones teóricas como en la documentación científica de experiencias prácticas aplicativas de los tópicos anteriormente referenciados.

Como particularidad nacional se puede encontrar a Sepúlveda (2019) quien expone el papel relevante que tiene las nuevas tecnologías en los procesos de cierre de la brecha intergeneracional y como también pueden ayudar a contribuir con la divulgación del mensaje que los mayores desean compartir con las nuevas generaciones, especialmente en la comunidad indígena Wounaan. Gracias a las narrativas transmedia la comunidad indígena se ha podido involucrar como co-creadores del relato y de sus productos mediáticos tratando las versiones fragmentadas de sus relatos orales como un corpus, por lo que se abre, para los jóvenes indígenas, la posibilidad de construir un relato unificador que contenga y amplíe el universo narrativo.

2.1.3 Ámbito Local

El vacío referencial en el ámbito local es identificado como medio, desde la escasez de experiencias investigativas relacionadas con documentación académica y científica objeto de los tópicos propuestos. La siguiente referenciación encontrada soporta de forma particular las bases conceptuales generales del trabajo de grado actual, implícitamente relacionados con la narrativa transmedia y la existencia de programas de educación continua para adultos mayores en las universidades de la ciudad, incluyendo el aprendizaje de las TIC, se identifican como hallazgos valiosos de análisis.

La particularidad experiencial, el trabajo investigativo del autor Otálvaro (2018), resalta en el empleo de la transmedia en una comunidad local de adultos ubicada en el área metropolitana de Medellín, en el proyecto denominado transbarrio, en el cual se emplea la técnica narrativa de carácter educativo, social y cultural con participación en el aprendizaje colaborativo, creando universos narrativos a partir de los saberes, logrando así una alfabetización digital, como base de transformación y favoreciendo la participación en contextos extracurriculares. La comunicación oral y escrita integradas a la competencia lectora, fortalecen a los individuos como agentes de desarrollo y los hace protagonistas de sus procesos de formación.

La tendencia general encontrada en Moreno y Parra (2016), referente al aprendizaje del adulto mayor en temas relacionados con las TIC, analiza una particularidad específica dentro del estudio realizado en el área metropolitana de Medellín que no se había observado en los referentes anteriores, especialmente en el abordaje de las limitaciones físicas y cognitivas del adulto mayor para el uso de las nuevas tecnologías. El estudio parte de la primicia del deseo de

aprender de los adultos mayores, teniendo en cuenta que son ellos mismos los que seleccionan las tecnologías que quieren aprender y que se acomodan a su nivel de aprendizaje. Las limitaciones físicas y cognitivas pasan a segundo plano, cuando los resultados arrojan información del porque están ahí, asistiendo a los cursos. Encontraron en los adultos una fuerte necesidad de mantenerse actualizados, compartir con sus compañeros de aula, se sienten felices en clase, aunque tengan que repetir varias veces el curso, además el 85% de la muestra consideró que aprender TIC no era difícil y le permitía desarrollar habilidades físicas comunes al manejo del computador.

La particularidad del estudio realizado por Hincapié (2019) basado en la identificación de los programas educativos para adultos mayores ofrecidos por las universidades locales, sorprende y soporta de manera positiva el estudio actual, por la mención del escenario de investigación de este proyecto desde otra perspectiva educativa.

El artículo cualitativamente, visibiliza las universidades con sus respectivos programas de extensión académica, las cuales deben cumplir y dar respuesta a la comunidad con programas que impulsen la responsabilidad social, permitiendo la participación de grupos poblacionales especiales en actividades académicas que a su vez promulgan espacios intergeneracionales de inclusión social y desarrollo personal para los adultos en temas de promoción y cultura del envejecimiento sano y la calidad de vida. La lista de programas contiene los siguientes: La Universidad EAFIT con su programa de extensión Saberes de vida; la Universidad de Antioquia aporta a la comunidad el Aula universitaria para mayores; el Tecnológico de Antioquia promueve la Cátedra universitaria para adultos mayores; la Institución universitaria Salazar Herrera crea la Cátedra de la experiencia y la familia, a partir de un proyecto de investigación anterior; y la Universidad Pontificia Bolivariana con su

programa de educación continua Casa de la Felicidad. Los programas mencionados conservan la filosofía andragógica y gerontológica, los cuales paulatinamente han incrementado los usuarios de población adulta mayor activa y productiva.

2.2 Marco conceptual

Las revisiones teóricas realizadas se centraron en los conceptos en los que se basa esta investigación, a saber: conceptualización de Narrativa transmedia y Andragogía educación para adultos, considerando que estos constituirán la base que facilitará el análisis de la información.

2.2.1 Narrativa transmedia

El concepto de Narrativa Transmedia se define como un relato que se expande a través de muchos medios y plataformas de comunicación, y que permite la participación de la audiencia. Este concepto fue originalmente introducido por Henry Jenkins en un artículo publicado en *Technology Review* en el 2003 en el que expone que al habernos introducido en una era en que convergen los medios, se ha vuelto inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales, por lo que se debe “desarrollar de manera colaborativa contenido que funcionara bien en todos los medios.” (Jenkins, 2003), las narrativas de hoy se producen por muchas personas a un público masivo para un rango de plataformas, esto en contraste con las narraciones polisémicas que eran dirigidas a diferentes audiencias a través de un canal, deben consistir en tres o más historias narrativas existentes dentro del mismo universo ficticio (Kalogeras, 2014).

La narrativa transmedia es una particular forma en que la narrativa se expande a través de diferentes sistemas de significación: verbal, icónico, audiovisual, interactivo, entre otros, y a través de diferentes medios como el cine, el comic, la televisión, los videojuegos, el teatro, etc. “La narrativa comienza en un cuento o novela, sigue en un cómic, continúa en una serie televisiva de dibujos animados, se expande en forma de largometraje y termina (¿termina?) incorporando nuevas aventuras interactivas en un videojuego” (Scolari, 2017, p. 177).

Pero estas narrativas no son una mera adaptación de un lenguaje a otro “la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil.” (Scolari, 2013, p. 24) Cada medio aporta de manera diferente a la construcción de este mundo narrativo y cada plataforma debe ser autónoma, en una se puede seguir la historia principal, en otra la de un personaje secundario, pero en general el tema sigue siendo el mismo (Kalogeras, 2014).

Cuando hacemos referencia a las narrativas transmedia no hablamos de una mera adaptación de un lenguaje a otro, como la adaptación de un libro al cine, sino de una estrategia que va más allá, para que se considere transmedia debe ofrecer nuevas ideas y experiencias y no ser redundante, además esta “desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción.” (Scolari, 2013, p.25) Esta dispersión textual en la que hay una red de personajes y situaciones que conforman un mundo o un universo narrativo es una de las más importantes fuentes de complejidad de la cultura de masas contemporánea.

Entre las propiedades que caracterizan a las narrativas transmedia se encuentra una que llamó especialmente la atención de Henry Jenkins, que además de expandirse por varias

plataformas, los personajes y sus mundos narrativos dependían de los consumidores para seguir expandiéndose de un medio a otro.

Los lectores o consumidores participan activamente en el proceso de expansión transmedia, no se limitan a consumir el producto cultural sino que lo amplían a su mundo narrativo con nuevas piezas textuales, lo hacen principalmente por medio de portales web y redes sociales a través de *fan fictions*, grabando parodias y subiéndolas a *YouTube*, creando *fan arts*, novelas gráficas, *blogs*, entre otros. En un mundo transmedia “tanto el público como sus creadores comparten una misma imagen mental de la *worldness*, o sea una serie de rasgos que distinguen un determinado universo narrativo.” (Scolari, 2013, p.26) Por lo que los dos rasgos que caracterizan a la narrativa transmedia son la expansión narrativa y la cultura participativa, creando diferentes puntos de entrada para diferentes segmentos de audiencia, al permitirle al usuario ingresar a una historia desde diferentes puntos, llevándolo a experimentar las historias de diferentes maneras.

Según Scolari (2017) la narrativa transmedia se puede sintetizar en la siguiente formula:

$$NT = IM + CGU$$

NT: narrativa transmedia

IM: industria de medios

CGU: contenidos generados por usuarios

También se puede sintetizar de la siguiente forma:

$$NT = canon + fandom$$

En el que el canon representa los contenidos oficiales, cubiertos por el *copyright* y donde priman las lógicas comerciales. Este fenómeno narrativo se da por las nuevas prácticas de lectura y escritura que se introdujeron gracias a la rápida utilización del uso masivo de la web en comparación con el objeto de Gutenberg que tardó más de cuatro siglos en adquirir esta característica masiva, aunque ya han pasado varias décadas desde que la imprenta cambió la forma de acceder al conocimiento y a la cultura. Hoy en día encontramos un nuevo fenómeno que cambia la realidad propiciado por la era digital, pero la web no es un medio más, “es un gran nicho dentro del ecosistema de medios que, desde su aparición, no paró de generar nuevas formas disruptivas de comunicación.” (Scolari, 2017, p. 175)

El medio por el que aprendimos a leer, el lápiz y el papel, han cambiado, podemos encontrar los textos en tablets con pantallas táctiles, estas representan una reconfiguración de las actividades más significativas del libro físico o gutenberiano y redefinen la modalidad de lectura, leer ya no es lo que era.

El mundo de la literatura digital ofrece al lector nuevas posibilidades a través de la pantalla, hay más historias disponibles para los humanos que nunca antes, se supera la distinción entre quien escribe y crea, quien recibe y lee, las TIC nos permiten un acercamiento interactivo al texto y demandan del lector una mayor implicación en la lectura (Romero, 2014), además, permiten la interacción entre los usuarios, posibilitando una retroalimentación instantánea, o la búsqueda de elementos enriquecedores del proceso de lectura. Por otro lado, “El discurso ya no solo se compone de letras: también tiene fotos, video, audio, reproducción virtual, etc. El texto adquiere la condición de *multimedia* o *multimodal*.”(Cassany, 2006, 178) produciendo una experiencia multisensorial.

El lector 2.0 recibirá complacido una obra cuyos límites pueden ser sólo los que permita la imaginación del escritor y los del propio lectoespectador para imaginar y/o completar la experiencia de la imagolectura' [...] Se abre 'un nuevo modo de concebir qué puede ser literatura en el siglo que acabamos de comenzar (Scolari citado en Romero, 2014, p. 72).

El hipertexto se ha convertido en la estructura básica de muchos escritos, los enlaces entre unidades de un mismo texto, construyen la estructura hipertextual, numerosos fragmentos se conectan entre sí con enlaces a modo de red, dando como resultado una telaraña discursiva por la que movernos, podemos saltar entre los vínculos, eligiendo lo que leemos, en el orden que queramos, las veces que lo deseemos (Cassany, 2006). Esto permite que los textos sean objetos comunicativos más abiertos, que permiten diversidad de lecturas y relacionados con el resto de la red, posibilitado ampliar las interpretaciones.

Así mismo, Burbles (1998) lo califica como *inclusivo* porque incluye un número ilimitado de enlaces a otros textos, puede tener extensión infinita y es accesible inmediatamente. Al contrario, el texto impreso sería selectivo y *exclusivo*, porque limita la cantidad de letras por página y publicación y exige tiempo, esfuerzo y dinero para conseguir las referencias bibliográficas (Burbles, 1998 citado en Cassany, 2006, p. 194).

Por otro lado, en las nuevas formas de lectura la barrera del idioma ha dejado de ser una excusa, se estima que cerca de una tercera parte del planeta es bilingüe, y que casi el 70% de la población mundial aprende un segundo idioma, ahora tenemos acceso a todo tipo de escritos en varios idiomas y concebidos desde otros horizontes culturales, internet favorece las "nuevas agrupaciones humanas. Rompe los límites impuestos por la organización político-administrativa (ciudad, provincia, nación o estado) o por el idioma" (Cassany, 2006, p.186).

La creación de textos comienza a tener tres matices relevantes, “se pasa de la *prosa lineal* al *hipertexto*, del *lenguaje verbal* al *objeto multimedia* y del *autor* a la *coconstrucción* de textos o *coautoría*” (Cassany, 2006, p.180). El internet posibilita llegar y conectar a las personas como un canal de narración en el que se anima a la audiencia a participar comentando, interactuando o contribuyendo creativamente, la transmedia compatible con internet y otras plataformas digitales, ha traído de vuelta un entorno comunitario en la forma de interactividad y participación de los usuarios que se extienden a través de muchas culturas diferentes.

Esta forma de narración digital está extendiéndose al entorno académico con el propósito de transmitir conocimiento, es una excelente forma de aprender haciendo que se utilicen nuevos medios y tecnologías que transmiten narraciones diarias sobre los intereses de los estudiantes, creando situaciones en las que estos aprenden haciendo en lugar de aprender de las conferencias. Leer y compartir historias anima a los estudiantes a reflexionar en sus propias experiencias, no solo aprendemos de la experiencia, aprendemos de reflexionar sobre la experiencia, además también se puede reflexionar sobre las narraciones convergentes (Kalogeras, 2014).

2.2.2 Andragogía, educación para adultos

El concepto de andragogía se ha construido en el tiempo, a través de pensamientos, técnicas y teorías basados en las prácticas, que han sido dedicadas exclusivamente para educar a los adultos, determinando, por ejemplo, que su perfil académico y profesional se acompaña de conocimientos adquiridos de su experiencia de vida y situaciones de nivel psicológico, social y cultural. El adulto aprende desde perspectivas y necesidades propias, diferentes a los niños y jóvenes, por tanto, el concepto de andragogía, difiere desde sus inicios con la pedagogía.

El enfoque andragógico ha creado modelos educativos para personas adultas, de características adaptables que responden al estímulo de aprender que es continuo y, a su vez, a metodologías de enseñanza propias para los mismos. Por tanto, sus principios generales de flexibilidad, participación y horizontalidad, aplican a maestro y alumno como adultos en igual condición, en una práctica de autodirección.

La educación para adultos se remonta a periodos antiguos, de la escuela griega de pensamiento que, en sus prácticas de enseñanza a sus discípulos, filósofos como Sócrates, Platón y Aristóteles, centraron su doctrina en la humanización del individuo, mediante el control de sus actos y la construcción de su propio conocimiento mediante el discurso, la investigación y el análisis. De acuerdo con lo expresado por Savisevic (2008):

La investigación histórica y comparativa muestra que las raíces de la andragogía son más profundas de lo que significan ciertos autores contemporáneos. El aprendizaje y la educación de los adultos siempre han sido partes integrales de la actividad humana y de las aspiraciones humanas de aprender (p.1)

El origen etimológico del término andragogía, proviene del griego andros (ser humano-persona mayor) y ago (conducir-guiar). La definición tomada de Loeng (2018) anota, que la palabra griega que significa (hombre) aner y agein (liderar), le daría un significado al término de "adultos principales". Desde la perspectiva contemporánea de Mohring (1989) citado por Loeng (2018) amplía el concepto de la andragogía cuando sostiene que la palabra “debería ser el griego, teleios, que denota adultos de ambos sexos. La teleiagogy podría reemplazar a la andragogía. Sin embargo, el concepto de andragogía se ha mantenido y tiene un significado que incluye a adultos de todos los géneros.” (p.1)

La necesidad de aprender en el transcurso de la vida, implica una reflexión propia y continua del objeto de aprendizaje en autodirección, esta es una de las conclusiones del educador alemán Alexander Kapp, quien hace mención por primera vez del término andragogía, en su libro ideas educativas de Platón Platon's Erziehungslehre escrito en 1833. El autor describe la andragogía como la necesidad práctica de educar a los adultos, aunque no desarrolló ninguna teoría andragógica, esta reflexión surge en contravía de la tendencia convencional europea del siglo XIX, donde los antecedentes teóricos o prácticos de la educación en adultos no eran relevantes (Beck, 2015).

El pensamiento andragógico de Kapp, se centró en que la formación del carácter humano y el autoconocimiento, eran superiores a las habilidades ocupacionales prácticas, tanto en la educación general como vocacional. (Loeng, 2017).

