

## **Literatura Clásica a Través de la Narrativa Transmedia**

Juan José Ortiz Rosario

Departamento de Lenguas, Facultad de Humanidades, Universidad Pedagógica Nacional de  
Colombia

Trabajo de Grado para optar al Título de Licenciado en Español e Inglés

Asesora:

Jeimy Tatiana Vallejo Chacón

2023

## **Agradecimientos**

Dios, a mis padres, a las familias Ortiz y Rosario, a mi tutora Tatiana Vallejo, quien con su paciencia y saber me guio hacia la consolidación de este proyecto, a mis estimados amigos Jorge Barrios y Aldo Di Córcega por su valiosa colaboración y buena energía, a los senséis Rafael Higuera, Jogo Sirakuzis, José Noé García y Michelle Rodríguez de la escuela Shotokan por su valiosa enseñanza en el camino de la mano vacía, al maestro Álvaro Coronado (quien descansa en paz), a la niña Kristy y a los niños Michín y Manolo por su fiel compañía durante esta travesía y por último, a la Universidad Pedagógica Nacional por abrirme sus puertas y servirme como arena de entrenamiento en el desarrollo del ejercicio docente.

Sobre el proceso de consolidación de este trabajo:

El héroe dobló entonces las rodillas y los fuertes brazos, pues su corazón estaba fatigado  
de luchar con el mar. (Odisea, Rapsodia V, 447-448)

Y sobre el final:

«¡Hemos ganado, hermanos! La galaxia está libre de la tiranía del Imperio. El emperador  
ha muerto» - Lando Calrissian en *Star Wars: Episodio VI - El Retorno del Jedi*.

## Resumen

La presente investigación tiene como finalidad desarrollar una propuesta de innovación didáctica que contribuya significativamente al proceso de enseñanza literaria en estudiantes de ciclo V. Para ello, se empleará la narrativa transmedia, los medios de comunicación y las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicaciones) para diseñar escenarios escolares centrados en la agrupación textual. Estos escenarios incluyen actividades que fomentan la participación colectiva y activa, y se basan en la literatura clásica y su relación con producciones contemporáneas. Además, se cuenta con un recurso tecnológico de apoyo que permite visualizar el desarrollo y ejecución de la propuesta pedagógica. Finalmente, para validar el proyecto se recurre al juicio de expertos con el objetivo de verificar su aplicabilidad y pertinencia.

**Palabras Clave:** Narrativa Transmedia, TIC, Medios de Comunicación, Lectura Literaria, Lectura Intertextual, Participación Activa.

## Abstract

This research aims to develop a didactic innovation proposal that contributes significantly to the literary teaching process in cycle V students. For this purpose, transmedia storytelling, media and ICT (Information and Communication Technologies) will be used to design school scenarios focused on textual grouping. These scenarios include activities that encourage collective and active participation and are based on classical literature and its relationship with contemporary productions. In addition, a technological support device allows visualizing the development and execution of the pedagogical proposal. Finally, to validate the project, expert judgment is used to verify its applicability and relevance.

**Keywords:** Transmedia Storytelling, ICT, Media, Literary Reading, Intertextual Reading, Active Involvement.

# Sumario

## Índice de Contenidos

<b>Capítulo I: Contextualización.....</b>	<b>1</b>
1.1 Problema .....	1
1.2 Población Objetivo .....	4
1.3 Marco Curricular .....	6
1.4 Justificación .....	8
1.5 Pregunta Orientadora .....	10
1.6 Objetivos de Investigación .....	10
1.6.1 Objetivo General.....	10
1.6.2 Objetivos Específicos .....	10
<b>Capítulo II: Contexto Conceptual .....</b>	<b>11</b>
2.1 Antecedentes .....	11
2.2 Marco Conceptual .....	20
2.2.1 Formación Literaria.....	20
2.2.1.1 Didáctica de la Literatura.....	22
2.2.1.1.1 Experiencia Literaria. ....	22
2.2.1.1.2 Competencia Literaria.....	23
2.2.1.2.1 Lectura Literaria.....	24
2.2.1.2.2 Lectura Intertextual.....	25
2.2.1.2.3 Lector Competente.....	27
2.2.2 Narrativa Transmedia.....	28
2.2.2.1 Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC).....	29
2.2.2.1.1 Narrativa Hipertextual.....	30
2.2.2.2 Convergencia Mediática. ....	31
2.2.2.2.1 Cultura Participativa.....	32
2.2.2.2.2 Participación Activa.....	33
2.2.2.2.3 Inteligencia Colectiva. ....	34
<b>Capítulo III: Diseño Metodológico .....</b>	<b>36</b>
3.1 Enfoque de Investigación.....	36
3.2 Enfoque de Innovación Educativa .....	37

3.3	Estrategia Didáctica de la Innovación.....	39
3.4	Validación de Expertos.....	40
3.5	Instrumentos de Validación.....	41
3.6	Selección de Expertos.....	42
<b>Capítulo IV: Propuesta de Innovación Pedagógica .....</b>		<b>43</b>
4.1	Diseño de la propuesta y Matriz de la Secuencia Didáctica.....	43
4.2	Caracterización de la propuesta de innovación .....	44
<b>Capítulo V: Organización y Análisis de Datos.....</b>		<b>58</b>
5.1	Resultados de la Fase de Sensibilización .....	58
5.2	Resultados de la fase de Implementación.....	61
5.3	Resultados de la Fase de Evaluación.....	64
5.4	Resultados de la valoración final .....	67
<b>Capítulo VI: Conclusiones.....</b>		<b>70</b>
6.1	Recomendaciones.....	71
<b>Referencias .....</b>		<b>73</b>
<b>Anexos .....</b>		<b>77</b>

## Índice de Tablas

Tabla 1:	Criterios de Evaluación dirigido a los Expertos .....	41
Tabla 2:	Ejemplo de Planeación de la Sesión .....	43
Tabla 3:	Fases y Sesiones de la Propuesta de Innovación .....	45

## Índice de Figuras

Figura 1:	Visualización de las Actividades de la Sesión 1.....	47
Figura 2:	Visualización de las Actividades de la Sesión 2.....	48
Figura 3:	Visualización de las Actividades de la Sesión 3.....	49
Figura 4:	Visualización de las Actividades de la Sesión 4.....	51
Figura 5:	Visualización de las Actividades de la Sesión 5.....	52

Figura 6: Visualización de las Actividades de la Sesión 6.....	53
Figura 7: Visualización de las Actividades de la Sesión 7.....	54
Figura 8: Visualización de las Actividades de la Sesión 8.....	55
Figura 9: Visualización de las Actividades de la Sesión 9.....	56
Figura 10: Visualización de las Actividades de la Sesión 10.....	57
Figura 11: Resultados de la Fase de Sensibilización.....	59
Figura 12: Resultados de la Fase de Implementación (1).....	61
Figura 13: Resultados de la Fase de Implementación (2).....	63
Figura 14: Resultados de la Fase de Evaluación.....	65
Figura 15: Resultados de la Validación General.....	67

## **Anexos**

Anexo 1: Matriz Conceptual.....	77
Anexo 2: Planeación de la Sesión 1.....	79
Anexo 3: Planeación de la Sesión 2.....	81
Anexo 4: Planeación de la Sesión 3.....	83
Anexo 5: Planeación de la Sesión 4.....	85
Anexo 6: Planeación de la Sesión 5.....	88
Anexo 7: Planeación de la Sesión 6.....	89
Anexo 8: Planeación de la Sesión 7.....	91
Anexo 9: Planeación de la Sesión 8.....	94
Anexo 10: Planeación de la Sesión 9.....	95
Anexo 11: Planeación de la Sesión 10.....	96
Anexo 12: Certificado de Validez del Contenido de la Propuesta por Sesión.....	98

# Literatura Clásica a Través de la Narrativa Transmedia

## Capítulo I: Contextualización

### 1.1 Problema

Con el fin de plantear un espacio de problematización para este proyecto de investigación, se tomaron dos variantes fundamentales, que permiten describirlo: *la enseñanza de la literatura en el aula y la narrativa transmedia*, las cuales permiten generar escenarios de acercamiento y trabajo con los textos literarios desde otros sistemas simbólicos que nutran el proceso de lectura comprensiva.