El término andragogía fue posteriormente retomado en 1921, por Eugen Rosentock-Huessy, lingüista alemán del siglo XX, afirmando que la educación de adultos, requiere una base filosófica, unos métodos, un currículo y una relación entre profesor-alumno encaminada a su concepto andragógico, en el que Rosentock enfatiza que las destrezas para facilitar la habilidad cognitiva, conceptual, teórica o práctica de la formación profesional de un adulto, se relacionan directamente con la vida, no se generan en el recinto del aula (Alonso, 2012).

La andragogía como la nueva forma de enseñar a los adultos, según Eduard C. Lindeman, educador estadounidense, quien en 1926 viajó a Alemania y realizó contribuciones importantes a las teorías andragógicas ya existentes, fue el primer norteamericano en utilizar el término andragogía en su libro el significado de la educación de adultos.

CAPITULO 3

METODOLOGIA

3.1 Diseño metodológico

El desarrollo de este capítulo busca dar a conocer los aspectos metodológicos de la investigación. El método investigativo es cualitativo y como lo exponen Orozco y González (2012), ayuda a describir procesos y resultados donde el investigador se involucre, por otro lado, permite desarrollar los hechos para posteriormente desarrollar la teoría acerca de lo que se observó, “la investigación cualitativa proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas. Así mismo, aporta un punto de vista fresco, natural y holístico de los fenómenos, así como flexibilidad” (Hernández, et al., 2014, p. 16).

3.2 Técnicas

3.2.1 Estudio de caso

El estudio de caso conlleva al estudio de una realidad específica, combina fuentes cuantitativas y cualitativas, facilitando la lectura y análisis de resultados. En el método de estudio de caso los datos pueden ser obtenidos desde una variedad de fuentes, tanto cualitativas como cuantitativas; esto es, documentos, registros de archivos, entrevistas directas, observación directa, observación de los participantes e instalaciones u objetos físicos (Carazo, 2006, p.167). Este método investigativo permite caracterizar la narrativa transmedia para adultos del programa de educación continua Casa de la Felicidad, de la Universidad Pontificia Bolivariana.

3.3 Instrumentos

Los instrumentos son las técnicas que se utilizan para recopilar los datos y la información necesaria para responder a las preguntas de la investigación. “estas técnicas conducen a la verificación del problema planteado. Cada tipo de investigación determinará las técnicas a utilizar y cada técnica establece sus herramientas, instrumentos o medios que serán empleados” (Behard, 2008, p. 55).

En la investigación se utilizarán la observación participante y el cuestionario.

3.3.1 Observación participante

El desarrollo de la investigación hace necesario interactuar con los participantes por lo que es acertado hacer uso de la observación participante, la cual tiene como objetivo:

Obtener información directamente de los contextos en que se producen las interacciones sociales e intercambios. Esta información le permite conocer al investigador cómo actúan y cómo interpretan, cuáles son los valores, las creencias, y el sentido que le otorgan a sus acciones a los actores (Yuni, Urbano y Ciucci, 2005, p.185).

3.3.2 Cuestionario

El cuestionario es “un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir. El contenido de las preguntas de un cuestionario puede ser tan variado como los aspectos que mida” (Behard, 2008, p. 64). La presente investigación requiere cumplir con el objetivo de caracterizar la población y conocer los resultados finales del proyecto, por tanto se utiliza la herramienta formularios Google. Ver Anexo 1 y 2.

3.4 Características de la población

La población es seleccionada del programa Casa de la Felicidad UPB mediante una invitación a participar del curso telepresencia propuesto a personas adultas de edades entre los 45 años en adelante, en total se reúnen 15 personas con preferencia por la lectura y la escritura, algunos son participantes de talleres de escritores y otros son aficionados narrar historias. Los adultos presentan unas características definidas de edad y gustos literarios, además, quieren asumir el reto de mediar su escritura y lectura por TIC, utilizando la narrativa transmedia. Esta población la caracteriza su autonomía intelectual, académica, la mayoría con profesiones que ya no ejercen, pero aportan su experiencia profesional al proyecto desde su condición de participantes de esta experiencia andragógica.

3.5 Fases de la investigación

3.5.1 Argumentación temática y metodológica

La narrativa transmedia consiste en expandir una historia por múltiples plataformas y a través de diferentes medios, permitiendo al lector modificar a su gusto el relato, introducir la escritura propia o contar la historia de un nuevo personaje. Esta nueva práctica narrativa, evidencia otras formas actuales de lectura y escritura que implican una mayor participación por parte de los lectores, dejando de lado el papel pasivo del que recibe la información, su intervención en lo que lee, se escribe o se publica, es competencia de la narrativa transmedia.

La aplicación y práctica de la narrativa transmedia en grupos de personas adultas, permite un encuentro generacional entre usuarios, brindando la oportunidad de transmitir conocimientos y experiencias, adquiridos a lo largo de la vida en una sociedad actual permeada por las tecnologías de la información y la comunicación. Las nuevas formas de narración de la

memoria colectiva de la sociedad se depositan en las comunidades que la habitan, al escribir y ser leídos por otros, se expande el mensaje y por ende la contribución al proyecto formativo actual que incluye la mediación tecnológica.

3.5.2 Etapa I: Diseño de la propuesta académica mediada por TIC

El principio creativo de la propuesta académica, se define como actividad central de la investigación del trabajo de grado, desde los objetivos del proyecto y como interrelación entre: el aprendizaje del adulto, el concepto de la narrativa transmedia y la mediación TIC; generando la iniciativa del diseño y desarrollo del curso “Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia”, como experiencia educativa que permite a los participantes, conocer, usar y compartir la narrativa transmedia, creando una comunidad para el ejercicio narrativo, participativo y medial.

El producto académico de finalidad lúdica y de aprendizaje es presentado a su vez, como aporte al programa de Educación Continua “Casa de la Felicidad” de la Universidad Pontificia Bolivariana, para su portafolio educativo, especialmente el andragógico.

El curso “Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia” se concibe como programa formativo con actividades, en el que se adquiere o actualizan conocimientos e información, sobre una temática específica impartida por uno o varios expertos en el tema. El curso se enmarca en las áreas del conocimiento relacionadas con Ciencias de la Educación, Ciencias Sociales, Ciencias Humanas y TIC, dirigido a personas adultas participantes del programa de Educación Continua, Casa de la Felicidad de la Universidad Pontificia Bolivariana.

Al solicitar la inclusión de este curso en el portafolio de Educación Continua, Casa de la Felicidad de la Universidad Pontificia Bolivariana, las autoras del presente diseño académico, estudiantes de la Maestría en Educación con Énfasis en Ambientes de Aprendizaje Mediados por TIC, responsables del trabajo de investigación están de acuerdo con lo siguiente: Que los derechos morales se mantienen como propiedad del autor (estudiante); que los derechos patrimoniales se consideran propiedad de la UPB, según el estatuto de propiedad intelectual, aplicando el principio de buena fe como acuerdo de propiedad intelectual. El aval académico de la propuesta lo determinan la Facultad de Educación y el área de Educación Continua de la Universidad Pontificia Bolivariana.

Metodología enfocada en el curso.

La metodología en la cual se basa el diseño de la propuesta académica, como respuesta al aprendizaje mediado por TIC de la Narrativa Transmedia en adultos, permite al participante:

- Disfrutar de las actividades colaborativas y la oportunidad de aprender en la práctica.
- Integrar una comunidad de trabajo colaborativo, creativo y de aprendizaje.
- Crear sus propios universos narrativos, aplicando la escritura, la lectura, la toma de imágenes, la producción de audios, videos y otros recursos TIC.
- Aplicar directamente los temas aprendidos, en los recursos transmediales propuestos, desde el inicio hasta la presentación de la publicación final.
- Seleccionar el tema, su redacción, ambientación, publicación y expansión del universo narrativo en la narrativa transmedia.
- Compartir o intervenir en la narración de otros participantes del curso.
- Hacer uso de las TIC, redes sociales y otros recursos multimedia buscando integrar contenidos en el ambiente virtual de aprendizaje y/o (plataforma) asignada.

- Desarrollar los cuestionarios, foros y actividades necesarias para la construcción del universo narrativo propuesto.
- Mediar su aprendizaje adicionalmente con la guía académica y la visualización gráfica por cada tema de formación.

Los recursos de aprendizaje de aplicación metodológica transmedial que hacen parte fundamental del diseño del curso son los siguientes:

Tabla 1: Recursos de aprendizaje para la aplicación metodológica

Recurso	Descripción
Cuestionario selectivo de experiencia	<p>Contribuyen al seguimiento de la comprensión de los temas y de las actividades colaborativas propuestas.</p> <p>Se utilizan como herramienta de indagación de gustos narrativos, temáticas y demás recursos que se utilizarán en la creación del universo de expansión narrativa.</p>
Actividades de consolidación temática	<p>Permiten evidenciar la respuesta a un ejercicio de aplicación o práctica, consolidando la comprensión del tema a partir del material académico y los contenidos narrativos transmediales creados por el estudiante.</p> <p>Se basan en la comprensión de instrucciones didácticas que retroalimentan al docente frente al acompañamiento de la actividad propuesta.</p>
El Universo narrativo	<p>Repositorio de la creación narrativa, conformado por lecturas de la preferencia de los participantes, para contar historias de sus experiencias y las de otros, aprendiendo a expandirlas en plataformas de fotografías o música, creando textos escritos, audios, o haciendo uso de imágenes para expandir los textos narrativos. Se utiliza técnicas como los fanfic o los fanarts, para ampliar líneas narrativas por medio de las redes sociales (que permiten crear una mayor interacción entre los usuarios) y los portales web (que permiten que se pueda escribir, opinar y retroalimentar instantáneamente).</p>

Fuente: Elaboración propia.

Programación.

La propuesta académica planteada del curso “Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia”, se programa para ser desarrollado teniendo en cuenta los siguientes parámetros:

Tabla 2: Parámetros básicos de programación

4 Módulos de formación	40 Horas en total
Distribuidos en 20 clases	Duración de 2 horas cada una
Intensidad de 2 clases por semana	Según calendario académico del programa “Casa de la Felicidad”

Fuente: Elaboración propia.

La programación incluye establecer la modalidad del curso, dado que el diseño, metodología y contenido permiten versatilidad en la gestión del aprendizaje, puede desarrollarse de manera virtual y/o presencial. El curso debe contar con una participación de máximo 15 personas por grupo de estudio, las cuales, no requiere de conocimientos previos, o prerrequisitos de formación. Los conceptos evaluativos del curso están basados en el seguimiento al avance de contenidos y las actividades, se debe completar y desarrollar al menos el 80% de las actividades propuestas.

Recursos mediales de promoción y comunicación.

Imagen 1: Pieza promocional del curso, Casa de la Felicidad



Fuente: Elaborada por Educación Continua, UPB.

Los elementos y herramientas mediales necesarios para el montaje de los universos narrativos del curso “Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia” requieren estar creados previamente al inicio de los contenidos y actividades. Con respecto a los espacios web, en redes sociales y de comunicación se definieron los siguientes:

Tabla 3: Recursos mediales de comunicación

Correo electrónico	narrativatransmediacf@gmail.com
Instagram	Narrativa Transmedia en Casa de la Felicidad (@NarrativaF)
Blog – Blogger Google	https://narrativatransmediacf.blogspot.com/
YouTube	Canal: Narrativa Transmedia en Casa de la felicidad UPB
Whatsapp	Grupo en esta red.
Plataforma Meet	Clases Telepresenciales

Fuente: Elaboración propia

Contenido temático.

Objetivo general

Aprender a diseñar y expandir un proyecto narrativo personal mediante las TIC, que permita la apropiación y uso de la Narrativa Transmedia.

Objetivos específicos

1. Conocer los conceptos básicos de la Narrativa Transmedia para la construcción del proyecto narrativo personal.
2. Reconocer las plataformas digitales para compartir historias a través de ellas para la aplicación de los elementos transmediales.

3. Expandir historias a través de múltiples plataformas y medios de publicación para la práctica de la narrativa transmedia.
4. Diseñar el perfil de un personaje de influencia que le permita ser coautor del universo narrativo del curso para su expansión y publicación.

Módulos de formación.

La denominación para cada módulo de formación se nombra en coherencia con el procedimiento y metodología didáctica de escalamiento conceptual y práctico, a partir de los temas propuestos para cada módulo, de modo que el participante avance en la formación creativa de su narración.

Tabla 4: Módulos de formación

Denominación	Temas	Programa de clases
Módulo 1: “La narración de mi preferencia”	Conceptualización Herramientas para el diseño y planeación del universo narrativo	1, 2, 3, 4
Módulo 2: “Comparto mis historias”	Historias y gustos a través de redes sociales Utilización de plataformas Elementos transmediales	5, 6, 7, 8
Módulo 3: “Construyo mi Universo Narrativo”	Elementos narrativos Escritura y lectura digital Expansión del universo narrativo propio.	9, 10, 11, 12, 13, 14
Módulo 4: “Viajo a otro universo narrativo”	Creación y perfilamiento de personaje Intervención en los textos Redacción del universo narrativo de publicación final Expansión de la historia	15, 16, 17, 18, 19 y 20

Fuente: Elaboración propia

Actividades propuestas.

Las aplicaciones prácticas del curso desarrollan a partir del concepto colaborativo, el uso de las TIC, las redes sociales y el compartir los universos narrativos con la comunidad académica creada desde la Narrativa Transmedia, para lograr este propósito se plantean las siguientes actividades o ejercicios de continuidad expansiva y creativa.

Tabla 5: Dinámica de actividad práctica por módulo

Descripción General	Módulo
Realizar presentación y contar la historia del nombre se sugiere instrumento medial de publicación	1
Compartir por las redes sociales los libros favoritos y sus gustos literarios.	2
Escoger una foto y narrar una historia a partir de esa foto.	
Narrar entre todos los participantes desde redes sociales una misma historia, pero cada uno lo hace desde su perfil como un personaje diferente.	3
Seleccionar un poema y presentarlo en un formato audiovisual que contenga letra, fotografía y música.	
Describir un universo narrativo propio del cual va a elegir varios elementos para expandir a diferentes plataformas.	
Crear un personaje en el universo narrativo de un compañero ayudándolo de esta forma a expandirlo.	4
Elegir entre todo el grupo un universo narrativo	
Insertarse como personaje con un escrito en el universo narrativo del grupo.	
Con un compañero crear una historia en la que se encuentren sus personajes en el mundo narrativo del grupo.	

Fuente: Elaboración propia

Detalle de Actividades desde el hacer práctico.

- Se propone y explica la creación de un avatar y cada uno de los participantes crea un blog y sube la foto del avatar como perfil.

- Publica una producción narrativa propia, escribe y comparte la historia de su nombre, publica en el blog.
- Cada uno de los participantes crea una cuenta en Instagram y sube las imágenes de los libros favoritos. Usa También el Whatsapp.
- Realiza un escrito inspirado en un fragmento del poema de Pablo Neruda “Oda a unas flores amarillas”, toma una foto y la publica en Instagram etiquetando a NarrativaTransmediaCF.
- Hace un audio explicando cómo está relacionado su escrito con el poema de Pablo Neruda, lo envía al grupo de Whatsapp.
- Busca contenido de su agrado en Instagram o YouTube y explica cómo seguir la página. Y publica un video.
- Crean una historia entre todos, cada uno va agregando fragmentos a la narración del compañero en Whatsapp.
- Crear una historia en la que usted sea el protagonista y la publica en su Blog
- Escribir una historia de su personaje favorito en un Universo Narrativo diferente y la publica en su blog.
- Narrar una historia desde una foto y la publica en Whatsapp.
- Describir un Universo Narrativo, publica en el Blog.
- Escribir una historia policiaca, cada uno desde el punto de vista de un personaje diferente. Esta debe ser compartida en Whatsapp.
- Crear un Universo Narrativo y además una historia en ese Universo Narrativo luego compartirla en el blog.
- Expandir el Universo Narrativo de un compañero y crear el Universo Narrativo del Grupo, compartir el resultado en el blog.

- Crear un escrito que ayude a expandir ese Universo Narrativo y un personaje en ese Universo Narrativo, luego compartir lo escrito en el blog.
- Crear una historia en la que su personaje se encuentre con el personaje de un compañero y compartirla en el blog.

Recursos de interrelación y recolección de información.

Los siguientes formatos son los establecidos para el acompañamiento temático, conceptual, de opinión, retroalimentación, uso y apropiación del curso, los cuales reposan en la red social de Whatsapp en el grupo creado previamente para el curso, formularios de Google sincronizado a la cuenta de correo electrónico del curso creado en Gmail, y de los cuales se realiza seguimiento coordinado de acuerdo con la programación del curso y la realización de las actividades por parte de los participantes:

1. Guía académica del módulo
2. Instructivo de clase
3. Cuestionarios
4. Actividades
5. Encuesta de calificación del curso
6. Encuesta de uso general de la transmedia
7. Encuesta de apropiación de la transmedia

3.5.3 Etapa II: Coleccionismo

La agrupación del diseño, metodología y contenido se evidencia en la plataforma de Google Meet donde previamente se ha creado una reunión de uso permanente para el curso y

las sesiones, medio por el cual se presentan en clase guías de contenido académico, instructivos de actividades y demás recursos empleados textuales y mediales. La estructura del curso tiene una presentación clara y sencilla que ambienta el espacio para que el participante siga con claridad el desarrollo de su temática tanto teórica como práctica, y puede a través de la misma, recibir notificaciones, respuesta a cuestionarios, opinión en los foros en línea de la clase y retroalimentación de actividades.

3.5.4 Etapa III: Experiencia mediada

Durante esta etapa se desarrolla y lleva a cabo lo diseñado para la propuesta educativa transmedia de lectura y escritura para adultos del programa de educación continua Casa de la Felicidad, teniendo en cuenta la explicación de conceptos básicos para entender la narrativa transmedia, la instrucción de herramientas TIC, escritura digital, contar historias a través de diferentes formatos y plataformas, expansión de universos narrativos y escritura colaborativa, como parte de la investigación se impartió el curso Historias para contar, leer y cada clase fue grabada en audio para su posterior análisis.

3.5.5 Etapa IV: Seguimiento evaluativo

En esta última etapa, con el objetivo de tener la perspectiva de los adultos participantes y de los resultados del curso se realizó un cuestionario de 6 preguntas abiertas ver Anexo 2.

Las preguntas fueron resueltas inicialmente en una dinámica de dialogo participativo, libre y en línea al final de la última clase en la cual cada uno expreso sus apreciaciones en el orden que se realizaban las preguntas de forma conversacional y enriquecedor desde la experiencia de los participantes. El aporte para los objetivos del curso Historias para contar,

leer y escribir mediante la narrativa transmedia, fueron principalmente la metodología empleada, lo aprendido en referencia a la narrativa transmedia y la mediación de las TIC.

La dinámica de respuesta inicial estuvo soportada por el envío del cuestionario adjunto a un link de Google forms, para la evidencia del ejercicio y sus respuestas fueron recibidas, analizadas y revisadas, dando cuenta de ello en el capítulo 4 de resultados y análisis.

Certificación UPB.

Los participantes del curso Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia recibieron el certificado que otorga la Universidad para los estudiantes de Educación Continua que en este caso asistieron y realizaron el 100% de sus actividades y cumplieron con el 80% de asistencia como mínimo. Adicionalmente se realizó una reunión de clausura posterior a la terminación del curso con los participantes en donde el equipo docente les reconoció sus méritos en relación a sus narrativas.

Imagen 2: Certificado de participación del curso, UPB



Fuente: Educación Continua UPB

Imagen 3: Certificado de méritos narrativos



Fuente: Elaboración propia , Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia.

CAPITULO 4

ANÁLISIS DE RESULTADOS

La sistematización de la información analizada se obtuvo por medio del software Atlas ti.8 de acuerdo a la clasificación de las categorías de estudio que a continuación se describen, las cuales fueron derivadas de audios analizados como documentos y códigos dentro del programa que facilita la recopilación de evidencias de la investigación y formas de organizar datos y audios. La recuperación de la información obtenida del proyecto fue generada de la interacción de docentes y participantes de las clases del curso Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia.

Los datos obtenidos en el desarrollo de la investigación que se analizan a continuación son el resultado de las actividades que realizaron los participantes del estudio, en una diversidad de contextos y de prácticas de lectura y escritura. Este hecho enriqueció el trabajo docente y de los participantes que compartían su interés por conocer nuevas formas de narrar y de ampliar sus conocimientos asociados a la tecnología.

4.1 Condición andragógica

El relato abierto de sus creaciones narrativas y los comentarios grupales desarrollan espacios de conversación, que conllevan a un conocimiento del otro, en un ambiente de respeto por la palabra y el discurso. Los participantes hablan de su tiempo libre, sus gustos y preferencias literarias, narrativas, personajes favoritos, viajes, entre otros.

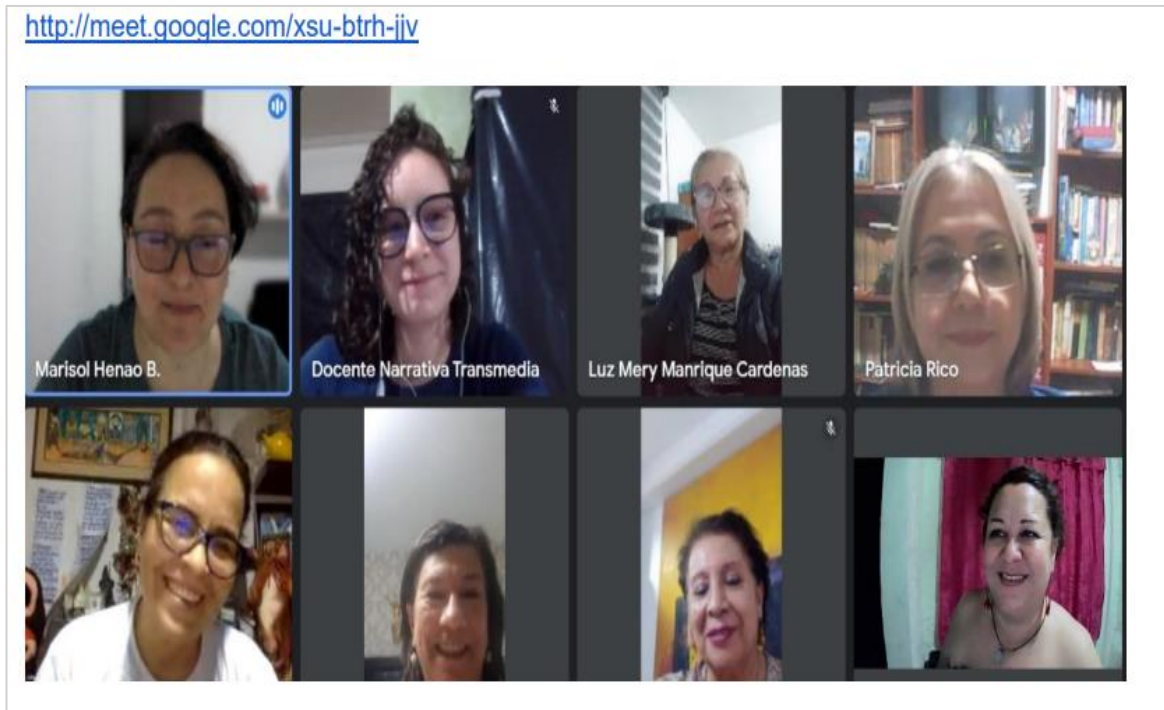
Estos diálogos surgen de forma natural sin espacios previos de planeación o instrucción sugerida, evidenciando la premisa de compartir sus historias de vida y de presentarse con el

grupo, al contar, leer y escribir de sus experiencias personales, profesionales o literarias. Así mismo, las falencias o brechas conceptuales y de manejo de las TIC las manifiestan abiertamente en la clase, al identificar que otros también las tienen, genera en los participantes la confianza de comentarlas para ser resueltas en equipo, ya sea con pares o con las docentes. Se evidencia el agrado por ser elegidos a participar en el curso y resaltan el interés docente en su progreso, resaltando la paciencia de las intervenciones para la didáctica, ante un grupo con brechas de manejo tecnológico, superadas bajo la metodología del hacer guiado permanente, y activo durante la clase.

El interés por la entrega completa de sus actividades es evidente en el escenario de cada clase, se ajustan a la metodología de seguimiento en pro de cumplir los objetivos, logrando así el desarrollo de los ejercicios de escritura, lectura y publicación en un 100%. Los participantes menos expertos en trayectoria narrativa en algunas ocasiones, se mostraron inseguros al presentar sus escritos, dispuestos a correcciones o comentarios de los participantes más expertos, los mismos que admiraban su cualidad creativa. Las conversaciones de los temas del curso son de agrado para ellos y en especial las que enriquecen la construcción de materiales narrativos, usando la tecnología como medio de expresión logran apropiarse de términos, conceptos y manejos simples que les genera confianza a medida que avanzaba el curso en el contenido transmedia.

El compartir con otros lo que les gusta hacer, crea una motivación especial y vislumbran una oportunidad de beneficio de lo aprendido al aplicarlo paulatinamente en otros ámbitos, demostrando interés por tener a la vista pública, sus creaciones narrativas, incluso llegan a sugerir y recibir de sus compañeros aportes técnicos para sus publicaciones.

Imagen 4: Clase, grupo de docentes y participantes del curso



Fuente: Elaboración propia, curso Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia.

La metodología empleada por las docentes causa en algunos curiosidad y expectativa por el cumplimiento del objetivo narrativo del curso, debido a que se emplea mayor tiempo en las prácticas para el uso y apropiación de las TIC, necesarias de ser comprendidas antes de realizar ejercicios de narrativa transmedia.

Las inquietudes fueron aclaradas desde la planeación académica del curso y desde la intencionalidad narrativa que se desarrolló desde el inicio, usando la mediación TIC, lo que implicaba una dedicación adicional en el aprendizaje esperado. Por tanto, el reto principal que se aborda en el curso es el cómo y cuándo llegar a hacer narrativa transmedia, esto les crea expectativa, generando reacciones diversas, en algunas ocasiones de incomodidad al no estar nivelados con el grupo en el manejo de herramientas TIC, sin embargo, su interés de aprender los mantiene vigentes sin mención de deserción o ausencia de este. Se muestran abiertos a las

propuestas de organización del tiempo en las clases, respeto por la planeación docente, acatando las sugerencias metodológicas y de aprendizaje. En la medida en que se desarrolla el curso, manifiestan el gusto por realizar los ejercicios narrativos.

Los avances alcanzados permiten identificar el cambio al expresarse más cómodos de emplear las herramientas TIC, para escribir, leer, contar y publicar sus creaciones narrativas; disminuye la actitud tensa del reto y logran sentirse felices con su aprendizaje.

La nivelación del aprendizaje de las herramientas TIC, cambia el sentido de las conversaciones de los participantes, al contar sus experiencias con la tecnología, equipos de cómputo, software y hardware, cuentas de correo electrónico y otros de redes sociales, de una manera más técnica. El aprendizaje final que implicó crear su propio universo narrativo y a la vez colaborativo unió más el encuentro de los participantes, los cuales sugieren en su momento una segunda versión del curso.

4.1.1 Explicación de las actividades

Las instrucciones de la actividad a desarrollar en cada clase por parte de la docente conllevan una repetición en tres secuencias, la primera es la explicación técnica del ejercicio, la segunda en forma de pasos y comprensiones detalladas y la tercera cuando los participantes expresan a los docentes y compañeros a fin de entender en sus palabras, la actividad a realizar, según lo indicado por la docente en su exposición inicial. Surge una dinámica natural en la que, hasta tanto, todos los participantes comprendan la actividad, no se inician los procesos de escritura y desarrollo práctico de cada encuentro.

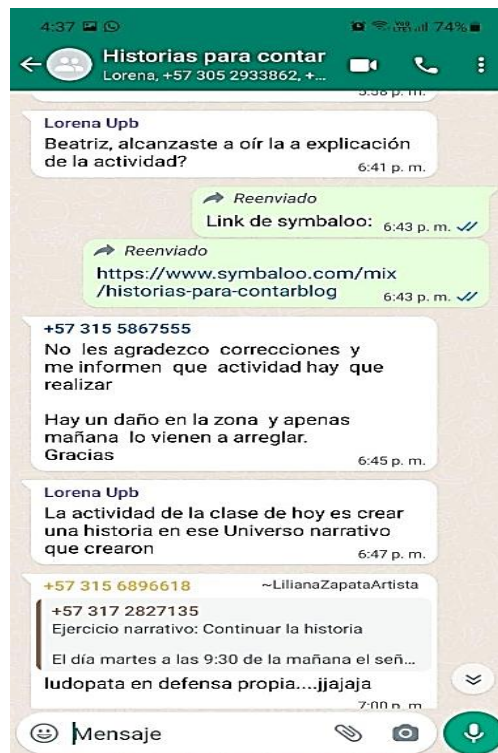
La instrucción y explicación de las actividades propuestas permiten motivar al participante al uso de las herramientas TIC y a la publicación en las redes sociales, entendiendo que no generan un impedimento para el dialogo, la participación y el reconocimiento al trabajo narrativo. Además, proporcionan la oportunidad de compartir los escritos. La atención y comprensión de las actividades les permitió ampliar la información dada inicialmente como una forma de validar las ideas y los argumentos, en sentido de corroborar las instrucciones, más no se denotó contradicciones a la información recibida.

Las actividades principales se desarrollaron en función crear y publicar narraciones mediante el uso y apropiación de herramientas TIC, a partir de escritos, relatos de historias, pequeños cuentos, reflexiones, ejercicios de fotografía, publicaciones en redes sociales escogidas para el curso, creación y montajes en el blog, creación y montaje de videos, creación de audios, cuenta de correo electrónico y descarga de imágenes.

El uso y la apropiación de las TIC, se inicia desde la primera clase, proponiendo el reto de hacer algo nuevo, al desarrollar escritura y lectura mediadas por las TIC conservando la identidad propia del autor en la actividad que se realiza.

La motivación al trabajo colaborativo, además de la escritura y lectura digitales, son condiciones académicas del curso, que de antemano se han planeado de acuerdo a las características del grupo de participantes como sus preferencias literarias, edad y uso de herramientas tecnológicas.

Imagen 5: Conversación actividad de clase, grupo de WhatsApp



Fuente: Elaboración propia, curso Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia.

4.1.2 Resultado de actividades

El inicio de la participación del grupo de estudiantes en el curso, parte fundamentalmente de la invitación a crear y leer los escritos derivados de las actividades propuestas. El leer y contar sus historias permitió desplegar una serie de comentarios de interés frente a la propuesta narrativa de sus compañeros en un ejercicio de escucha paciente de las creaciones narrativas, literarias y otros ejercicios de escritura ya practicados en otros espacios. Se denota cierto afán de identificarse ante los demás, de reconocerse tanto en sus habilidades narrativas como en la sustentación de los escritos.

El resultado de la actividad hizo parte fundamental de la planeación de la clase, al no enfocarse de manera evaluativa, más sí participativa, cumpliendo con los objetivos para el

aprendizaje en el uso de las TIC y la apropiación básica que deben desarrollar en el curso, que les permite conocer las herramientas utilizadas para la publicación de sus narraciones.

La dinámica para dar cuenta de su trabajo autónomo es fluida y moderada por la docente, muestran interés en contar y leer sus historias expresadas en relatos creados para compartir en clase. Se denota una ausencia de crítica, los participantes generan entre sí un ambiente de confianza, alguna muestra mínima de corrección la expresan de forma autónoma y espontánea.

El seguimiento de los escritos narrativos motiva a los participantes al cumplimiento de actividades y ejercicios que enriquecen el contenido temático del curso. Los escritos narrativos fueron la base creativa del curso y se emplea el blog como mediación tecnológica para su publicación como resultado final y evidencia de cumplimiento de los ejercicios y talleres.