Inicialmente, es necesario analizar y reflexionar en torno a las dinámicas que se han planteado sobre la enseñanza tradicional<sup>1</sup> de la literatura en el aula de clase. Hoy en día surge un debate acerca de la efectividad del método tradicional en el ámbito lecto-escritor, debido a que se ha demostrado que muchas prácticas habituales no responden a las necesidades educativas de los estudiantes y de la misma manera; merma sus capacidades competitivas, falencias que a largo plazo pueden representar de forma colectiva un detrimento de la calidad educativa y consecuentemente de la capacidad laboral, factores que influyen negativamente en el desarrollo del país y, por lo tanto; en el nivel de vida de sus ciudadanos, aun así, estas prácticas aún se mantienen vigentes en la mayoría de las instituciones educativas de Colombia.

No solo es la metodología aplicada en el aula, sino también la importancia que se le da a la literatura a nivel social. En esta medida es un problema si no se concibe la literatura como un bien cultural de alta importancia que brinda la identidad de un pueblo o nación. De igual manera, es un infortunio que se ignoren los trabajos dictados por los teóricos a nivel social, y en ocasiones

---

<sup>1</sup> En este apartado, se considera tradicional el método en el cual el docente se enfoca en aspectos como la fonética, la gramática y la comprensión lectora memorística. La última consiste en memorizar aspectos clave del texto y evaluarlos mediante preguntas en forma de prueba (*N del A.*).

la limitación de la acción lectora y literaria confinada únicamente a las aulas. Según Colomer (2014):

La relación del lector con el funcionamiento social de la literatura no es únicamente la construcción de competencias lectoras, sino a la familiarización con bibliotecas, librerías físicas o virtuales, en el uso de la red, asistencia al teatro, la participación en blogs o clubs de lectura. (p. 113)

Es por esto, por lo que urge una interacción y cooperación más estrecha entre la escuela y las entidades estatales y privadas para el fomento de la lectura extracurricular, que, si bien se trabaja en algunos entornos, urge con más necesidad su intensificación.

Considerando esto, se procede a analizar un par de documentos públicos del Ministerio de Educación Nacional (en adelante MEN), entre los que se encuentran los Estándares Básicos de Competencia en Lengua Castellana , y el Plan Nacional de Lectura y Escritura (PNLEO) «Leer es mi Cuento», en los cuales se observan unos lugares para la literatura en la agenda de las políticas públicas, entre los más destacables se encuentra el fomento de la lectura y la escritura como herramientas fundamentales para el desarrollo personal, social y cultural de los colombianos, así como la formación de lectores críticos y competentes. Así mismo, Lerner (2001) sostiene que la enseñanza de la lectura y la escritura debe estar enraizada en la vida real de los estudiantes y ser relevante para ellos, para esto, la autora plantea la necesidad de implementar una enseñanza que tenga en cuenta las experiencias y realidades de los estudiantes, así como la importancia de la participación activa y reflexiva por parte de ellos. A pesar de los avances obtenidos gracias a las políticas públicas del estado colombiano, en lo referente a lecto escritura, el desafío es muy amplio y se debe trabajar constantemente en la concientización literaria, no solamente en la escuela, sino con la comunidad en general.

Por lo anterior, Colomer (2014), se refiere a la instrumentalización de la literatura como algo meramente mecánico al afirmar que los adolescentes necesitan a través de una serie de

preguntas «gatillo» extraer información de un texto, interpretarlo, aportar conocimientos propios y utilizar la lectura para un propósito determinado que le permita reflexionar sobre el texto y su lectura. Acorde con lo mencionado, la autora expone que la escuela tradicional ha encasillado la lectura en cuanto al análisis crítico y las competencias del lenguaje, simplemente como un ejercicio de nemotecnia, controles de lectura, evaluaciones, etc.

Con respecto a la narrativa transmedia en la educación, es un tema que en este apartado no busca imponerse, ni animar a que todos los docentes deban usarla de manera total o intensiva, la problematización surge como una invitación a los docentes, hacia los recursos mediáticos y el empleo de herramientas básicas digitales. En este sentido, Scolari (2018) conceptualiza el «alfabetismo transmedia», como una serie de habilidades, prácticas, prioridades, sensibilidades, estrategias de aprendizaje y formas de compartir que se desarrollan y se aplican en el contexto de las nuevas culturas participativas. Por lo tanto, el autor señala que el alfabetismo transmedia es una manera de aprendizaje ajeno a lo tradicional y pasivo por parte de los estudiantes, hacia una cultura que se educa por medio de plataformas digitales como plataformas multimedia, redes sociales, foros, documentales, etc., dado que los estudiantes están desarrollando su aprendizaje fuera de las aulas, y algunas veces se vinculan con producciones literarias por medio de adaptaciones cinematográficas, televisivas, alusiones musicales contenidas en su letra, audiolibros, cómics, etc.

Por lo anterior, no se pretende decir que la escuela esté jugando un papel nulo o antagonico en la formación estudiantil, sino que en la era digital «aún está pendiente renovar e innovar en los productos que se elaboran para compartir y divulgar los conocimientos y saberes» (Brumley, 2014, citado por Solano et al., 2018, p.75). En este sentido, ante el papel que desempeñan las tecnologías digitales o TIC en el ámbito académico, es necesario y urgente que los docentes se

familiaricen con las narrativas transmedia para compartir sus saberes y declararse prosumidores<sup>2</sup>.

Por otro lado, de acuerdo con Cassany y Aliagas (2014), la tecnología digital aporta varias novedades trascendentales como la creación de discursos nuevos (blogs, foros, chats) y una identidad digital en la que muchas veces puede resultar perjudicial, debido a que se confunde la información privada con la pública, y de esta forma, en muchos casos los estudiantes no poseen las habilidades para discernir, debatir o poner en tela de juicio esta clase de contenidos digitales presentes en la web. De esta manera, con base a lo expresado por los autores, se sugiere que los docentes forjen un acercamiento a la transmedialidad y sobre todo a las herramientas digitales que actualmente juegan un rol importante en la creación de contenidos didácticos y pedagógicos, por lo tanto, el docente debe ser responsable y actuar como mediador y agente regulador de la explosión mediática a la que se encuentran expuestos los estudiantes en el mundo digital y, por otra parte, no ser ajenos a los productos mediáticos presentes en la música, el cine, la televisión, los videojuegos, cómics, redes sociales, etc., que comúnmente se convierten en vehículos de capacitación ideológica y cultural e influyen notablemente en la formación cultural e integral de los estudiantes.

Finalmente, se encuentra aquí un camino fértil para desarrollar una propuesta de innovación pedagógica que permita vincular a los jóvenes de ciclo V con escenarios de lectura literaria, con el apoyo de herramientas transmediales que faculte renovar las posibilidades de interpretación intertextual y el desarrollo de la competencia y la experiencia literaria.

## **1.2 Población Objetivo**

Con respecto a la elección de la población para este proyecto de innovación, se optó por centrar la mirada en los estudiantes de ciclo V, teniendo en cuenta algunos factores como las

---

<sup>2</sup> Los prosumidores son «consumidores que también son creadores de contenido, y que comparten sus creaciones y conocimientos en línea para beneficio de otros consumidores». (Jenkins, 2008)

habilidades comunicativas y el manejo avanzado de herramientas digitales, estos requisitos son apropiados a la hora de llevar a cabo un proyecto de manera fluida y satisfactoria para el tema que concierne a este trabajo.

Teniendo en cuenta que este proyecto de investigación surgió originalmente en tiempo de la pandemia, originada por el virus Covid-19, que no permitió establecer un contacto directo con la población focalizada. Es por esto, que la caracterización se desarrollará desde el rastreo documental de investigaciones que han ahondado en sus características fundamentales. Por lo tanto, es pertinente destacar su elección con base a su formación avanzada a la hora de manejar las TIC, su participación autónoma en escenarios del mundo globalizado, comprendiendo nuevas maneras de información y socialización (Rincón et al., 2015). De acuerdo con los autores, la edad promedio de los estudiantes que se encuentran en este nivel académico oscila entre los 15 y 16 años y respecto con el enfoque Piagetiano, en estas edades los adolescentes están habilitados para realizar operaciones formales que les permiten, desarrollar actividades con autonomía y resolver situaciones específicas con meticulosidad y estrategia.

Por otra parte, los jóvenes a esa edad están al alcance de inferir y discernir. De igual manera, hay una maduración cerebral, la cual incorpora el razonamiento deductivo, y les permite efectuar inferencias de lo general a lo específico. De acuerdo con lo anterior, se deduce que los estudiantes de ciclo V desarrollan el pensamiento abstracto, es decir, a la edad promedio estipulada para ese nivel académico, los estudiantes son aptos para consolidar actividades metacognitivas e interpretar símbolos y objetos abstractos complejos, además de tomar conciencia de su propia existencia, así como de aplicar métodos elaborados y crear estrategias para la resolución de problemas más allá del ensayo y error. (Piaget, 1999)

En lo referente a las habilidades lingüísticas, como se mencionó anteriormente, los adolescentes poseen un léxico extenso, además, traen consigo la capacidad de definir abstracciones que les permite inferir mediante situaciones hipotéticas. Así mismo, adquieren un

lenguaje más estructurado mediante el uso de conectores textuales, palabras como símbolos con diferente significado y el uso de figuras retóricas como la ironía, la metáfora, el símil, juegos de palabras, etc. Todas estas observaciones se relacionan también con una mayor destreza para analizar el punto de vista de otra persona mediante la habilidad de conversar y persuadir a su(s) interlocutor(es) y establecer diálogos con adultos, jóvenes y pareja, dependiendo del contexto social, cultural, económico, de autoridad, etc. (Owens, 1996, citado en Papalia et al., 2010, p.374).

A su vez, en esta etapa los adolescentes entablan una comunicación más directa y fluida con sus pares. Aquellos a los que se les concede participar en la elaboración de reglas y cuentan con el apoyo de los docentes y compañeros, se sienten más satisfechos en la escuela. Por el contrario, si los estudiantes cuentan con poco apoyo por parte de la familia, los docentes y los compañeros y el ambiente escolar es agotador, suele iniciarse una disminución de la motivación y los logros académicos. (Samdal y Dür, 2000; Eccles, 2004, citados por Papalia et al., 2010, p.383)

De esta manera, la población seleccionada posee las habilidades psicológicas, metacognitivas y comunicativas necesarias para desarrollar las actividades propuestas en el marco de este proyecto de innovación pedagógica.

### **1.3 Marco Curricular**

Teniendo presente la población a la cual está dirigida la propuesta de innovación didáctica, este apartado se orienta hacia la reflexión y análisis del componente curricular que sustenta el trabajo en el área de lenguaje para este ciclo en particular, centrando la mirada en los factores de literatura y otros sistemas simbólicos propuestos por el MEN (2006).

En conformidad con la ley 15 de 1994<sup>3</sup>, la educación media constituye la culminación, consolidación y logro de los niveles anteriores, comprende dos grados, décimo y undécimo. Esta

---

<sup>3</sup> Conocida oficialmente como la Ley General de Educación, expedida el día 8 de febrero de 1994 por el Congreso de la República de Colombia.

etapa tiene como propósito la comprensión de las ideas, los valores universales y la preparación para la educación superior y el trabajo. Por otro lado, enfatiza en los intereses y capacidades del alumno y profundiza en un campo específico de las ciencias, las artes o las humanidades. Por consiguiente, el estudiante en esta etapa posee las habilidades y los conocimientos para opinar, discernir y crear contenidos con sentido crítico y social.

Además, la importancia del lenguaje en el marco de la vida social se convierte en una herramienta cognitiva que permite la recepción, asimilación y participación de la realidad, pero también permite la conciencia del individuo en sí mismo, entendiéndose y constituyéndose como un ser autónomo e individual (MEN, 2006). Por consiguiente, y de acuerdo con los estándares básicos de las competencias del lenguaje, la formación en el lenguaje se enmarca desde tres campos: la pedagogía de la lengua castellana, la pedagogía de la literatura y la pedagogía de otros sistemas simbólicos. Es por esto, que este proyecto indagará en aquellos aspectos que se pueden fortalecer desde el enfoque lingüístico para generar un acercamiento positivo y enriquecedor al campo literario.

El primer campo, la pedagogía de la lengua castellana, enfatiza en la tarea que tiene la escuela ante la enseñanza de la lengua castellana, como un sistema simbólico; que tome en consideración los aspectos cognitivos, pragmáticos, emocionales, culturales e ideológicos del lenguaje con el fin de ampliar las habilidades comunicativas de los estudiantes para que se desempeñen en diferentes escenarios del contexto social que los rodea (MEN, 2006). Es decir, que no enfatice solamente en la formalidad teórica y gramatical, sino en la comprensión y producción discursiva de los jóvenes.

El segundo campo, pedagogía de la literatura, está enfocado en la motivación lectora hacia los estudiantes, con el objetivo de ampliar su dimensión humana, crítica y social con criterio propio a través del lenguaje (MEN, 2006). Teniendo en cuenta lo anterior, se busca no solo despertar el gusto por la lectura, sino también promover la configuración de un lector con sentido

crítico y deconstructivo, capaz de generar conciencia y emitir juicios acerca de los textos. En consecuencia, lectores que además de recibir información, producto de sus lecturas, también sean capaces de producir textos con sentido literario.

El tercer campo, referente a sistemas simbólicos, expone que además de la comunicación verbal, hay una comunicación no verbal representada por otros sistemas simbólicos como gestos, cine, radio, pintura, música, videojuegos, grafiti, etc., los cuales son necesarios para la formación en el lenguaje (MEN, 2006). Razón por la cual, es importante que los estudiantes se vinculen con otras manifestaciones comunicativas que les brinda la posibilidad de interactuar con otras producciones de significado que amplíen su visión del mundo y su configuración como sujetos creadores de sentido.

Partiendo desde los componentes pedagógicos expuestos anteriormente, este proyecto de innovación busca incentivar en los estudiantes la producción discursiva, a través de escenarios en los cuales desarrolle una lectura crítica y deconstructiva, que a su vez sirva como filtro y generador de nuevos puntos de vista. Por otra parte, el reconocimiento de otros sistemas simbólicos que amplíen el canal comunicativo y las posibilidades de relación intertextual entre literatura y otras manifestaciones artísticas. Lo dicho hasta aquí, supone que estos elementos son necesarios para que los estudiantes sean partícipes en el presente proyecto de investigación e innovación, que como se expondrá más adelante, serán indispensables para su elaboración y aplicación de manera armoniosa, debido a que se tendrán en cuenta factores como la participación activa por parte de los estudiantes a la hora de recibir información y producción de elementos narrativos y por último, la relación con elementos mediáticos presentes en el contexto social de la cultura occidental.