La metodología que implicó más práctica por parte de los alumnos fue el compartir las lecturas en público y la creación conjunta de relatos, en un entorno de aprendizaje telepresencial, en este ambiente se comparten opiniones y escritos, se cuenta y se escuchan historias, identificando en los participantes apropiación y reconocimiento de sus obras narrativas, además de una particularidad de solicitar a la docente, leer sus escritos. Solicitan leer sus creaciones, como una muestra orgullosa de su avance en el aprendizaje, encontrando en este aspecto una diferencia, en que los participantes con más experiencia en la escritura y con más transcurso literario solicitaban leer ellos mismos sus propias narraciones.

Los ejercicios como la creación de escritos a partir de palabras sugeridas de un texto referente, de algún poema, generan en su blog personal publicaciones de inspiración sostenida en las narraciones, identificando que la mayoría de los participantes se relacionan con este

género literario. La metodología de seguimiento en clase permite dar ronda a todas las publicaciones, y se resuelven preguntas referentes al montaje y a la herramienta de publicación. Los resultados del trabajo autónomo, con envíos en línea al Whatsapp, evidenciaron la comunicación, la participación y una motivación constante para la terminación de su actividad.

El resultado de actividades aportó una inversión en tiempo significativa, los tiempos de espera fueron prolongados en diálogos de interacción comunicativa en torno a completar de manera efectiva las publicaciones en el blog y, en especial, cuando se hizo retroalimentación de relatos de universos narrativos complejos como los de género fantástico, además los que incluyen adjuntar imágenes o link de videos, y los resultados de la propuesta de la narrativa transmedia central del curso.

Imagen 6: Textos e imágenes compartidos , grupo WhatsApp del curso



Fuente: Elaboración propia, curso Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia.

4.2. Instrucción en herramientas TIC

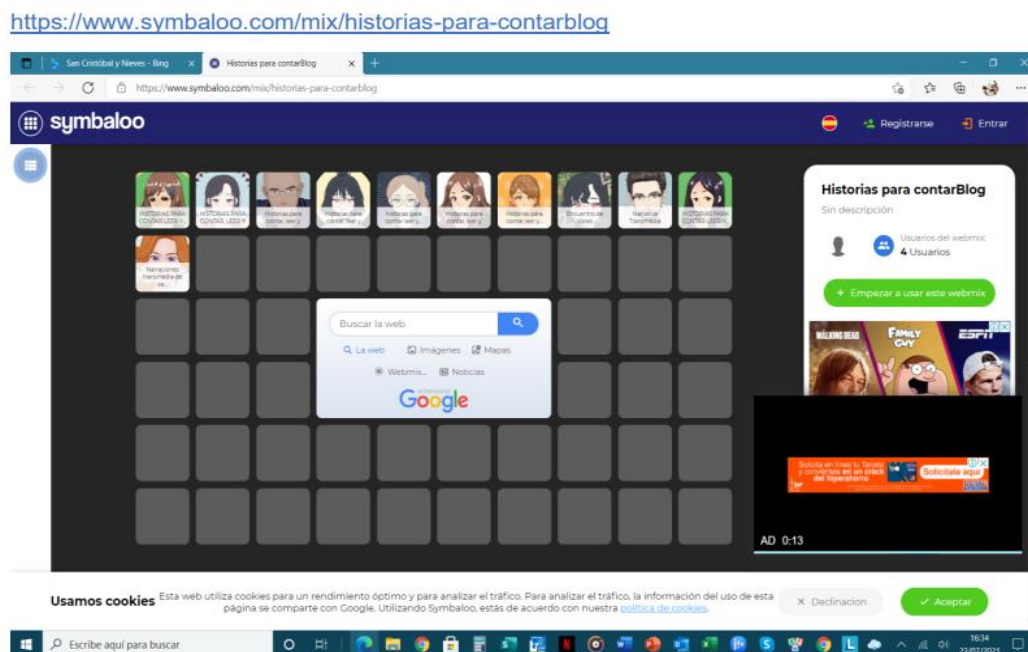
La elaboración de escritos y narraciones en medios digitales, la publicación en redes sociales como el Whatsapp, YouTube, Instagram y el blog, requieren una serie de elementos de actitud personal que favorecieron en todos los casos el trabajo autónomo en clase, en el desarrollo del proceso educativo, la respuesta en participación permitió plantear ideas creativas, de razón y sustento narrativo. Para alcanzar el logro de estas metas comunes de aprendizaje fue necesario y útil reforzar con intensidad la explicación del manejo de herramientas TIC, como de las técnicas de publicación en las redes ya mencionadas.

Al iniciar con los aprendizajes de herramientas TIC, necesarios para las publicaciones y expansión de los universos narrativos, se dan instrucciones y orientaciones en clase dedicadas a aminorar las brechas identificadas en el manejo de artefactos tecnológicos, medios, redes, elementos digitales de publicación y comunicación, que tomaron tiempos muy significativos en el desarrollo de las clases, se incluyeron tiempos de descanso cortos para los participantes que presentaban algún retraso en su actividad y tiempo al finalizar las clases, en donde se reforzaba la instrucción paso a paso con participantes que lo requerían.

Los principales temas de instrucción en herramientas TIC se enfocaron en acciones que les generaron mayor dificultad, dando orientación en el cómo crear por ejemplo, un grupo en Whatsapp y participar en él, enviar fotos, audio, videos, imágenes, edición para envío de mensajes escritos digitales, lectura digital; crear el blog, proyectar pantalla en reunión, reconocimiento de íconos, insertar imagen, insertar link, publicar en blog, descargar Instagram, compartir imágenes, ejercicios de publicación como etiquetar y seguir, descargar imágenes, crear una cuenta en Instagram, crear contenido a través de imágenes, compartir imágenes de

escritos, creación y montaje de videos, visualizar configuraciones, identificar link para compartir, crear comentarios, manejo de utilidad de la herramienta Symbaloo, descargar aplicaciones, manejo de la tecnología móvil y del computador, subir videos a YouTube, diseño de avatar, uso del Whatsapp web, revisión de publicación de actividades en el blog y otros.

Imagen 7: Página web, Symbaloo del curso



Fuente: Elaboración propia, curso Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia.

Los retrasos de ingreso a las clases telepresenciales, o la falta de asistencia a una clase anterior, genera en las docentes la necesidad de aclarar instrucciones de ejercicios, o uso particular de alguna herramienta multimedia ya utilizada para compartir los escritos. Incluso se debieron repetir varias veces en clase instrucciones de herramientas TIC y redes sociales, para lograr los objetivos de aprendizaje, retroalimentar actividades y finiquitar el cumplimiento de las mismas, lo que incluyó realizar una clase con el resumen de los recursos multimedia ya trabajados en clases anteriores con el fin de nivelar conocimientos y habilidades prácticas y se les da tranquilidad para los ejercicios de escritura y lectura.

4.3. Narrativa transmedia

En lo que respecta a la Narrativa Transmedia los participantes estaban interesados en aprender nuevas formas de narrar sus escritos sirviéndose de nuevas plataformas para lograr este objetivo.

Cuando se les explicó el concepto de Narrativa Transmedia, tras haber estado aprendiendo a usar varias plataformas de comunicación como Instagram y el blog, y de estar compartiendo sus historias para que los demás pudieran verlas, hubo cierta incertidumbre; los alumnos podían relacionarse con la idea de haber conocido una historia tan increíble, una historia que los marcó de forma especial y que despertó en ellos el deseo de participar de los acontecimientos que habían narrados allí, que alguno de esos acontecimientos les sucedieran o que, por el contrario, que una historia les presentara un final decepcionante que a su criterio pudo haber sido diferente, o que sintieran que alguno de los personajes secundarios se desperdició y desearan verlo más, o cambiar algunos de los hechos de la narración, pero nunca había pasado de una simple idea o descontento, la posibilidad de reescribirlo y cambiar las cosas era para la mayoría una posibilidad desconcertante.

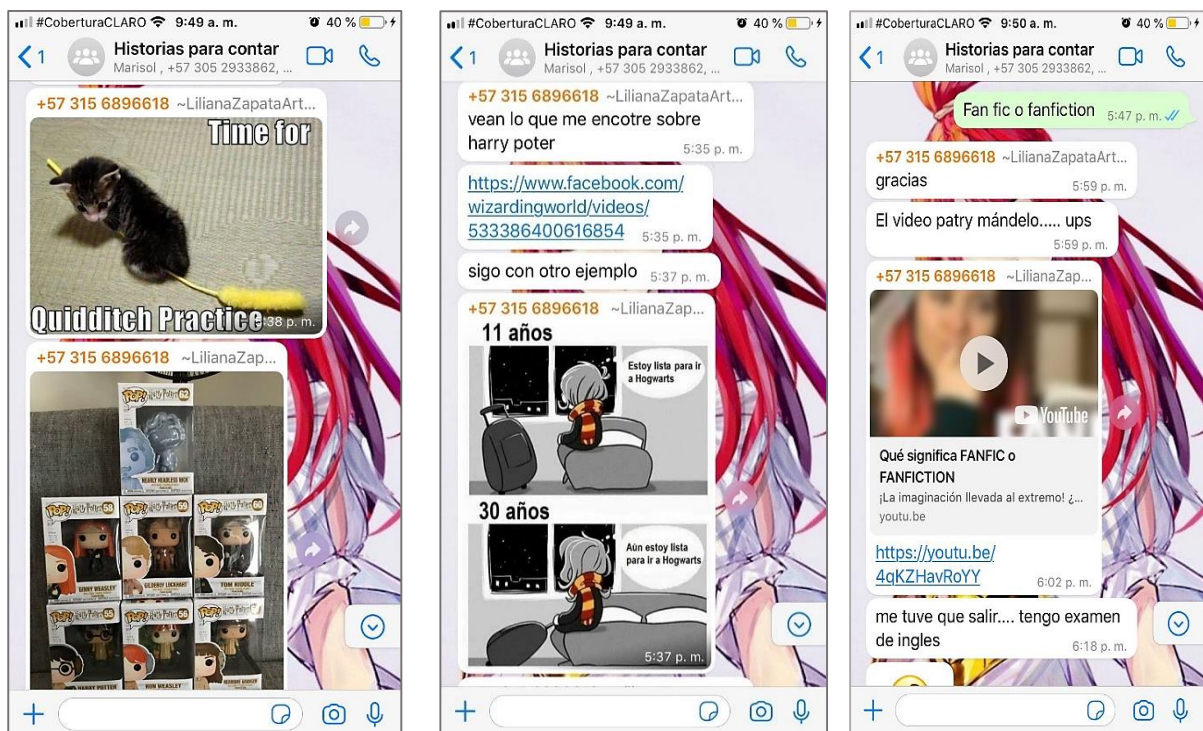
Luego entró en juego el tema de los derechos de autor, intervenir en el texto acabado de alguien no estaba legalmente permitido, pero ahora forma parte de las nuevas formas de narrar, el usuario ya no es pasivo ante lo que lee y este tipo de textos son compartidos sin ánimo de lucro para que muchas personas interesadas en los mismos temas las lean, fortaleciendo también su forma de narrar.

Otro punto que generó cierta dificultad a la hora de entender el concepto fue que los principales representantes de la Narrativa Transmedia eran historias como Harry Potter, Pokémon o Star wars que pertenecían a los géneros de ficción o fantasía como y la mayoría

de los alumnos no habían explorado mucho estos géneros; esto también estaba relacionado con las habilidades en el uso de la tecnología, los alumnos que habían tenido más contacto con este tipo de historias y podían acercarse fácilmente al tema también contaban con habilidades tecnológicas, compartían en clase los elementos de expansión que conocían, cerciorándose de estar en lo correcto, luego de tener la certeza de que comprendían el término se animaron a ayudar a sus compañeros a entender.

Compartían en el grupo de WhatsApp videos de expansiones narrativas como obras de teatro o musicales sobre hielo, videos de YouTube que ayudaran sus compañeros a entender qué eran los fanfiction, o imágenes de Funko pop, que son muñecos con licencia de personajes de la cultura pop, elementos que conocían, pero que nunca habían asociado a un nuevo fenómeno en las formas de contar historias.

Imagen 8, 9 y 10: Expansiones narrativas de los participantes del curso



Fuente: Elaboración propia, grupo WhatsApp del curso Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia.

Al principio muchos de los alumnos relacionaron la Narrativa Transmedia a los géneros de ficción y fantasía, pensaban que para hacer Narrativa Transmedia tenían que imaginar cosas increíbles y demasiado diferentes de la realidad, lo que les generó preocupación, decían que no tenían creatividad para crear historias de ese tipo, además, los que tenían experiencia escribiendo se habían dedicado a plasmar la realidad, por lo cual cambiar su forma de pensar fue un reto.

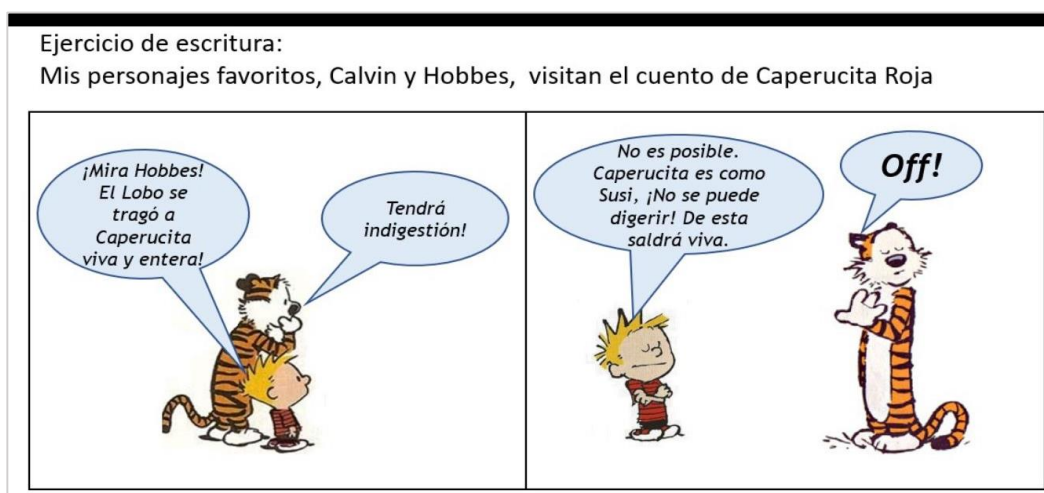
Otro concepto que fue importante introducir es el del universo narrativo o ficcional, conformado por una red de personajes, situaciones, historias, conceptos y lugares ficticios que construyen el mundo maquinado por el autor, debido a que en la Narrativa Transmedia “tanto el público como sus creadores comparten una misma imagen mental de la *worldness*, o sea una serie de rasgos que distinguen un determinado universo narrativo.” (Scolari, 2013, p.26). La comprensión de este término por parte de los alumnos fue lenta y difícil, al principio se les mostraron *trailers* de películas Fantásticas esperando que al ser mundos tan diferentes fuera más fácil de entender que cada universo narrativo funciona con sus propias leyes o reglas creadas por su autor y que, a la hora de expandir ese universo narrativo hay que respetarlas para poder mantener la misma imagen mental del universo entre los lectores, pero se les dificultaba separar el universo narrativo de la historia principal o del personaje principal.

Mientras las docentes explicaban el universo narrativo también se les presentaron ejemplos de expansiones narrativas, se les mostraron elementos de los que podían valerse para crear historias nuevas a partir del universo existente, y con el tiempo ellos fueron aportando sus propias ideas. Para que los estudiantes tuvieran una mejor comprensión del concepto se les presentó un ejemplo más cercano a su realidad que con certeza todos conocían, además de que algunos de los estudiantes ya habían mostrado su interés por el tema de la Biblia, describimos el universo narrativo de está mostrándoles qué elementos pueden ayudarlos a construir un

universo narrativo más extenso cuando creen el propio y hablamos sobre las expansiones narrativas que se pueden hacer a partir de este escrito. El tema los cautivó, les gustó la nueva perspectiva que le daba al texto y les interesó mucho ver las múltiples posibilidades de crear a partir de algo que era tan común para ellas, además, les gustó mucho la información adicional que se les presentó de un tema que era de su agrado.