#### **1.4 Justificación**

Esta propuesta de innovación nace de la necesidad de acercar la cultura mediática y la narrativa transmedia a las aulas, y así fomentar la participación de los estudiantes en la creación de contenidos propios con tinte literario. Por consiguiente, este trabajo de investigación tiene

como propósito, acercar la literatura a los estudiantes mediante herramientas digitales y mediáticas, esto con el fin de promover espacios escolares que fortalezcan la formación literaria en los estudiantes, a través de la participación en la creación de contenidos textuales e hipertextuales (imágenes, sonidos, símbolos), mediante el uso de múltiples plataformas como pueden ser la música, el arte gráfico, los cómics o las diferentes alternativas que nos ofrecen las TIC, que les permitan proyectar su creatividad y ampliar sus habilidades lingüísticas, literarias y comunicativas a corto y largo plazo en su proceso académico y su vida cotidiana respectivamente.

La importancia de este proyecto de investigación radica en la intención que contiene para acercar la literatura a las aulas, por medio de nuevas herramientas de comunicación, las cuales son indispensables en la aplicación pedagógica del siglo XXI (Trapero, 2009), esto con el objetivo de generar una alternativa de lectura y procesamiento de textos literarios, reconociendo el valor que tiene la literatura en la sociedad y las múltiples posibilidades ofrecen el lenguaje transmedia para el desarrollo de competencias de lectura intertextuales.

Por lo tanto, este proyecto de investigación, además de acercar a los estudiantes al ámbito literario, busca promover otras habilidades comunicativas, mediante otros sistemas simbólicos, que permitan estimular el componente creativo en los estudiantes y al mismo tiempo establecer diversos puentes de comunicación entre pares. Al indagar sobre la producción textual, los estudiantes de últimos grados de educación media contienen las habilidades requeridas para la comprensión textual, como la decodificación de caracteres especiales o símbolos, deducciones simbólicas o culturales expresadas mediante el lenguaje verbal y no verbal, así como, la comprensión del valor del lenguaje en los diferentes contextos sociales y culturales, uso de estrategias descriptivas y la producción de textos de gran complejidad narrativa. (MEN, 2006)

En este sentido, este proyecto de investigación busca proponer estrategias didácticas que faculten a los estudiantes para generar vínculos de intertextualidad entre diferentes tipos de narrativas, identificando sus características desde diferentes componentes estéticos y artísticos.

Por consiguiente, para este propósito se utilizará la narrativa transmedia, la cual le facilitará a los estudiantes desarrollar habilidades de producción escrita a través de diferentes medios de comunicación disponibles, en los que ellos tendrán la oportunidad de ampliar la historia o narrativa otorgada y ser partícipes en el enriquecimiento de la obra literaria, además que harán uso de nuevas tecnologías y podrán enfatizar en aspectos de interpretación profunda, y de esta manera, construir un sentido de apropiación y apreciación literaria. Es por esto por lo que, la narrativa transmedia se convierte en un vehículo que les facilitará a los estudiantes el fortalecimiento de su competencia literaria desde el trabajo colaborativo que vincule aspectos emocionales, estéticos y contextuales de la obra.

### **1.5 Pregunta Orientadora**

¿Cómo una estrategia didáctica innovadora centrada en la narrativa transmedia fortalecería la formación literaria en los estudiantes de ciclo V?

### **1.6 Objetivos de Investigación**

#### **1.6.1 Objetivo General**

Diseñar una propuesta pedagógica apoyada en la narrativa transmedia como herramienta didáctica innovadora en la formación literaria a través de la literatura clásica en los estudiantes de ciclo V.

#### **1.6.2 Objetivos Específicos**

1. Identificar el aporte conceptual y didáctico de la narrativa transmedia como potenciador de la lectura literaria intertextual en espacios escolares.
2. Reconocer el aporte didáctico de la estrategia de Agrupación Textual como herramienta que posibilita el diálogo intertextual entre la literatura y otros sistemas simbólicos.
3. Validar la propuesta de innovación didáctica a través del juicio de expertos con el fin de reflexionar en torno a su pertinencia y aplicabilidad en espacios escolares.

## Capítulo II: Contexto Conceptual

### 2.1 Antecedentes

Para el diseño de este apartado se realizó una revisión sistemática teniendo en cuenta los siguientes criterios de búsqueda: Narrativa Transmedia y Educación Literaria, mediada por herramientas tecnológicas. A continuación, se exponen algunos trabajos relevantes y acordes con la línea temática, metodológica e investigativa de este proyecto.

Para empezar, Alonso y Murgia (2018), en su artículo *«Enseñar y Aprender con Narrativa Transmedia, Análisis de Experiencia en una Escuela Secundaria en Argentina»*, publicado en la revista *Comunicación y Sociedad*, los autores presentan la experiencia de una narrativa transmedia en una escuela secundaria de Argentina, con el objetivo de reflexionar sobre las implicaciones en el proceso educativo. La investigación se centró en el proyecto *«Si Sócrates viviera... Narrativa transmedia y filosofía»*, en el cual se desarrolló una experiencia de exploración y creación de producciones en distintos formatos y medios de comunicación para abordar contenidos curriculares de filosofía en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La metodología empleada en la investigación es cualitativa y basada en la observación participante y la revisión bibliográfica. La observación participante implica que el investigador se involucra activamente en el entorno que está estudiando para recopilar datos de primera mano. La revisión bibliográfica implica examinar y analizar la literatura existente sobre un tema para obtener una comprensión más profunda del mismo.

Los autores concluyeron acerca de la planificación del proceso de enseñanza y aprendizaje, la incorporación de las narrativas transmedia y del rol que desempeñan los docentes, estudiantes y la comunidad en este proceso. Para esto, se destaca la importancia de establecer actividades y consignas basadas en objetivos previamente definidos que sitúen el aprendizaje de los contenidos curriculares en el centro del proceso educativo.

Finalmente, los resultados de esta investigación permitieron ver la convergencia que existe entre el docente como facilitador y la narrativa transmedia como una poderosa herramienta didáctica. De esta manera se deja en evidencia, que la enseñanza por medio de la transmedialidad no es responsabilidad única del docente, sino que se requiere de la participación activa y colaborativa de los estudiantes y el diálogo entre los implicados para llevar a cabo el proceso de manera óptima. Si bien, la narrativa transmedia es una herramienta que permite integrar diferentes medios y formatos para contar una historia, no garantiza por sí sola la creación de nuevo conocimiento.

En el artículo titulado «*Educación Interactiva a través de Narrativas Transmedia: Posibilidades en la Escuela*» publicado en la revista *Magis*, Amador-Báquiro (2018), indagó sobre los grados de interactividad alcanzados por estudiantes de colegios de educación básica, utilizando la narrativa transmedia como medio facilitador e incentivados por la participación activa en la producción de contenidos.

La investigación se llevó a cabo en dos experiencias pedagógicas en colegios oficiales de Bogotá: una con niños y niñas de grado segundo y otra con estudiantes de básica secundaria de tres colegios de manera simultánea. Para cumplir el objetivo, el autor empleó la metodología de la etnografía convencional y la etnografía virtual, la etnografía convencional se utilizó para registrar los posicionamientos de los actores en sus espacios habituales, mientras que la etnografía virtual se utilizó para estudiar las interacciones sociales que tienen lugar en entornos virtuales.

El autor concluyó, en que la comunicación digital interactiva ha transformado la forma en que las generaciones más jóvenes interactúan con el mundo y adquieren conocimiento. En este contexto, es imperativo que las instituciones educativas adapten sus metodologías para aprovechar al máximo las potencialidades de las tecnologías digitales. Una investigación realizada

en una escuela primaria exploró los beneficios de la transmediación como estrategia pedagógica para mejorar las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes de segundo grado.

Finalmente, los resultados de la investigación mostraron que los estudiantes lograron mejores niveles de bidireccionalidad cuando trabajaron con contenidos digitales en los que se combinan textos alfabéticos, imágenes y sonoridades. Además, el estudio evidenció que al abordar diversas textualidades con técnicas como la remediación y la hibridación, los estudiantes lograron transitar de la mecanización de contenidos a la adquisición del sentido mediante la producción de narrativas, de esta manera, los estudiantes mostraron mejoras significativas en la comprensión lectora y la expresión escrita, así como un mayor compromiso por parte de los estudiantes al asumir roles activos como editores, productores y autores de sus propias obras.

En el artículo «*Procesos de Lectura en el Contexto de los Medios Digitales: La Narratividad Transmedia en la Enseñanza de la Literatura*», Sánchez Ávila (2019) explica cómo la aparición de nuevos medios digitales, generaron nuevos cambios en la forma cómo se consumen productos culturales, y la interacción generada entre productores y lectores, cambiaron el sistema en el que se distribuyen y socializan las producciones narrativas, y la forma en que estos serán consumidos por el público seguidor de estas obras, de la misma manera afirma en que el lector no será más un receptor de contenidos, sino un actor importante en el desarrollo de la historia, es decir pasará de ser un consumidor a un prosumidor. Por este motivo, surge la necesidad de estudiar las nuevas narrativas mediante una fuente teórica apoyada en la teoría literaria.

La autora realizó una revisión sistemática de la literatura acerca de la narrativa transmedia y los alcances que esta ha alcanzado en el panorama mundial. Seguidamente, ejemplificó el concepto de narrativa transmedia en el contexto colombiano, exponiendo historias como Capitán Butrón, Cuentos para niños con barba, Radionovelas Radiónica (Drácula, Los Detectives Salvajes, 20.000 canciones de viaje submarino, entre otros) y finalmente, las ediciones de la editorial Lua

Books, encargada de publicar libros transmedia dirigidos a niños y adolescentes, algunas de estas narrativas fueron financiadas por entes estatales como el Ministerio de las Telecomunicaciones (Min Tic) y transmitidas mediante varios canales de comunicación analógica y digital (radio, aplicaciones, redes sociales, etc.).

La autora concluyó que la narrativa transmedia cambiará los textos meramente narrativos a otros campos de difusión como los videojuegos, series de televisión, cómics, fanfics, piezas musicales, etc. Por consiguiente, cambiará también las formas de lectura, en el que el lector ya no será más un receptor de contenidos, sino que pasará a ser un actor importante en la creación y desarrollo de la historia.

Finalmente, los resultados de esta investigación permiten reflexionar en torno a la apropiación que el lector hace de la obra, convirtiéndolo en un sujeto activo de la misma, con capacidad de extender el relato, y que la narrativa transmedia, si bien se está convirtiendo en un fenómeno útil, debido en gran parte a los medios de comunicación masivos y a las redes sociales, no es algo nuevo, porque antes se manifestaba por medio de cómics, revistas, pinturas, fotografías y piezas musicales.

Luego, Rodríguez-Silva (2021) en su artículo «*Vista de Narrativa Transmedia y Comprensión Lectora: Una Experiencia en la Educación Rural Colombiana*», evaluó el impacto de la narrativa transmedia en la comprensión lectora crítica de los estudiantes, esto debido al bajo desempeño que presentaban los estudiantes en competencias lectoras, otro factor determinante que encontró la autora es que los estudiantes disponían de pocos materiales de lectura como libros, revistas, cómics, etc. y los recursos tecnológicos disponibles en la escuela no se aprovechaban de una manera óptima y adecuada, de esta manera se observó que las nuevas interacciones generan nuevas maneras de leer, con esto se demuestra que la interconectividad promueve un nuevo acontecimiento en el proceso lector, pasando de un formato a otro en un instante. Por otra parte, mediante la narrativa transmedia, los lectores son partícipes de la obra,

dejando a un lado el rol de consumidores para convertirse en prosumidores, de esta manera, los participantes ayudan a expandir la narrativa y enriquecerla. Además, en el contexto colombiano se realizaron estudios relacionados con la interacción de los jóvenes con los medios de comunicación. El tipo de investigación fue el de Estudio de Caso cualitativo con algunos elementos cuantitativos, esto bajo el modelo pedagógico conocido como Escuela Nueva<sup>4</sup>.

Los resultados de esta investigación permitieron observar que por medio de la narrativa transmedia, los estudiantes extendieron su capacidad narrativa, además, al abordar una historia, buscaron hallar relaciones o conexiones con otros textos de carácter audiovisual para comprenderla, lo cual pone de manifiesto una lectura de tipo relacional. Por otra parte, los estudiantes avanzaron de manera significativa en el empleo de las TIC para la comunicación de sus hallazgos, mediante herramientas como YouTube, WhatsApp, Google Meet, PowerPoint y otras herramientas digitales que ellos desconocían. No solo aprendieron a usar herramientas digitales, sino también aprendieron acerca de lo «transmedial» para otras actividades diferentes a la lectura. Los estudiantes, al encontrarse confinados debido a la pandemia, esto les permitió compartir actividades, intercambiar experiencias y conocimientos con sus familias en el ámbito transmedia. Por último, se restablecieron los principios esenciales de la escuela nueva, debido a la integración de las TIC, una práctica que era poco común en este ámbito educativo.

Finalmente, la investigadora concluyó que, si bien los estudiantes mostraron prácticas lectoras asociadas y migraron entre formatos, no profundizaron en un único relato, además, el intercambio social les permitió establecer criterios respecto a la creación de contenidos. También favoreció el proceso de comprensión literal a partir de textos y mejoró las capacidades narrativas

---

<sup>4</sup> Escuela Nueva es un modelo escolarizado de educación formal, con respuestas al multigrado rural, la heterogeneidad de edades y orígenes culturales de los alumnos de las escuelas urbano-marginales. Este modelo permite ofrecer los cinco grados de la básica primaria con calidad, en escuelas multigrado con uno, dos o hasta tres maestros y está dirigido a una población entre los 7 y los 12 años de edad. (Fuente: Ministerio de Educación Nacional).

<https://www.mineducacion.gov.co/portal/Preescolar-basica-y-media/Modelos-Educativos-Flexibles/340089:Escuela-Nueva>

de los estudiantes, sin embargo, es necesario potenciar la capacidad argumentativa de los estudiantes, gracias a que la transmedialidad impactó positivamente en la capacidad lectora de los estudiantes.

Otro rasgo dentro del concepto del uso de las TIC es la explicada por García-Roca (2016) en su artículo «*Escenarios Virtuales de Escritura Creativa: Claves para el Desarrollo de la Competencia Literaria*», en el que observa cómo los estudiantes nacidos en la era digital están desmotivados ante las metodologías docentes tradicionales, es decir, las que son ajenas a las TIC. El investigador plantea cómo los estudiantes de primaria y bachillerato disfrutan la realización de fanfictions, juegos de rol narrativo, etc. Con respecto a este caso, la escuela no ha reaccionado y propuesto alternativas que promuevan la motivación de los estudiantes hacia el mundo digital y el desarrollo de su competencia lectora y escritora.