Al momento de escribir, empezaron a pensar en sus gustos a nivel de temáticas o de escritos, elaboraron preguntas relacionadas con ideas que tenían de expansiones narrativas y así sus escritos cumplían con las características de la Narrativa Transmedia. Comenzaron a llenar espacios en las historias, a mover personajes a otros mundos y a alterar textos terminados, a crear historias y mundos completamente nuevos para personajes ya existentes. Comprendieron que no solo tenían que narrar a partir de textos escritos, sino que también podían valerse de historias contadas a través de otras plataformas, por su propia cuenta sugirieron películas y series a partir de las cuales querían crear contenidos, aunque a la hora de crear su propio universo narrativo, con sus leyes, hechos históricos y espacios les costaba desligarlo de una historia a partir de los personajes.

Imagen 11: Actividad de personaje en un universo narrativo diferente



Fuente: Elaboración propia, grupo WhatsApp del curso Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia.

Imagen 12: Actividad historia de un personaje en un universo narrativo diferente



Fuente: Elaboración propia, grupo WhatsApp del curso Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia.

A la hora de crear un universo podían seguir expandiéndolo a través de más de una plataforma y formato, no tenían que parar simplemente en una historia podían seguir contando y de muchas formas diferentes, disfrutaban de escribir sobre lo que ya habían creado y dejaban espacios intencionalmente para continuar escribiendo a partir de ellos en algún momento posterior.

4.3.1 Cambios en la forma de escribir

Durante el desarrollo del curso se pueden evidenciar cambios en los escritos de los estudiantes y en la forma en cómo se acercan a los textos, los retos propuestos les abrieron la puerta a nuevas perspectivas, se arriesgaron a escribir por su cuenta en diferentes plataformas y a través de diferentes formatos, ya no se limitaban simplemente a crear textos inamovibles que se quedan guardados en una esquina de la habitación o en un archivo en el escritorio.

El aprender a narrar y a compartir sus escritos a través de diferentes plataformas los motivó a seguir escribiendo, se sentían animados cuando sus compañeros comentaban sus textos y cuando veían que sus familias y demás personas agregadas en redes sociales reaccionaban a lo que compartían, se sentían más cómodos con la opción de editar en cualquier momento los textos que subían y de agregar audios, imágenes o videos.

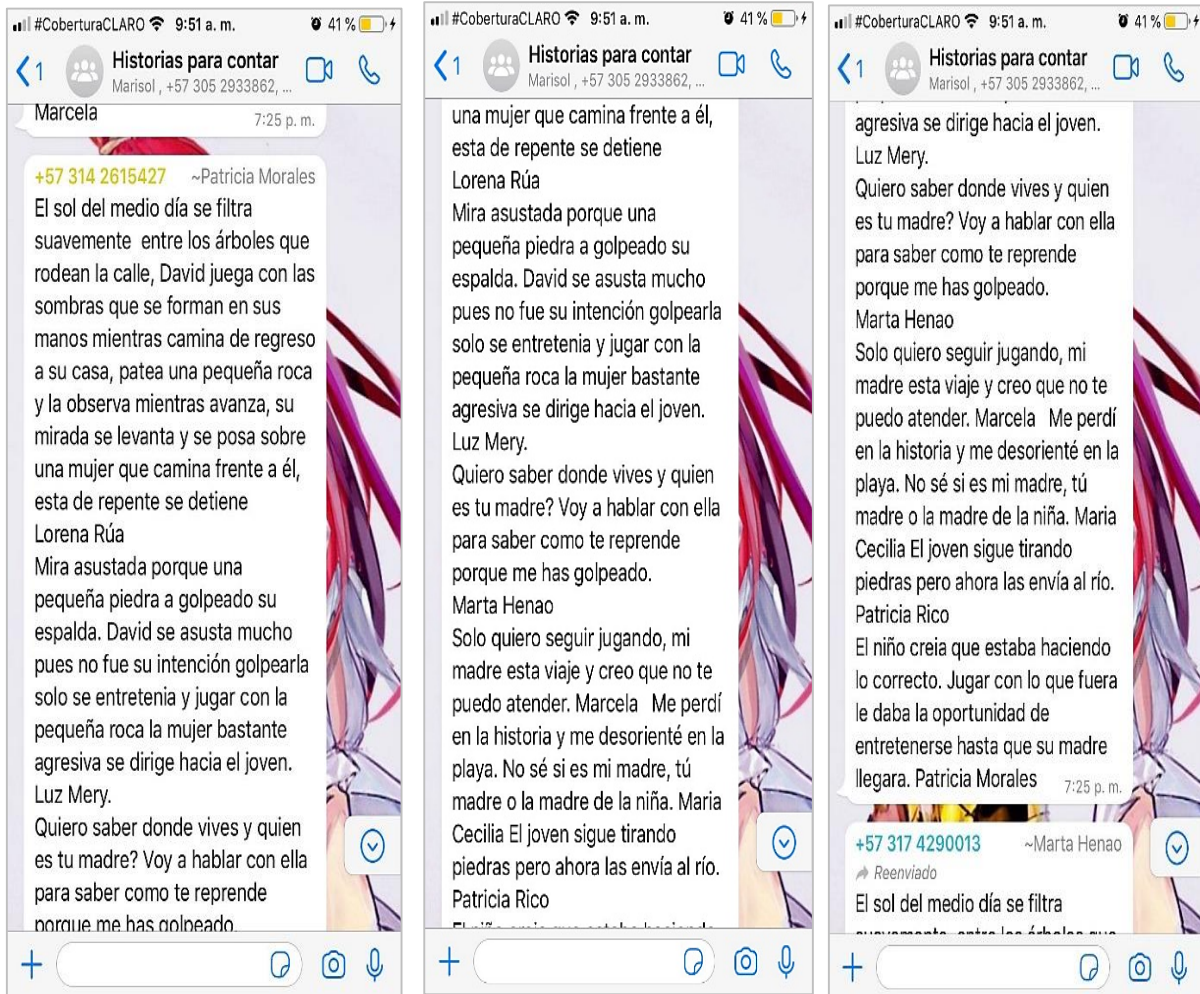
Algunos de los compañeros más instruidos en el uso de las TIC comenzaron a compartir en el grupo de WhatsApp otras formas de narrar y el cómo ellos se habían apropiado de ellas, motivando a sus compañeros a hacer lo mismo; al ver estos ejemplos los demás alumnos se enteraban de las otras opciones disponibles a la hora de crear.

Dentro de las actividades propuestas se tomaron nuevas formas de escribir como la escritura colaborativa, los estudiantes crearon el inicio de una historia que fue completada por sus compañeros a través de WhatsApp; se narró una historia policiaca en el que cada participante escribía la historia desde el punto de vista de un personaje diferente y entre todos se creó un universo narrativo, se pusieron de acuerdo en clase sobre las leyes generales del universo y se repartieron entre los estudiantes elementos que ayudaron a su construcción y expansión.

Esto logró mostrarle a los estudiantes que hoy en día las formas lineales de escribir nos son las únicas que existen, que las nuevas tecnologías de la información y comunicación posibilitan que, aún a distancia, se pueda trabar en equipo y crear mundos complejos, les permitió divertirse viendo las intervenciones de sus compañeros creando textos completamente inesperados y entretenidos. Aunque en el ejercicio del universo narrativo les faltó comunicación y algunos de los textos contenían elementos contradictorios.

Imagen 13, 14 y 15:

Actividad construcción colaborativa de historia por medio de WhatsApp




Fuente: Elaboración propia, grupo WhatsApp del curso Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia.

Imagen 16: Actividad construcción del universo narrativo (1)

narracionesdececi.blogspot.com

CONSTRUCCIÓN DE UN UNIVERSO NARRATIVO

El nivel del mar aumentó después de que los polos y los nevados se descongelaron. El agua invadió la tierra. Ya no existen las ciudades costeras, están bajo el mar. Quedan pocos sobrevivientes. Las aguas subieron por los valles de los ríos. Ahora el Cauca y el Magdalena son brazos del mar limitados por montañas. La humedad es mucha y las lluvias son frecuentes. Mientras aquí padecemos por exceso de agua en otras partes del mundo tienen sequías apocalípticas. A pesar de los continuos deslizamientos y las tormentas, por lo menos no se padecen de sed las plantas los animales y los hombres (que también son animales, claro).



Quedan pocos habitantes. Menos mal que hablan el mismo idioma. El grupo que quedó aislado es muy diverso: Hay algunos científicos que saben de laboratorios y de transformación de materias primas, comunicadores, gerentes, un médico, dos enfermeras y un auxiliar de enfermería, varios campesinos con experiencia y cría de animales, obreros, transportadores, conductores de camión y taxi, maestros, un

Fuente: <https://narracionesdececi.blogspot.com/>. Blog de Maria Cecilia Arango Jaramillo, participante del curso Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia.

Imagen 17: Actividad construcción del universo narrativo (2)

colombiaysusheroes.blogspot.com

Cuando el Agua tomo el poder de todo (Ceci Arango)

Estar en un momento como este, saber que hacer pero no tener idea de como se construyen las cosas, les estaba causando muchos problemas a los 92 habitantes, continuaban mirando como construir de nuevo una sociedad en la cual pudieran sobrevivir. La idea de construir la ciudad de los veleros continuaba siendo la mejor, pero aun dudaban de como hacerlo, un día uno de los jóvenes, se sentó con el ingeniero al lado del computador y se les ocurrió una idea simple, que tal si hacemos la ciudad de los veleros, pero con lo que tenemos a mano y dibujaron algo así:



Cuando se lo llevaron a todos los habitantes les encanto, pero seguían con la duda de como realizar la construcción a lo que el joven les dijo, vamos a hacer algo, todos tienen una experiencia u otra, todos tenemos habilidades diferentes pongámosla a servicio de todos y de esta manera algo construimos, empezaron haciendo una maqueta con libros que encontraron en la escuelita, y logrando de esta manera hacer la ciudad en miniatura,

Fuente: <https://narracionesdececi.blogspot.com/>. Blog de Maria Cecilia Arango Jaramillo, participante del curso Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia.

Imagen 18: Actividad expansión del universo narrativo de un compañero


patriciamoralesnt.blogspot.com/2021/07/vivienda-sobre-el-agua.html

← Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia 🔍

Vivienda sobre el agua

julio 07, 2021

Buscando cómo sobrevivir después del naufragio vieron pedazos de madera y algas flotando y acumulándose por doquier. Uno de ellos pensó en secar las algas para hacer las casas sobre la mar. No tenían más medios que utilizarlas. Estaban solos, sin apoyo y con los escasos conocimientos de quienes podrían contribuir. Lo único que tenían que hacer era arriesgarse a recoger las algas, crear un espacio y llevarlas hasta donde se elaboraban los tabiques que necesitaban para elegir sus hogares. Esto tomaba de tres días a una semana después de ser secadas las algas dependiendo de las personas que se fueran uniendo para su fabricación. Además, diseñaron lugares donde pudieran hacer comida y otros utensilios que el mar les brindaba como materia prima. Todo se unía por unos puentes y unos caminos que comunicaba cada casa entre sí. Deseaban crear una cadena de producción, hacer más construcciones. De repente tenían la materia prima, los diseños y la gente. Todos para todo, era la única manera de sobrevivir. Tal vez llegarían otras personas, que después de escuchar los logros, se unirían. Esta era una oportunidad de reconstruir sobre lo que restaba.




Fuente: . <https://patriciamoralesnt.blogspot.com/>. Blog de Patricia Morales Betancourt, participante del curso Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia.

El cambio más grande en sus formas de escribir fue el atreverse a ir más allá de su zona de confort que era narrar la realidad, y trabajar, en consecuencia, en su creatividad, aunque entendieron que la narrativa transmedia no estaba limitada únicamente a los géneros de fantasía o de ficción decidieron arriesgarse y comenzar a crear en estos géneros.

Algunos ya tenían experiencia escribiendo, unos por su propia cuenta, otros en escritos académicos y en talleres de escritura, por lo que al principio les gustaba escribir de historias que ya habían pensado, de eventos que les habían ocurrido, tendían a dedicarse a temas que conocían bien y a traer elementos de su profesión o a escribir sobre lo real.

Pero a medida que avanzaba el curso comenzaron a traer historias cada vez más complejas relacionadas con la fantasía, empezaron a escribir acerca de cosas utópicas, increíbles y llenas de magia; se inspiraban en eventos reales, en experiencias vividas, pero las narraban de forma sarcástica, agregando elementos fantásticos que hacían más interesante la historia, antes escribían desde lo real, desde que lo que les había pasado a personas que conocían, ahora podían contar algo más de esas historias, se esforzaron por pensar fuera de sus límites y de narrar desde otra perspectiva.

Imagen 19: Actividad construcción universo narrativo del grupo

Marcela Avellaneda 

julio 12, 2021

Estos pequeños seres gaseosos, flotantes y coloridos fueron adquiriendo una forma humanoide, sus masas corporales se fueron formando a través de los años, al igual que todos sus órganos. Eran seres asexuados, se reproducían con un sonido que emitían en cada encuentro de las tres lunas que ocurría cada diez años lunares y solo podían hacerlo una sola vez en toda su existencia.

Sus vidas eran muy largas, no sufrían de enfermedades, pues sus cuerpos se regeneraban con mucha facilidad. La muerte prácticamente era una elección cuando creían que ya había que dar espacio a otro ser que estaba por llegar.

Se alimentaban de partículas y algas que se fueron formando a lo largo del tiempo en su mundo.

Vivían de una forma amorosa entre sí, la convivencia era perfecta, cada uno desempeñaba una tarea, eran seres muy inteligentes y analíticos, nunca se escuchó de algún enfrentamiento entre ellos. No existían familias, la comunidad en general era una familia, sin jerarquías.

Construyeron una ciudad flotante en su pequeño mundo y ahí tenían todo lo que necesitaban, había laboratorios de todo tipo de quehaceres, los mayores siempre enseñaban a los más pequeños. Tenían una especie de biblioteca con dibujos sobre la cotidianidad del mundo en que vivían.

Vieron la proximidad que tenían con otros 4 planetas, esto les generó una curiosidad de pensar en que también podrían estar habitados.

Así que empezaron a investigar como poder viajar hasta allá y es así como descubrieron que tenían la facultad de tele transportarse.

Decidieron emprender la expedición hacia otros mundos y fueron 4 los escogidos para este viaje y cada uno debía visitar un planeta diferente.

Fuente: <https://marceavellaneda.blogspot.com/2021/05/citas-compartidas.html>. Blog de Marcela Avellaneda, participante del curso Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia.

Finalmente, la práctica y el escribir constantemente, a través de los diferentes retos que les planteaban las actividades del curso provocó que mejoraran en su forma de escribir. Los alumnos que no tenían tanta práctica haciéndolo comenzaron a poner más cuidado en lo que escribían y a dejar de lado el miedo a ser juzgados, fueron creciendo en temas y en complejidad, y algunos estudiantes montaban en el blog elementos de su propia creación que querían compartir sin que hubiera sido un requerimiento de la clase, además expresaron que quedaron motivadas a seguir escribiendo y aprovechando las TIC para que más personas los lean.

CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMEDACIONES

5.1 Conclusiones

A continuación, se presentan las conclusiones a las que se llegó para dar respuesta a los cuestionamientos planteados durante la investigación. La experiencia del adulto en el curso de “Historias para contar, leer y escribir mediante la narrativa transmedia”, significa una oportunidad de compartir historias inéditas propias y de otros, que impactan positivamente en la interacción y el aprendizaje de forma productiva, gratificante y enriquecedora para su vida personal, descubriendo que aún pueden lograr lo que se proponen.

Al manifestar su gusto por el aprendizaje de aquello que desconocen, incorporan en su actuar la adaptación ante las propuestas de construcción colectiva, con apreciaciones diversas en opinión e inclinaciones literarias, sin embargo, la adaptación logra obtener una diversidad de líneas narrativas de interés para el grupo.