Para alcanzar los objetivos planteados se diseñó una metodología de investigación de carácter cualitativo, además se hizo uso de una metodología de etnografía virtual. Para el ejercicio práctico se empleó la aplicación *Wattpad*, la cual tiene como función la creación de textos de forma cooperativa, de esta manera se centró en los usos y formas de participación, además los resultados se compartieron con otras páginas web con el objeto de conocer y explorar sus posibilidades didácticas.

Como resultado de esta investigación se observó que las cifras de *Wattpad* revelaron la acogida que esta posee a nivel mundial. Hay que destacar que el 85% de los usuarios tiene menos de 30 años y la mitad de estos entre los 13 y 17 años. El tiempo medio de cada sesión del empleo de esta aplicación es de 30 minutos aproximadamente y la inmensa mayoría, alrededor del 90% lo hacen desde dispositivos móviles, por lo que se entiende que estos son idóneos para la lectura, mientras que las computadoras de escritorio lo son para la producción de textos escritos. Por otro lado, *fanfictions.net* está dirigida a la ampliación de hipotextos como libros, cómics o películas. En este aspecto, ambas aplicaciones colaboran significativamente al potenciamiento de

habilidades como la gramática, la ortografía, el humor, la revisión de incoherencias dentro del texto, etc.

Finalmente, del análisis realizado extensivamente, el investigador concluyó que, al tratarse de espacios no formales, los estudiantes se sienten libres a la hora de elegir el material de su agrado, además debido a la virtualidad, características como sexo, edad, estrato socioeconómico desaparecen, dejándolos en igualdad de condiciones y, por ende, al ser considerado un espacio de ocio, los estudiantes no sienten ninguna clase de presión o limitaciones a la hora de participar. Sin embargo, hay que considerar que estos contenidos no se trasvasan directamente a las bibliotecas, por lo que es necesario que, en las bibliotecas y las escuelas, se promuevan espacios en los que converjan escritores y lectores «alfa», es decir, que proceden a efectuar una lectura experimental y primaria, con el objetivo de retroalimentarla y ampliar la calidad narrativa de las obras, de esta forma se potencia las habilidades lecto-escritoras en los estudiantes.

En cuanto a la Narrativa Transmedia aplicada en el aula, Zapata (2019) en su trabajo de grado «*La Narrativa Transmedia: Una Estrategia para el Fortalecimiento de la Competencia Lectora*», se centró en la falta de motivación lectora por parte de los estudiantes. De acuerdo con la autora, la principal razón a este problema consiste en la poca atención que los alumnos brindan al espacio lector, debido en gran parte a la desatención y entretenimiento ocasionado por los dispositivos electrónicos portátiles, especialmente los smartphones, a pesar de que muchos docentes dentro de la institución académica han intentado todo lo posible para reforzar la competencia lectora en los estudiantes y la misma institución ha dado prioridades dentro de sus políticas de enseñanza, empezando por el Proyecto Educativo Institucional (PEI). Esta investigación está enmarcada en un paradigma de corte cualitativo, enfocado en el Proyecto Pedagógico del Aula (PPA), la población estudiada en esta investigación está conformada por 21 estudiantes entre los 6 y 7 años, quienes cursan el grado de primero en el instituto técnico

comercial Cerros de Suba, ubicado en la ciudad de Bogotá, para la obtención de los datos la investigadora usó como instrumentos de recolección la observación y la entrevista.

Con respecto a los resultados, estos expusieron que los niños son más atentos a las actividades cuando se les proponen actividades motoras y competitivas. En la población masculina buscan corporizar y/o recrear los movimientos que ven en producciones audiovisuales, mientras que la población femenina buscan trabajar más con actividades tranquilas y suaves, en términos generales el grupo asume dinámicas participativas y trabajo en equipo, en cuanto a la educación en TIC, los estudiantes tuvieron un acercamiento a páginas de internet relacionadas con cuentos interactivos y juegos educativos, así como la promoción de un uso responsable de las herramientas de la información dentro y fuera del aula, otro factor a considerar es que la mayoría de los hábitos mediales consumidos por ellos están bajo supervisión de sus padres o un adulto que vive con ellos.

La investigación concluyó en que la narrativa transmedia es una poderosa herramienta que sirve para promover los hábitos lectores en los estudiantes, ya que propone talleres y actividades en las que el estudiante no se ve obligado a seguir una lectura rígida y monótona, sin embargo, al estar fuera de las aulas no se tiene en cuenta su potencial pedagógico, en muchos casos porque los docentes no tienen acceso al conocimiento transmedia, tanto en lo teórico como en lo práctico, a veces por desconocimiento de los gustos que tienen los estudiantes y sobre todo por lo que desean leer.

Por último, las autoras Forero y Romero (2020), en su trabajo de grado titulado «*Usos Didácticos de las TIC para la Educación Literaria en la Escuela*», indagaron una metodología que les permitiera a las estudiantes una aproximación a la lectura de textos literarios mediante el empleo de las TIC, debido al poco empleo de esta herramienta en el aula. Las autoras observaron que las alumnas tenían poco interés por la lectura de los textos literarios propuestos en el aula y

en vez de atender la clase, permanecían observando el teléfono celular o realizando otra actividad ajena a la clase, con el riesgo de ser regañadas o castigadas por parte del docente.

Esta investigación se llevó a cabo en el colegio Mercedes Nariño de la ciudad de Bogotá, con estudiantes de 9º y 10º grado, bajo el método de investigación-acción de carácter cualitativo, la recolección y análisis de datos los efectuaron mediante la etnografía virtual.

Los resultados de la investigación arrojaron que las estudiantes habían leído obras literarias en el colegio por mera imposición del docente, con una experiencia lectora poco satisfactoria, esto con el objetivo de no sacar notas con baja puntuación y en el peor de los casos, reprobando la asignatura, mientras que sus lecturas extracurriculares o de carácter personal, habían sido bestsellers. Además, las estudiantes expresaron su deseo de que las lecturas se pudieran elegir de manera libre, es decir, una lectura que puedan socializar y percibir como un placer y no como una obligación.

Es así como, las autoras declaran que lo ideal es que la literatura se conciba como un goce y no una obligación por parte de los estudiantes, en el que ellas puedan participar activamente y el docente actúe como mediador y promotor de obras literarias de gran calidad, fomentando la lectura participativa entre las estudiantes, en el que el docente no actúe únicamente como un agente emisor de contenidos, sino como un agente regulador.

El ejercicio desarrollado para la creación de este apartado de antecedentes permitió establecer que las nuevas tecnologías y los medios de comunicación juegan un rol muy importante en el establecimiento de escenarios que agrupan personas en torno a temáticas de su interés, y las múltiples posibilidades que ofrecen para el desarrollo de estrategias de enseñanza aprendizaje. Por consiguiente, en la actualidad la influencia de la tecnología digital de consumo y la búsqueda de la identidad cultural a través de los medios de las nuevas tecnologías permite que los estudiantes sean más proactivos mediante herramientas que están familiarizadas con su entorno sociocultural, en este caso las computadoras, la internet y las producciones audiovisuales de

masiva audiencia, las cuales se han convertido en un mecanismo de expresión y promoción de primera opción para las generaciones en los últimos veinte años aproximadamente. El ejercicio de rastreo pone en evidencia cómo el uso de las nuevas tecnologías, sumado al conocimiento previo o gusto sobre productos mediáticos, pueden contribuir a la enseñanza bajo la égida del concepto de narrativa transmedia; esto significa que, en la actualidad con un mundo digitalizado y globalizado, en ocasiones resulta poco productivo u obsoleto la enseñanza de competencias lecto escritoras o lectura literaria bajo un método que las excluya. Otro factor importante es la participación que despierta en los estudiantes la tecnología digital y el abanico de posibilidades que ofrecen para la comprensión y creación de contenidos respecto a un tema específico, en este caso la lectura literaria, en ese orden de ideas, es posible implementar la tecnología digital, sumado a los gustos e intereses de los estudiantes, la inclusión de productos o narrativas mediáticas que hacen parte de su formación cultural y la participación en la exposición y construcción de narrativas propias, estas características componen el proceso requerido para la realización de este proyecto.