La metodología académica empleada en el curso logra que los adultos superen el temor inicial de sentirse perdidos ante la propuesta de emplear las TIC para el desempeño narrativo. El carisma pedagógico impulsa el avance de los objetivos de aprendizaje que, al plantearse diferentes para cada clase, agregan valor así como la claridad en las instrucciones. Por tanto, la explicación detallada de los temas y herramientas TIC, abren el camino para conocer la transmedia como medio para la práctica narrativa.

El compromiso conjunto de la enseñanza-aprendizaje permite cumplir la planeación de actividades de carácter variado, organizado y dinámico manteniendo la participación activa en

la creación de historias y sus publicaciones, mejorando las condiciones de alfabetización digital y brecha tecnológica. Un ambiente educativo ameno permite al adulto superar el reto de hacer algo a lo que no está acostumbrado, aportando lo mejor de sí para realizar las actividades con entusiasmo ante nuevos aprendizajes; la motivación personal constante de cumplir la tarea solicitada, supera la dificultad y habilita la capacidad de fluidez en los relatos.

La experiencia de aprendizaje, mediante las TIC de la narrativa transmedia, supera las expectativas iniciales del adulto, al compartir escritos con otros, empleando las redes sociales propuestas. Los conocimientos básicos en el manejo de equipos tecnológicos digitales como el celular o el computador y las instrucciones de la clase, le permiten darle a estos instrumentos otro uso diferente al habitual.

El acompañamiento docente en el grupo creado para el curso sostuvo de forma importante el interés y dinamismo de las clases, el realizar, en línea, el seguimiento a los ejercicios creativos compartidos de escritura y trabajos autónomos posibilitó crear nuevas experiencias de uso y apropiación de estos medios. El pasar la información o contenido narrativo de un medio a otro representa un reto importante para los adultos participantes, entre tanto la comprensión de la utilidad de estas herramientas TIC, le dio un nuevo sentido a la comunicación y a la narrativa.

El nivel de apropiación y uso tecnológico que aprende y desarrolla el adulto a propósito del tema de la narrativa transmedia mediada por TIC avanza de un grado bajo a medio según los recursos empleados en las clases, adquieren la experticia básica para el curso sin embargo, el dominio para la creación y manejo del blog fue desarrollado casi en un 100%, el poder difundir escritos es muy valioso en esta apropiación, incluyendo el WhatsApp y YouTube, en su orden identificadas como las de mayor utilidad para las diferentes formas de compartir las

ideas, opiniones y escritos narrativos favoritos con otros. Se amplía la óptica en el modo de contar una historia mediante las TIC, este apoyo medial refuerza conocimientos y procesos ya aprendidos de escritura y lectura.

El uso de los medios digitales permite expandir narraciones al comprender el concepto de narrativa transmedia, el conocer estos medios para el envío de mensajes, video, textos o imágenes, refuerzan las prácticas narrativas y el nuevo sentido de la lectura y escritura digital al reconocer que el lenguaje cambia según el medio utilizado.

En el diseño de la propuesta educativa los contenidos de la narrativa transmedia para adultos, en el programa de formación continua casa de la felicidad de la UPB, representa una oportunidad para aprender a utilizar diferentes redes sociales.

Los adultos participantes descubrieron no solo cómo usarlas sino también cómo emplearlas de formas que nunca habían tenido en cuenta, presentando un reto a la hora de manipularlas y una oportunidad a la hora de difundir sus mensajes a través de diferentes formatos con un público más amplio. Al momento de crear historias y compartirlas, los obstáculos de la presencialidad desaparecen, la escritura colaborativa se facilita y las posibilidades de crear aumentan, se puede ingresar a historias desde diferentes puntos y siguiendo un mismo universo narrativo historias que se encontraban dispersas estas se convierten en un todo.

La posibilidad de leer los textos compartidos de sus compañeros a través de redes sociales, se animan a mejorar, esto impacta positivamente en sus escritos. Por otro lado, la propuesta de narrar a través de diferentes plataformas les permitió descubrir nuevas formas de escribir y de leer al entrar en contacto con este tipo de historias, desde otra perspectiva, también

permitió que sus familiares y allegados se percataran de sus intereses lo que los motivó a seguir mejorando.

Los adultos que ya tenían un acercamiento mayor a las tecnologías, y se habían familiarizado con diferentes redes sociales o estaban actualizados en el tema, comprendieron más fácilmente conceptos como el de narrativa transmedia o universo ficcional; gracias a este acercamiento con las TIC estos adultos habían estado en contacto con algunos de los mayores representantes de la narrativa transmedia como son las historias de Harry Potter, Pokémon o Star wars, o habían tenido contacto con historias expandidas a través de diferentes formatos y fueron capaces de reconocer el fenómeno, por lo cual no fue difícil integrarlo en sus prácticas de escritura.

El concepto de universo ficcional también se les facilitó gracias a que habían estado expuestos a historias con grandes universos ficticios o de fantasía que al ser completamente diferentes de la realidad permitían percibir más fácil la idea de mantener la imagen del universo narrativo a la hora de expandir las historias. Por otro lado, aunque se les presentaran los ejemplos y se les mostrara material relacionado a estas expansiones, a los adultos participantes que no habían tenido tanto contacto con este tipo de historias se les dificultó entender el concepto y les era difícil separar el universo narrativo de la historia principal o del personaje principal, pero a la hora de crear sus propios textos y expandir sus universos narrativos dieron muestra de comprender el concepto.

El texto de la Biblia, como muestra de contenido narrativo se convierte en un recurso fundamental para acercar los conceptos a los adultos, al ser un texto que todos reconocían y que formaba parte de las preferencias de lectura de muchos de los participantes, la comprensión

fue más clara; la explicación del universo narrativo de este texto, y la forma en la que se ha expandido generó opciones a la hora de crear nuevas entradas a este mundo, brindando más claridad. Además, los motivó a la nueva información que se les presentaba y a entender las nuevas posibilidades.

La narrativa transmedia ayuda a que muchos de los adultos se atrevan a escribir fuera de su zona de confort que en la mayoría de los participantes era escribir textos de corte realista, a lo largo del curso se deshicieron de la idea errónea de que la narrativa transmedia estaba conformada solo por historias de carácter fantástico o ficcional, pero tomaron como reto escribir en estos géneros que se alejaban tanto de sus prácticas anteriores, demostrando que sí eran capaces de imaginar o crear cosas increíbles y tan fuera del mundo real.

5.2 Recomendaciones

Al terminar el proceso investigativo se encuentra pertinente hacer las siguientes recomendaciones. La educación en todas las edades enriquece los propósitos de vida, y se busca que las personas adultas se identifiquen con los programas educativos de educación continua que ofrecen las universidades, los cuales son pensados con el propósito de brindar espacios de conversación y formación de comunidades académicas que respalden la labor de trasmisión de conocimiento y en especial que aporten a la inclusión social.

En estos programas las personas comparten y actualizan conocimientos, propician encuentros de saberes y se entre mezclan diferentes experiencias de vida y sentido de sus profesiones. Los docentes también orientan esta formación desde su experiencia, enriqueciendo y a veces reconstruyendo las temáticas propuestas en los cursos.

La recomendación inicial que parte de este proyecto de investigación, es que se incluya en los planes académicos y de formación, en términos curriculares un módulo introductorio u otro, que dé cuenta de la nivelación de la brecha tecnológica de los adultos y la mediación de las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje, los propósitos anteriores tendrán trascendencia en lo social, puesto que este factor débil en el adulto lo aísla y por ello deserta fácilmente de las nuevas tendencias educativas y se ve afectado el encuentro intergeneracional que se promueve.

El curso “Historias para contar, leer y escribir mediante la Narrativa Transmedia” debe ampliarse y mejorar el tiempo de duración. En su desarrollo y por las dinámicas normales del proceso de enseñanza se debió priorizar ciertas actividades o explicaciones de las herramientas TIC, que tomaron más tiempo del planeado, por lo cual algunas actividades sugeridas en el trayecto de actividades no pudieron realizarse. Además, surgieron propuestas o nuevas ideas para trabajar en clase, pero por falta de tiempo no se llevaron a cabo. Se recomienda ajustar los tiempos y programar sesiones de nivelación informática y de manejo de herramientas TIC requeridas para trabajar los temas del curso.

El curso “Historias para contar, leer y escribir mediante la Narrativa Transmedia” diseñado en el marco de esta investigación, fue muy bien recibido en el público adulto que lo desarrolló, se mostró satisfecho en las encuestas finales, tanto con la temática como con la metodología empleada, al ser pertinente y concurrido se recomienda darle continuidad dentro del portafolio de formación continua de Casa de la Felicidad – UPB, y crear una segunda parte donde se realice una formación más avanzada en temas de transmedia y expansión narrativa.

Por último, se recomienda promulgar la investigación académica en los espacios de la formación continua de la Universidad, realmente en un nicho social académico de importancia y trascendencia para los encuentros teóricos y prácticos con las generaciones que aprenden, como el desarrollo de este proyecto de investigación concebido de la Universidad para la Universidad – UPB.

REFERENCIAS

- Albaladejo, S. (2019). El ecosistema mediático de la ficción contemporánea: relatos, universos y propiedades intelectuales a través de los transmedial worlds. *Icono 14*, 17(1).
- Alonso, P. (2012). La andragogía como disciplina propulsora de conocimiento en la educación superior. *Revista Electrónica Educare*, 16(1).
- Barber, J. (2016). Digital storytelling: New opportunities for humanities scholarship and pedagogy. *Cogent Arts & Humanities*, 3(1).
- Beck, C. (2015). Alexander Kapp: el primer andragogo. *Andragogía Brasil*. Recuperado de <https://andragogiabrasil.com.br/alexander-kapp/>
- Bertetti, P. (2014). Transmedia Critical Toward a Typology of Transmedia Characters. *International journal of communication*, 8.
- Behard, D. (2008). *Metodología de la investigación*. Editorial Shalom.
- Bourgeon, D., Derbaix, M., Jarrier, E. y Petr, C. (2019). Narrative Transportation and Transmedia Consumption Experience in the Cultural Field. *International Journal of arts management*, 21(2), 27-42.
- Boulton-Lewi G. y Tam, M. (2018). Issues in teaching and learning for older adults in Hong Kong and Australia. *Educational Gerontology*, 44(10), 639-647, Doi: 10.1080/03601277.2018.1521902

- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas sobre lectura contemporánea*. Barcelona: Anagrama.
- Camacho, I., Gómez, M. y Pintor, M. (2015). Competencias digitales en el estudiante adulto trabajador. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 37 (2), 10-24.
- Castillo, F. (2018). Andragogía, andragogos y sus aportaciones. *Voces De La Educación*, 3(6), 64 - 76. Recuperado de <https://revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/120>
- Carr, A., Balasubramanian, K., Atieno, R. y Onyango, J. (2018). Lifelong learning to empowerment: beyond formal education. *Distance Education*, 39 (1), 69-86. Doi: 10.1080/01587919.2017.1419819
- Dal Yong Jin (2019). Transmedia Storytelling in the Age of Digital Media: East Asian Perspectives. *International Journal of Communication*, 13.
- Da Silva, R. y Andressa, P. (2015). Universidad abierta a las personas adultas mayores: Espacio de pedagogía social, educación y empoderamiento. *Revista Actualidades investigativas en educación*, 15(3), 1-18.
- Dusi, N., Ferretti, I. y Furini, M. (2017). A transmedia storytelling system to transform recorded film memories into visual history. *Entertainment computing*, 21, 65-75, Doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.entcom.2017.05.002>
- Fernández, J. y Rebollo, M. (2017). Entrepreneurial skills of adult continuing education in Andalusia. Perception of teacher. *Educacion XXI*, 20, 253-275.

- Gambarato, R. y Nani, A. (2017). Workshop Transmedia Journalism and Interactive Documentary in Dialogue. *International Conference on Interactive Digital Storytelling*, 403-404, Doi: https://doi.org/10.1007/978-3-319-71027-3_53
- García, A. (2019). Los *fanfictions* como escritura en colaboración: modelos de lectores beta. *El profesional de la información*, 28(4), <https://doi.org/10.3145/epi.2019.jul.04>
- García, O., Navarro, H., Rodríguez, A., Fernández, D. y Freixes, D. (2017). Dealing With Transformation in a VUCA World: A Competence-Based Development Project Applying Transmedia Storytelling and Gamification for an International Corporation. *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning*, 919–925. Recuperado de <http://search.ebscohost.com/consultaremota.upb.edu.co/login.aspx?direct=true&db=ehh&AN=126280833&lang=es&site=ehost-live>
- Gil, N. (2019). Identificación de programas educativos para adultos mayores, en universidades de Medellín–Colombia. *Inclusión y Desarrollo*, 6 (1).
- González, M. (2016). *La multimedia educativa y los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fortalecer la comprensión lectora: caso centro educativo rural Atanasio, Santa Bárbara Antioquia*. (Tesis de maestría). Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia.
- Guerrero, M. y Scolari, C. (2016). Transmedia storytelling and user-generated content: A case study on crossovers. *Cuadernos.info*, (38), 183-200. doi: 10.7764/cdi.38.760
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. 6a ed. México: Interamericana Editores.

Hausknecht, S. (2018), *Connecting, sharing and reshaping life stories: Experiences, benefits, and challenges of older adults in a digital storytelling course* (Tesis de doctorado). Simon Fraser University.

Howard, T. (2020). Creativity through self-directed learning: three distinct dimensions of Teacher support. *International Journal of Lifelong Education*,
Doi: 10.1080/02601370.2020.1727577

Javanshir, R., Carroll, B., y Millard, D. (2020). Structural patterns for transmedia storytelling. *Plos one*, 15(1).

Jenkins, H. (2003). Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. *MIT Tecnology Review*. Recuperado de <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>

Jie Xiong y Meiyun Zuo. (2019). Older adults' learning motivations in massive open online Courses. *Educational Gerontology*, 45 (2), 82-93. Doi: 10.1080/03601277.2019.1581444

Kalogeras, S. (2014). *Transmedia storytelling and the new era of media convergence in higher education*. Londres: Palgrave Macmillan.

Kruszelnicki, W. (2020). Self-Directedness and the Question of Autonomy: From Counterfeit Education to Critical and Transformative Adult Learning. *Stud Philos Educ*, 39, 187–203. Doi: <https://doi-org.consultaremota.upb.edu.co/10.1007/s11217-019-09697-6>

Mager, B. (2019). Storytelling contributes to resilience in older adults. *Activities, Adaptation & Aging*, 43(1), 23-36, Doi: 10.1080/01924788.2018.1448669

Maldonado, J., Fajardo, M., Vicente, F., y González, S. (2016). Adulto mayor y envejecimiento activo. Caso de éxito de una iniciativa emprendedora. *Revista INFAD de Psicología*, 1(2), 57-62. Doi: <http://dx.doi.org/10.17060/ijodaep.2016.n2.v1.662>

Ministerio de Salud y Protección Social. (16 de octubre de 2021). *Minsalud actualiza política de envejecimiento y vejez*. Recuperado de <https://www.minsalud.gov.co/Paginas/Minsalud-actualiza-politica-de-envejecimiento-y-vejez.aspx>

Ministerio de Salud y Protección Social. (2015). *Política Colombiana de Envejecimiento Humano y Vejez 2015-2024*. Recuperado de <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/PS/Pol%C3%ADtica-colombiana-envejecimiento-humano-vejez-2015-2024.pdf>

Ministerio de salud y Protección Social. (2020). *Boletines Poblacionales: Personas Adultas Mayores de 60 años*. Recuperado de <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/PS/280920-boletines-poblacionales-adulto-mayorI-2020.pdf>

Marino, M. (2015). E-learning y comunicación oral y escrita. Una perspectiva sobre el diseño, la implementación y el impacto académico en el contexto universitario. *Enseñanza & Teaching*, 33(2), 123-150.