## **2.2 Marco Conceptual**

El siguiente apartado de este proyecto de investigación presenta los componentes conceptuales que lo sustentan. Para esto, se plantearon dos unidades de análisis: Formación Literaria y Narrativa Transmedia, con sus respectivas categorías y subcategorías, para ello se elaboró una matriz conceptual que establece el diálogo y la relación entre estos postulados (Ver anexo 1). Por consiguiente, estos componentes teóricos son los que brindarán el suelo científico al proyecto de innovación, creando una conexión argumentativa y coherente.

### **2.2.1 Formación Literaria**

La educación literaria en los estudiantes adolescentes es esencial para su desarrollo intelectual y social. A través de la lectura y la escritura, los estudiantes pueden desarrollar habilidades críticas. Además, la literatura les permite adquirir una mejor comprensión del mundo

y su lugar en él, desarrollar una voz propia y un pensamiento independiente. De acuerdo con Rosenblatt (2002), esta labor focaliza su campo de acción en la generación de escenarios que les permitan a los estudiantes analizar y deconstruir una obra literaria más allá de lo textual, con el fin de construir significados a partir del texto, inferir sobre lo escrito por el autor e indagar, explorar e intuir sobre lo que hay detrás de cada obra literaria o personaje. En este sentido, la autora afirma lo siguiente:

El profesor de literatura insistirá en que sus metas son ayudar a los estudiantes a entender lo que leen, familiarizarlos con la historia de la literatura, darles alguna idea de las formas literarias y guiarlos para que alcancen cierto grado de discriminación crítica. (p.45)

En conformidad con lo citado anteriormente, los docentes de literatura deben formar a los estudiantes para afrontar las circunstancias de la vida diaria y las imposiciones de la sociedad moderna, en vez de limitarse al arte de las palabras, pues la literatura es una interpretación de la vida misma y la condición humana. Aunque el lector no tenga nociones sobre otras disciplinas como filosofía, historia, economía, etc., la literatura le proporciona un conocimiento empírico sobre ellas. Por lo expresado anteriormente, es necesario que el lector ahonde en la naturaleza humana y en la psicología de los personajes y el relato en general.

Todavía cabe señalar que Larrosa (2003), explica que lo ideal es formar al lector desde una perspectiva libre, en la que se sienta conforme a lo que experimenta en el proceso lector, sin regirse por una idea prescriptiva de formación y normativa arbitraria y excluyente. Por tanto, la formación literaria debe ser instruida por el docente de manera responsable, sin reglas definitivas ni cánones específicos.

Por este motivo, es importante que la enseñanza de la literatura se conecte con la realidad del estudiante y fomente su compromiso social y cívico.

**2.2.1.1 Didáctica de la Literatura.** La pedagogía literaria es esencial para garantizar una formación cultural en los estudiantes. Se trata de un proceso activo y crítico que busca promover la comprensión, la interpretación y la reflexión sobre la literatura, además de fomentar la creatividad y el pensamiento independiente en los estudiantes a través de la lectura y la escritura en torno al universo simbólico que esta representa.

Por esto, este hecho se enfoca en el desarrollo de estrategias pedagógicas para la promoción y mediación de las obras literarias en el aula. Rosenblatt (2002), propone una perspectiva estética y subjetiva para desarrollar las estrategias de trabajo en torno a la literatura. De acuerdo con la autora, la lectura literaria es una experiencia estética y subjetiva, en la que el lector interactúa activamente con el texto, creando un significado personal y único. En este sentido, se basa en la idea de que el objetivo de la formación literaria no solo es transmitir conocimiento estructurado sobre las obras literarias, sino también fomentar la capacidad de los estudiantes para tener una experiencia personal y significativa con las mismas. Por lo tanto, la promoción y mediación debe ser centrada en el lector y no en el texto, permitiendo así que el estudiante pueda desarrollar su propia voz e interpretación.

Además de esto, es importante tener en cuenta la importancia de la diversidad cultural y la inclusión en la enseñanza de la literatura, para que los estudiantes puedan ver reflejadas sus propias experiencias y culturas en las obras estudiadas.

**2.2.1.1.1 Experiencia Literaria.** Es definida como la relación entre el lector y el texto literario, es un proceso activo y crítico de interpretación y reflexión. Por lo tanto, es fundamental para el desarrollo de habilidades críticas y la comprensión del sujeto como individuo y el entorno en el que habita, esta acción es personal y única para cada lector, influenciada por sus experiencias previas y su propósito al aproximarse al texto. Según Rosenblatt (2002), el proceso de lectura es selectivo y constructivo y ocurre en un contexto y tiempo específicos, de esta manera la autora afirma que:

El lector, haciendo uso de su experiencia pasada con la vida y con el lenguaje, vincula los signos sobre la página con ciertas palabras, ciertos conceptos, ciertas experiencias sensoriales, ciertas imágenes de cosas, personas, acciones, escenas. Los significados especiales y, sobre todo, las asociaciones ocultas que estas palabras e imágenes tienen para el lector individual determinarán, en gran medida, lo que ahora le comunica a él. (p.57)

Dicho de otra manera, la experiencia lectora se relaciona con el propósito del lector y factores externos que pueden influenciarla. Si la lectura es por placer, el lector busca extraer elementos útiles de forma libre, por el contrario, si la lectura está regulada bajo un objetivo académico, la experiencia puede ser negativamente influenciada por agentes externos, resultando impuesta y desconectada de la realidad del lector. La experiencia lectora está vinculada al uso del lenguaje y experiencias pasadas del lector, lo que le permite asociar signos con palabras, conceptos e imágenes, es así como según Gaviria, en una entrevista publicada por Señal Memoria (2018), argumenta que:

Existe una diferencia entre el libro o relato y la persona que lo lee, por consiguiente, al establecerse una relación entre el lector y la obra, se crea una asociación que desencadena nuevas ideas, que de acuerdo con los conocimientos y experiencias previas del lector pueden modificarlo y enriquecerlo. (02:40)

Por consiguiente, la lectura durante la adolescencia es un proceso único en el cual el docente juega un papel fundamental al guiar al estudiante en la construcción de significados. Es por ello por lo que el amplio conocimiento literario del docente es clave en la lectura literaria subjetiva del estudiante. Además, es importante destacar que la competencia literaria se desarrolla a través de la experiencia literaria, permitiendo una comprensión activa y crítica que contribuye al desarrollo del pensamiento independiente y la formación cultural.

**2.2.1.2 Competencia Literaria.** Es la capacidad de comprender, interpretar y reflexionar sobre textos literarios. Es un conjunto de habilidades y conocimientos necesarios para

una lectura crítica y activa. Además, resulta esencial para el desarrollo de la comprensión del entorno, y para la formación cultural y cognitiva de los estudiantes.

Teniendo en cuenta lo anterior, Bierwinch (1965, citado por Colomer, 2014), la definió como «una específica capacidad humana que posibilita tanto la producción de estructuras poéticas como la comprensión de sus efectos» (p.112). Por ende, no se trata solo de aprender sobre obras literarias, sino de poder aplicar ese conocimiento en otros contextos fuera de ambientes académicos y culturales, (Colomer, 2014). Además, la autora identifica cuatro características importantes de la educación literaria: primera, la relación del lector con el texto, segunda, la relación del lector con la comunidad de lectores, tercera, la relación entre las obras en la experiencia del lector, y, por último, como cuarta característica, la relación del lector con el funcionamiento social de la literatura. Por lo anterior, Colomer (2014) afirma que «buena parte de las competencias literarias se superponen al dominio de la competencia literaria en general» (p.113) es decir, que la lectura literaria ejerce un papel esencial en la consecución y desarrollo de habilidades lectoras, por lo que, la exposición continua y obligatoria por parte de las instituciones en ocasiones fomenta el desinterés de los jóvenes hacia la lectura literaria.