- Martínez, J. (2015). *La producción audiovisual para dispositivos móviles, sus contenidos convergentes y la interacción con los usuarios. Caso una telecomunicaciones* (Tesis de maestría). Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia.
- Mentz, E. y Van Zyl, S. (2018) The impact of cooperative learning on self-directed learning abilities in the computer applications technology class. *International Journal of Lifelong Education*, 37(4), 482-494. Doi: 10.1080/02601370.2018.1513426
- Montoya, D. Vásquez, M. (2018). Modelos para el diseño de experiencias transmedia en entornos educativos. Exploraciones en torno a The Walking Dead, La Odisea y Tom Sawyer. *Revista Mediterránea de comunicación*, 9(1), 197-216. Doi: <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.1.12>
- Morales, O. y Leguizamón, M. (2018). Teoría andragógicas: aciertos y desaciertos en la formación docente en TIC. *Praxis & Saber*, 9(19), 161.
- Moreno, A. y Parra, M. (2016). Aprendizaje de TIC por parte del adulto mayor. *Sistema de formación en Investigación, facultad de diseño industrial*. Recuperado de <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3313/Art%20de%20TIC%20por%20parte%20del%20adulto%20mayor.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Mohring, P. (1990). Andragogy and pedagogy: A comment on their erroneous usage. *Human Resource Development Quarterly*, 1(1), Doi: 10.1002/hrdq.3920010111.

- Muñoz, J., Serrate, S., y Navarro, A. (2019). Generativity and life satisfaction of active older people: Advances (keys) in educational perspective. *Australian Journal of Adult Learning*, 59(1), 94–114
- Loeng, S. (2018) Various ways of understanding the concept of andragogy, *Cogent Education*, 5(1), Doi: 10.1080 / 2331186X.2018.1496643
- Loeng, S. (2017) Alexander Kapp – the first known user of the andragogy concept. *International Journal of Lifelong Education*, 36(6), 629-643. Doi: 10.1080 / 02601370.2017.1363826
- Lynch, D. (2016). Between the network and the narrative: transmedia storytelling as a philosophical lens for creative writers. *New Writing*, 13(2), 161-172, Doi: 10.1080/14790726.2016.1170858
- Lutkenhaus, R., Jansz, J. y Bouman, M. (2019). Toward spreadable entertainment-education: leveraging social influence in online networks. *Health Promotion International*, 1–10, Doi: 10.1093/heapro/daz104181. <https://dx.doi.org/10.19053/22160159.v9.n19.2018.7926>
- Orozco, G. y González (2012). Lo distintivo de la perspectiva cualitativa en comunicación, medios y Audiencias. En: Una Coartada Metodológica. Abordajes cualitativos en la investigación en comunicación, medios y audiencias. México: Tintable. p.115-141.
- Otálvaro, C. (2018). *Transbarrio: educación y transmedia para favorecer la participación. Una estrategia de formación en contextos extracurriculares.* (Tesis de maestría). Universidad De Antioquia, Medellín, Colombia.

- Pérez-Martínez, V., & Motis Dolader, M. (2018). Narrativa transmedia y turismo experiencial: relatos sobre el patrimonio y la herencia judía en Aragón Sefarad. *Church, Communication and Culture*, 3(3), 389-407.
- Potter, M. (2017). Critical junctures: place-based storytelling in the Big Stories, Small Towns participatory documentary project. *Media international australia*, 164(1), 117-127.
- Rampazzo, R. y Dabagian, L. (2016). Transmedia dynamics in education: the case of Robot Heart Stories. *Educational Media International*, 53(4), 229-243, Doi: 10.1080/09523987.2016.1254874
- Rall, D. 1981. Teoría de la recepción. P 181-206. *Acta poética* 3.
- Romero, L. (2014). Lectura tradicional versus lectura digital. *Revista del Instituto de Investigación, Escuela de ciencias de la Comunicación*, (4), Doi: <https://doi.org/10.24265/cian.2014.n4.03>
- Sánchez, D., Aarseth, E., Pratten, R., y Scolari, C. (2016). Transmedia (¿storytelling?): una revisión crítica y polifónica. *Arnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, (18), 3.
- Sánchez, S. y Luján, S. (2013). Web accessibility of MOOCs for elderly students. International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training (ITHET), pp. 1-6. <https://doi.org/10.1109/ITHET.2013.6671024>
- Savicevic, D (2008). Convergencia o divergencia de ideas sobre andragogía en diferentes países. *Revista internacional de educación permanente*, 27 (4), 361 -378. doi: 10.1080 / 02601370802051504

- Sepúlveda, W. (2019). *Mediación tecnológica en la construcción de memoria e identidad cultural: caso comunidad étnica Wounaan residente en Bogotá*. (Tesis de maestría). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia.
- Scolari, C., Rodríguez, N. y Masanet, M. (2019). Transmedia Education. From the contents generated by the users to the contents generated by the students. *Revista Latina de Comunicación Social*, (74), 116-132.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Scolari, C. (2017). El translector: Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. En J. Millán, *La lectura en España, informe 2017* (pp. 175-186). Madrid: Federación de gremio de editores de España. Recuperado de <http://www.fge.es/lalectura/2017/default.html>
- Sevilla, M., Salgado, M. y Osuna, N. (2015). Envejecimiento activo. Las TIC en la vida del adulto mayor. *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 6(11).
- Slota, S., Young, M., O'Byrne, W., y Ballestrini, K. (2016). A New Hope: Negotiating the Integration of Transmedia Storytelling and Literacy Instruction. *Journal of adolescent & adult literacy*, 59(6), 642-646.
- Song, D. y Bonk, C. (2016) Motivational factors in self-directed informal learning from online learning resources. *Cogent Education*, 3(1), Doi: 10.1080/2331186X.2016.1205838

- Trigueros, C., Rivera, E. y Delgado, J. (2017). Las TIC y el alumno mayor en los programas universitarios para mayores desde la perspectiva del enseñante: análisis en el contexto español. *Revista mexicana de investigación educativa*, 22(72), 273-293. Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S 1405 66662017000100273&lng=es&tlng=.](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S140566662017000100273&lng=es&tlng=)
- Toit-Brits, C. y Van Zyl, C. (2017). Self-directed learning characteristics: making learning personal, empowering and successful, *Africa Education Review*, 14(3-4), 122-141, Doi: 10.1080/18146627.2016.1267576
- Van der Walt, J. (2019). The Term “Self-Directed Learning”—Back to Knowles, or Another Way to Forge Ahead? *Journal of Research on Christian Education*, 28(1), 1-20. DOI: 10.1080/10656219.2019.1593265
- Yaw Owusu-Agyeman y Magda Fourie-Malherbe. (2019) Negotiating co-ownership of learning in higher education: an underexplored practice for adult learning. *Studies in Continuing Education*, 41(1), 17-35. Doi: 10.1080/0158037X.2018.1497591
- Youde, A. (2018). Andragogy in blended learning contexts: effective tutoring of adult learners studying part-time, vocationally relevant degrees at a distance. *International Journal of Lifelong Education*, 37(2), 255-272. Doi: 10.1080/02601370.2018.1450303
- Yuni, J., Urbano, C., Ciucci, M. (2005. —Mapas y herramientas para conocer la escuela: Investigación etnográfica, investigación-acción, ed. Brujas, Argentina, p. 185

LISTA DE TABLAS Y GRAFICOS

Numero	Descripción	Página
Tabla 1	Recursos de aprendizaje para la aplicación metodológica	55
Tabla 2	Parámetros básicos de programación	56
Tabla 3	Recursos mediales de comunicación	57
Tabla 4	Módulos de formación	58
Tabla 5	Dinámica de actividad práctica por módulo	59
Gráfico 1	Personas adultas mayores según Entidad Territorial	16
Gráfico 2	Personas adultas mayores según edad en población 2020	16

LISTA DE IMÁGENES

Numero	Descripción	Página
Imagen 1	Pieza promocional del curso, Casa de la Felicidad	56
Imagen 2	Certificado de participación del curso, UPB	63
Imagen 3	Certificado de méritos narrativos	64
Imagen 4	Clase, grupo de docentes y participantes del curso	67
Imagen 5	Conversación actividad de clase, grupo WhatsApp del curso	70
Imagen 6	Textos e imágenes compartidos, grupo WhatsApp del curso	72
Imagen 7	Página web, Symbaloo del curso	74
Imagen 8, 9 y 10	Expansiones narrativas de los participantes del curso	76
Imagen 11	Actividad de personaje en un universo narrativo diferente	78
Imagen 12	Actividad historia de un personaje en un universo narrativo diferente	79
Imagen 13, 14 y 15	Actividad construcción colaborativa de historia por medio de WhatsApp	81

Imagen 16	Actividad construcción de universo narrativo (1)	82
Imagen 17	Actividad construcción de universo narrativo (2)	82
Imagen 18	Actividad expansión del universo narrativo de un compañero	84
Imagen 19	Actividad construcción del universo narrativo del grupo	86

ANEXOS

Anexo 1: Cuestionario caracterización de la población

1. ¿Le gusta contar historias?
2. ¿De qué género?
3. ¿qué tipo de textos escribe?
4. ¿Qué tipo de textos lee?
5. ¿Qué redes sociales tiene?
6. ¿Cuál es su personaje favorito?
7. ¿Este personaje a donde pertenece?
8. ¿Cuál es su género literario preferido?
9. ¿Tiene alguna habilidad en el manejo de los siguientes equipos?
10. ¿Conoce usted, qué es la Narrativa Transmedia?
11. ¿Le gustaría aprender a usarla?
12. ¿Estaría dispuesto a participar del curso propuesto?
13. Si no desea participar, cuéntenos ¿por qué?
14. ¿En qué rango de edad se encuentra?
15. ¿Cuál es su profesión?
16. ¿Qué ocupación tiene actualmente?
17. ¿Cuál es su nombre?
18. ¿Cuál es su correo electrónico?

Anexo 2. Cuestionario resultados del curso

1. Describa, ¿Cómo se sintió en relación con el desarrollo de las actividades?
2. ¿Qué elementos puede resaltar de la metodología empleada en el curso?
3. ¿Cómo fue para usted la experiencia de participar en este grupo de historias para contar, leer y escribir?
4. Describa ¿Cómo fue su experiencia de aprendizaje mediante las TIC?
5. ¿Qué nivel de apropiación tecnológica, pudo aprender o desarrollar a propósito de la narrativa transmedia mediante las TIC?
6. ¿Cómo el uso de los medios digitales le permitió expandir sus narraciones al comprender el concepto de la narrativa transmedia?

Anexo 3: Consentimientos informados participantes del curso

CONSENTIMIENTO INFORMADO
PARA LA AUTORIZACION DEL USO DE IMAGEN Y MANEJO DE DATOS

Investigación	: Narrativa transmedia para adultos del programa de educación continua Casa de la felicidad
Entidad a la que se presentará la investigación	: Universidad Pontificia Bolivariana, sede Medellín Escuela de educación y pedagogía / Facultad de educación / Maestría en educación
Investigadores Encargados	: Lorena María Rúa Sánchez, con CC. 1017254720 de Medellín, estudiante, Universidad Pontificia Bolivariana Marisol Henao Bulles, con CC. 43.580.115 de Medellín, estudiante, Universidad Pontificia Bolivariana

Yo, Luz Mary Manrique C. identificado(a) con () CC (X) CE ()
No. 51694258

Atendiendo a la normativa vigente sobre consentimientos informados (Ley 1581 de 2012 Habeas Data y Decreto 1377 de 2012 Datos Personales), y de forma consciente y voluntaria

Autorizo No Autorizo

La participación en la investigación para que se:

1. Tomen fotografías, audios, videos, testimonios, materiales de trabajo de campo y cualquier otro formato audiovisual (en adelante material informativo).
2. Comuniquen, archive, use, reproduzca, publique, adapte, extraiga o compendie el material informativo en cualquiera de sus publicaciones o medios de comunicación, sin que tal uso genere derecho alguno a favor mío o de terceros.
3. Utilice el material informativo en el marco de este proyecto educativo, teniendo en cuenta que las finalidades son educativas y sin ánimo de lucro, que caracterizan esta iniciativa.

Luego de haber sido informado(a) sobre las condiciones de mi participación en la investigación, resuelto todas las inquietudes y comprendiendo en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo que:

1. No habrá ninguna sanción para mí en caso de no estar de acuerdo en participar.
2. Mi participación en esta investigación no generará ningún gasto ni recibiré remuneración alguna por ello, teniendo en cuenta que esta investigación no se rige bajo intereses de lucro.
3. Declaro y garantizo que estoy en capacidad de otorgar las autorizaciones descritas y que las mismas no están sujetas a restricciones o limitaciones, y en consecuencia mantendré indemne a los docentes encargados, a la institución educativa y a la universidad, contra cualquier reclamación que hiciera cualquier tercero con el presente documento y/o uso, publicación y archivo del material informativo y de interacción aquí autorizado.
4. Acepto y autorizo los anteriores puntos, debido a que considero que el acto mencionado no afecta mi imagen ni es contraria a mis intereses sociales, buen nombre e intimidad.

Lugar y fecha: Bogotá, Julio 12. 2021

Firma [Firma] CC/CE/Pas No. 51694258

CONSENTIMIENTO INFORMADO

PARA LA AUTORIZACION DEL USO DE IMAGEN Y MANEJO DE DATOS

Investigación	: Narrativa transmedia para adultos del programa de educación continua Casa de la felicidad
Entidad a la que se presentará la investigación	: Universidad Pontificia Bolivariana, sede Medellín Escuela de educación y pedagogía / Facultad de educación / Maestría en educación
Investigadores Encargados	: Lorena María Rúa Sánchez, con CC. 1017254720 de Medellín, estudiante, Universidad Pontificia Bolivariana Marisol Henao Buites, con CC. 43.580.115 de Medellín, estudiante, Universidad Pontificia Bolivariana

Yo, Andrés Felipe Arias Giraldo identificado(a) con () CC (X) CE ()
No. 15458665

Atendiendo a la normativa vigente sobre consentimientos informados (Ley 1581 de 2012 Habeas Data y Decreto 1377 de 2012 Datos Personales), y de forma consciente y voluntaria

Autorizo

No Autorizo

La participación en la investigación para que se:

1. Tomen fotografías, audios, videos, testimonios, materiales de trabajo de campo y cualquier otro formato audiovisual (en adelante material informativo).
2. Comunique, archive, use, reproduzca, publique, adapte, extraiga o compendie el material informativo en cualquiera de sus publicaciones o medios de comunicación, sin que tal uso genere derecho alguno a favor mío o de terceros.
3. Utilice el material informativo en el marco de este proyecto educativo, teniendo en cuenta que las finalidades son educativas y sin ánimo de lucro, que caracterizan esta iniciativa.

Luego de haber sido informado(a) sobre las condiciones de mi participación en la investigación, resuelto todas las inquietudes y comprendiendo en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo que:

1. No habrá ninguna sanción para mí en caso de no estar de acuerdo en participar.
2. Mi participación en esta investigación no generará ningún gasto ni recibiré remuneración alguna por ello, teniendo en cuenta que esta investigación no se rige bajo intereses de lucro.
3. Declaro y garantizo que estoy en capacidad de otorgar las autorizaciones descritas y que las mismas no están sujetas a restricciones o limitaciones, y en consecuencia mantendré indemne a los docentes encargados, a la institución educativa y a la universidad, contra cualquier reclamación que hiciera cualquier tercero con el presente documento y/o uso, publicación y archivo del material informativo y de interacción aquí autorizado.
4. Acepto y autorizo los anteriores puntos, debido a que considero que el acto mencionado no afecta mi imagen ni es contraria a mis intereses sociales, buen nombre e intimidad.

Lugar y Fecha: 20 de mayo del 2021

Firma



CC/CE/Pas No. 15458665

**CONSENTIMIENTO INFORMADO
PARA LA AUTORIZACION DEL USO DE IMAGEN Y MANEJO DE DATOS**

Investigación	Narrativa transmedia para adultos del programa de educación continua Casa de la Felicidad
Entidad a la que se presentará la investigación	Universidad Pontificia Bolivariana, sede Medellín Escuela de educación y pedagogía / Facultad de educación / Maestría en educación
Investigadores Encargados	Lorena María Rúa Sánchez, con CC. 1017254730 de Medellín, estudiante, Universidad Pontificia Bolivariana Maribel Henao Buitrago, con CC. 43.580.115 de Medellín, estudiante, Universidad Pontificia Bolivariana

Yo, Lilia Beatriz Montenegro de Arce identificado(a) con () CC () CE ()
No. 41.390.249

Atendiendo a la normativa vigente sobre consentimientos informados (Ley 1581 de 2012 Habeas Data y Decreto 1377 de 2012 Datos Personales), y de forma consciente y voluntaria

Autorizo

No Autorizo

La participación en la investigación para que se:

1. Tomen fotografías, audios, videos, testimonios, materiales de trabajo de campo o cualquier otro formato audio-visual (en adelante material informativo).
2. Comuniquen, archiven, usen, reproduzcan, publiquen, adapten, extraigan o compendien el material informativo en cualquier medio de comunicación, sin que tal uso genere derecho alguno a favor mío o de terceros.
3. Utilicen el material informativo en el marco de este proyecto educativo, teniendo en cuenta que las finalidades educativas y sin ánimo de lucro, que caracterizan esta iniciativa.

Luego de haber sido informado(a) sobre las condiciones de mi participación en la investigación, he leído todos los puntos comprendidos en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo que:

1. No habrá ninguna sanción para mí en caso de no estar de acuerdo en participar.
2. Mi participación en esta investigación no generará ningún gasto ni recibiré remuneración alguna por ello, tengo en cuenta que esta investigación no se rige bajo intereses de lucro.
3. Declaro y garantizo que estoy en capacidad de otorgar las autorizaciones derivadas y que las mismas me están libres de restricciones o limitaciones, y en consecuencia mantendré indemne a los docentes encargados, a la institución educativa y a la universidad, contra cualquier reclamación que hiciera cualquier tercero con el presente documento, uso, publicación y archivo del material informativo y de interacción aquí autorizada.
4. Acepto y autorizo los anteriores puntos, debido a que considero que el acto mencionado no afecta mi vida, contraria a mis intereses sociales, buen nombre e intimidad.

Lugar y fecha: Medellín, Marzo 25 de 2021

Firma Lilia Beatriz Montenegro de Arce CC(CE) (Pasivo)

CONSENTIMIENTO INFORMADO

PARA LA AUTORIZACION DEL USO DE IMAGEN Y MANEJO DE DATOS

Investigación	: Narrativa transmedia para adultos del programa de educación continua Casa de la felicidad
Entidad a la que se presentará la investigación	: Universidad Pontificia Bolivariana, sede Medellín Escuela de educación y pedagogía / Facultad de educación / Maestría en educación
Investigadores Encargados	: Lorena María Rúa Sánchez, con CC. 1017254720 de Medellín, estudiante, Universidad Pontificia Bolivariana Marisol Henao Bules, con CC. 43.580.115 de Medellín, estudiante, Universidad Pontificia Bolivariana

Yo, **Marcela Avellaneda** identificado(a) con () CC (X) CE () No **35.220.034**

Atendiendo a la normativa vigente sobre consentimientos informados (Ley 1581 de 2012 Habeas Data y Decreto 1377 de 2012 Datos Personales), y de forma consciente y voluntaria

Autorizo

No Autorizo

La participación en la investigación para que se:

1. Tomen fotografías, audios, videos, testimonios, materiales de trabajo de campo y cualquier otro formato audiovisual (en adelante material informativo).
2. Comunique, archive, use, reproduzca, publique, adapte, extraiga o compendie el material informativo en cualquiera de sus publicaciones o medios de comunicación, sin que tal uso genere derecho alguno a favor mío o de terceros.
3. Utilice el material informativo en el marco de este proyecto educativo, teniendo en cuenta que las finalidades son educativas y sin ánimo de lucro, que caracterizan esta iniciativa.

Luego de haber sido informado(a) sobre las condiciones de mi participación en la investigación, resuelto todas las inquietudes y comprendiendo en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo que:

1. No habrá ninguna sanción para mí en caso de no estar de acuerdo en participar.
2. Mi participación en esta investigación no generará ningún gasto ni recibiré remuneración alguna por ello, teniendo en cuenta que esta investigación no se rige bajo intereses de lucro.
3. Declaro y garantizo que estoy en capacidad de otorgar las autorizaciones descritas y que las mismas no están sujetas a restricciones o limitaciones, y en consecuencia mantendré indemne a los docentes encargados, a la institución educativa y a la universidad, contra cualquier reclamación que hiciera cualquier tercero con el presente documento y/o uso, publicación y archivo del material informativo y de interacción aquí autorizado.
4. Acepto y autorizo los anteriores puntos, debido a que considero que el acto mencionado no afecta mi imagen ni es contraria a mis intereses sociales, buen nombre e intimidad.

Lugar y Fecha: La Calera 24 de Mayo de 2021

Firma

CC/CE/Pas No: 35.220.034 de La Calera

CONSENTIMIENTO INFORMADO

PARA LA AUTORIZACION DEL USO DE IMAGEN Y MANEJO DE DATOS

Investigación	: Narrativa transmedia para adultos del programa de educación continua Casa de la felicidad
Entidad a la que se presentará la investigación	: Universidad Pontificia Bolivariana, sede Medellín Escuela de educación y pedagogía / Facultad de educación / Maestría en educación
Investigadores Encargados	: Lorena María Rúa Sánchez, con CC. 1017254720 de Medellín, estudiante, Universidad Pontificia Bolivariana Marisol Henao Bules, con CC. 43.580.115 de Medellín, estudiante, Universidad Pontificia Bolivariana

Yo, Patricia Eugenia del Socorro identificado(a) con C.C. () CE ()
No. 32441831

Atendiendo a la normativa vigente sobre consentimientos informados (Ley 1581 de 2012 Habeas Data y Decreto 1377 de 2012 Datos Personales), y de forma consciente y voluntaria

Autorizo

No Autorizo

La participación en la investigación para que se:

1. Tomen fotografías, audios, videos, testimonios, materiales de trabajo de campo y cualquier otro formato audiovisual (en adelante material informativo).
2. Comuniquen, archiven, usen, reproduzcan, publiquen, adapten, extraigan o compendien el material informativo en cualquiera de sus publicaciones o medios de comunicación, sin que tal uso genere derecho alguno a favor mío o de terceros.
3. Utilicen el material informativo en el marco de este proyecto educativo, teniendo en cuenta que las finalidades son educativas y sin ánimo de lucro, que caracterizan esta iniciativa.

Luego de haber sido informado(a) sobre las condiciones de mi participación en la investigación, resuelta todas las inquietudes y comprendiendo en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo que:

1. No habrá ninguna sanción para mí en caso de no estar de acuerdo en participar.
2. Mi participación en esta investigación no generará ningún gasto ni recibiré remuneración alguna por ella, teniendo en cuenta que esta investigación no se rige bajo intereses de lucro.
3. Declaro y garantizo que estoy en capacidad de otorgar las autorizaciones descritas y que las mismas no están sujetas a restricciones o limitaciones, y en consecuencia mantendré indemne a los docentes encargados, a la institución educativa y a la universidad, contra cualquier reclamación que hiciera cualquier tercero con el presente documento y/o uso, publicación y archivo del material informativo y de interacción aquí autorizado.
4. Acepto y autorizo los anteriores puntos, debido a que considero que el acto mencionado no afecta mi imagen ni es contrario a mis intereses sociales, buen nombre e intimidad.

Lugar y Fecha: Enriqueado mayo 24 / 21

Firma Patricia Rúa, CC/CE/Pas No. 32441831

CONSENTIMIENTO INFORMADO

PARA LA AUTORIZACION DEL USO DE IMAGEN Y MANEJO DE DATOS

Investigación	: Narrativa transmedia para adultos del programa de educación continua Casa de la felicidad
Entidad a la que se presentará la investigación	: Universidad Pontificia Bolivariana, sede Medellín Escuela de educación y pedagogía / Facultad de educación / Maestría en educación
Investigadores Encargados	: Lorena María Rúa Sánchez, con CC. 1017254720 de Medellín, estudiante, Universidad Pontificia Bolivariana Marisol Henao Bulles, con CC. 43.580.115 de Medellín, estudiante, Universidad Pontificia Bolivariana

Yo, Patricia Morales Betancourt identificado(a) con (x) CC () CE () No.42882475 de Envidado

Atendiendo a la normativa vigente sobre consentimientos informados (Ley 1581 de 2012 Habeas Data y Decreto 1377 de 2012 Datos Personales), y de forma consciente y voluntaria

Autorizo X

No Autorizo

La participación en la investigación para que se:

1. Tomen fotografías, audios, videos, testimonios, materiales de trabajo de campo y cualquier otro formato audiovisual (en adelante material informativo).
2. Comuniquen, archiven, usen, reproduzcan, publiquen, adapten, extraigan o compendien el material informativo en cualquiera de sus publicaciones o medios de comunicación, sin que tal uso genere derecho alguno a favor mío o de terceros.
3. Utilicen el material informativo en el marco de este proyecto educativo, teniendo en cuenta que las finalidades son educativas y sin ánimo de lucro, que caracterizan esta iniciativa.

Luego de haber sido informado(a) sobre las condiciones de mi participación en la investigación, resuelto todas las inquietudes y comprendiendo en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo que:

1. No habrá ninguna sanción para mí en caso de no estar de acuerdo en participar.
2. Mi participación en esta investigación no generará ningún gasto ni recibiré remuneración alguna por ello, teniendo en cuenta que esta investigación no se rige bajo intereses de lucro.
3. Declaro y garantizo que estoy en capacidad de otorgar las autorizaciones descritas y que las mismas no están sujetas a restricciones o limitaciones, y en consecuencia mantendré indemne a los docentes encargados, a la institución educativa y a la universidad, contra cualquier reclamación que hiciera cualquier tercero con el presente documento y/o uso, publicación y archivo del material informativo y de interacción aquí autorizado.
4. Acepto y autorizo los anteriores puntos, debido a que considero que el acto mencionado no afecta mi imagen ni es contraria a mis intereses sociales, buen nombre e intimidad.

Lugar y Fecha: mayo 25, 2021

Firma

CC/CE/Pas No. 42882475 de Envidado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

PARA LA AUTORIZACION DEL USO DE IMAGEN Y MANEJO DE DATOS

Investigación	: Narrativa transmedia para adultos del programa de educación continua Casa de la felicidad
Entidad a la que se presentará la investigación	: Universidad Pontificia Bolivariana, sede Medellín Escuela de educación y pedagogía / Facultad de educación / Maestría en educación
Investigadores Encargados	: Lorena María Rúa Sánchez, con CC. 1017254720 de Medellín, estudiante, Universidad Pontificia Bolivariana Marisol Henao Builes, con CC. 43.580.115 de Medellín, estudiante, Universidad Pontificia Bolivariana

Yo, MARIA CECILIA ARANGO Jaramillo, identificado(a) con (x) CC () CE ()

No. 21734511 _____

Atendiendo a la normativa vigente sobre consentimientos informados (*Ley 1581 de 2012 Habeas Data y Decreto 1377 de 2012 Datos Personales*), y de forma consciente y voluntaria,

Autorizo

No Autorizo

La participación en la investigación para que se:

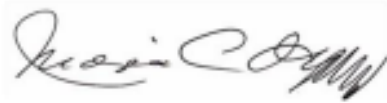
1. Tomen fotografías, audios, videos, testimonios, materiales de trabajo de campo y cualquier otro formato audiovisual (en adelante material informativo).
2. Comuniquen, archiven, usen, reproduzcan, publiquen, adapten, extraigan o compendien el material informativo en cualquiera de sus publicaciones o medios de comunicación, sin que tal uso genere derecho alguno a favor mío o de terceros.
3. Utilicen el material informativo en el marco de este proyecto educativo, teniendo en cuenta que las finalidades son educativas y sin ánimo de lucro, que caracterizan esta iniciativa.

Luego de haber sido informado(a) sobre las condiciones de mi participación en la investigación, resuelto todas las inquietudes y comprendiendo en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo que:

1. No habrá ninguna sanción para mí en caso de no estar de acuerdo en participar.
2. Mi participación en esta investigación no generará ningún gasto ni recibiré remuneración alguna por ello, teniendo en cuenta que esta investigación no se rige bajo intereses de lucro.
3. Declaro y garantizo que estoy en capacidad de otorgar las autorizaciones descritas y que las mismas no están sujetas a restricciones o limitaciones, y en consecuencia mantendré indemne a los docentes encargados, a la institución educativa y a la universidad, contra cualquier reclamación que hiciera cualquier tercero con el presente documento y/o uso, publicación y archivo del material informativo y de interacción aquí autorizado.
4. Acepto y autorizo los anteriores puntos, debido a que considero que el acto mencionado no afecta mi imagen ni es contraria a mis intereses sociales, buen nombre e intimidad.

Lugar y Fecha: Rionegro, 26/05/2021

Firma



CC/CE/Pas No. 21734511

CONSENTIMIENTO INFORMADO

PARA LA AUTORIZACION DEL USO DE IMAGEN Y MANEJO DE DATOS

Investigación	: Narrativa transmedia para adultos del programa de educación continua Casa de la felicidad
Entidad a la que se presentará la investigación	: Universidad Pontificia Bolivariana, sede Medellín Escuela de educación y pedagogía / Facultad de educación / Maestría en educación
Investigadores Encargados	: Lorena María Rúa Sánchez, con CC. 1017254720 de Medellín, estudiante, Universidad Pontificia Bolivariana Marisol Henao Builes, con CC. 43.580.115 de Medellín, estudiante, Universidad Pontificia Bolivariana

Yo, María Eugenia Marín Sepulveda identificado(a) con ~~CC~~ () CE ()
No. 43069391

Atendiendo a la normativa vigente sobre consentimientos informados (Ley 1581 de 2012 Habeas Data y Decreto 1377 de 2012 Datos Personales), y de forma consciente y voluntaria

Autorizo

No Autorizo

La participación en la investigación para que se:

1. Tomen fotografías, audios, videos, testimonios, materiales de trabajo de campo y cualquier otro formato audiovisual (en adelante material informativo).
2. Comuniquen, archiven, usen, reproduzcan, publiquen, adapten, extraigan o compendien el material informativo en cualquiera de sus publicaciones o medios de comunicación, sin que tal uso genere derecho alguno a favor mío o de terceros.
3. Utilicen el material informativo en el marco de este proyecto educativo, teniendo en cuenta que las finalidades son educativas y sin ánimo de lucro, que caracterizan esta iniciativa.

Luego de haber sido informado(a) sobre las condiciones de mi participación en la investigación, resuelto todas las inquietudes y comprendiendo en su totalidad la información sobre esta actividad, entiendo que:

1. No habrá ninguna sanción para mí en caso de no estar de acuerdo en participar.
2. Mi participación en esta investigación no generará ningún gasto ni recibiré remuneración alguna por ello, teniendo en cuenta que esta investigación no se rige bajo intereses de lucro.
3. Declaro y garantizo que estoy en capacidad de otorgar las autorizaciones descritas y que las mismas no están sujetas a restricciones o limitaciones, y en consecuencia mantendré indemne a los docentes encargados, a la institución educativa y a la universidad, contra cualquier reclamación que hiciera cualquier tercero con el presente documento y/o uso, publicación y archivo del material informativo y de interacción aquí autorizado.
4. Acepto y autorizo los anteriores puntos, debido a que considero que el acto mencionado no afecta mi imagen ni es contraria a mis intereses sociales, buen nombre e intimidad.

Lugar y fecha: Medellín, 20 mayo 2021

Firma  CC/CE/Pas No. 43069391

**Narrativa Transmedia para Adultos del Programa - Casa de la Felicidad-
Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín - Colombia**

Por:

Marisol Henao Builes

Lorena María Rúa Sánchez

**Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Educación con Énfasis en
Ambientes de Aprendizaje Mediados por TIC**



Universidad Pontificia Bolivariana

Facultad de Educación

Maestría en Educación

Medellín

2022