Por lo anterior, lo postulado por la autora será un claro referente para tener en cuenta en la consecución de una propuesta didáctica en la forma de leer y aplicar la literatura a las aulas y su importancia para el desarrollo personal y social.

**2.2.1.2.1 Lectura Literaria.** La lectura de textos literarios es el proceso de comprensión, interpretación y reflexión crítica sobre textos literarios con el fin de obtener una experiencia significativa. Es un proceso fundamental para el desarrollo de competencias críticas y lectoras.

Dicho lo anterior, es la acción de «leer» una obra literaria, sin embargo, a veces resulta ambiguo catalogar una obra literaria y una no literaria. Si bien, se puede afirmar de una manera somera y superficial que una obra literaria puede ser una novela o una antología poética, mientras

que una no literaria, un texto académico o un periódico. De esta manera, como asegura Culler (2000, citado por Bernabé, 2006), una obra literaria se concibe como «la sucesión de acciones que resultan de la comprensión del lector y su experiencia con el texto» (p.56). De acuerdo con lo anterior, una obra literaria es aquella que puede despertar sentimientos en el lector. En vista de que definir literatura resulta muy difícil y abstracto, es necesario destacar que la lectura literaria es el proceso de transformación que realiza el lector con el texto.

Como señala Bernabé (2006), en el momento de proceder la lectura, el lector de un texto literario se mueve en un mundo que no solamente atañe al literario, de acuerdo con lo expresado por el autor, es absurdo reducir una lectura a un solo campo como pueden ser la lingüística, la historia, la filosofía o la pragmática, debido a que, en la lectura literaria, el lector pone en funcionamiento todo su paradigma, es decir, hace uso de sus competencias y saberes de manera consciente o inconsciente. Así mismo, los lectores que leen una obra parten de sus circunstancias, sus saberes, sus emociones, su entorno cultural, las convenciones literarias y estudios existentes, es por eso, por lo que la intervención del lector es de suma importancia, debido a que el lector sirve de complemento a la obra. (p.59)

En definitiva, la lectura literaria es un proceso complejo en el que el lector no solo se adentra en el mundo del texto, sino que también moviliza todo su bagaje cultural y emocional. Por lo tanto, la participación activa del lector es esencial para complementar y enriquecer la obra literaria, acudiendo en algunos casos a la intertextualidad.

**2.2.1.2.2      *Lectura Intertextual.*** La lectura intertextual o lectura comparada, está compuesta por la convergencia entre la competencia literaria y la experiencia lectora, éstas a su vez tienen como referente un determinado canon, o sea el conjunto de obras que el aprendiz ha

leído<sup>5</sup>. Por consiguiente, la relación entre estos componentes la mantiene él intercepto lector, que equilibra, gestiona y pone en conexión las distintas aportaciones del lector (Mendoza, 2008).

Además, la recepción literaria está condicionada por los conocimientos y las referencias culturales del individuo, las cuales componen su competencia literaria y su intertexto lector. Este tipo de lectura comparativa es simplemente una búsqueda entre correlaciones y/o contrastes con otras producciones. De acuerdo con Guillén (1985, citado por Mendoza, 2008), «El diálogo intertextual, en última instancia, se verifica y cumple plenamente con la conciencia que ofrece el espacio psíquico del lector» (Párr.5). Bajo esta consigna, se deduce que esta lectura comparada está fuertemente influenciada por la experiencia literaria y la lectura activa, es decir, de estos dos factores depende la capacidad intertextual del lector.

Por otra parte, el intertexto se refiere a la relación entre diferentes textos y se produce cuando hay una presencia reiterada de modelos y rasgos discursivos y la inclusión de alusiones o citas explícitas. Esta relación no solo está presente en la literatura, sino también en otros medios de comunicación.

Según Mendoza (2008), el cruce textual, es un proceso en el que los lectores competentes relacionan conocimientos previos con elementos textuales. Por consiguiente, la literatura es un espacio propicio para esta actividad, pero se necesita una base de conocimientos y experiencia lectora. La lectura comparativa es útil para la didáctica de la lectura literaria y permite una comprensión más profunda de las obras literarias.

Es por esto, por lo que la lectura intertextual es esencial para formar un lector competente, ya que permite una comprensión compleja de las obras literarias y su contexto cultural y social, lo cual es fundamental para la formación de una perspectiva crítica.

---

<sup>5</sup> La intertextualidad se produce por la combinación de la competencia literaria, la competencia lectora y el intertexto lector, las cuales son las que determinan la relación existente entre el texto y el lector. (Mendoza, 2008)

**2.2.1.2.3 Lector Competente.** Se entiende como aquel capaz de comprender, interpretar y valorar las obras literarias y cualquier tipo de texto de manera crítica y reflexiva, gracias a su habilidad para la lectura intertextual y su conocimiento cultural y social.

Es así como Mendoza (2000), señala que un lector competente se diferencia de un lector experimentado y un lector inexperto en el desarrollo de habilidades receptoras que son aplicables. Estas habilidades dependen en gran medida de la ampliación de los horizontes lectores que vienen con la experiencia. Un lector habilidoso es capaz de identificar, asociar, relacionar, comprender, integrar e interpretar elementos textuales y relacionarlos con sus intereses y expectativas de recepción. Así mismo, también es un interpretador del texto, condicionado por factores lingüísticos, culturales, sociales, vivenciales, etc., y posee conocimientos previos y experiencias lectoras que le permiten identificar e interpretar las referencias textuales. De esta misma manera, también tiene la habilidad y práctica de aplicar estrategias de carácter general, como detectar pautas e indicios discursivos, encontrar maneras de resolver expectativas, identificar palabras clave y aplicar herramientas metacognitivas. Solé (2014), también hace una observación similar e indica lo siguiente:

El lector competente regula y adapta su lectura, va hacia adelante y hacia atrás, puede saltar unos párrafos y releer otros, porque sabe lo que busca y evalúa en qué grado lo está consiguiendo; lo cual le permite adoptar decisiones para superar eventuales dificultades (p. 86-87).

De acuerdo con lo expresado anteriormente, un lector habilidoso es aquel capaz de decodificar los signos lingüísticos y extraer la información del texto, además, puede aplicar sus conocimientos para relacionarlos con el texto, brindar un criterio propio y argumentar. Sin embargo, la adquisición de competencias lectoras es un proceso extenso que requiere de mucha práctica y mejora con el tiempo y la cantidad de textos procesados.

Es por esto por lo que, un lector hábil es alguien que tiene la capacidad de entender y evaluar varios textos literarios, incluyendo aquellos que forman parte de una narrativa transmedia, y de determinar su significado y contexto. Su habilidad aumenta al poder comparar y establecer relaciones entre diferentes textos.

### **2.2.2 *Narrativa Transmedia***

Es un tipo de narrativa emergente, apoyada en las TIC, la cual permite acceder a una historia a través de diferentes medios y plataformas. Originalmente, conocida como Storytelling, surge de los avances tecnológicos originados en las últimas décadas, gracias a la llamada revolución digital, de la cual han surgido nuevas formas y espacios en la comunicación. Anteriormente, existían públicos o audiencias «pasivas» que se limitaban a recibir los contenidos expuestos por la televisión, la radio, la prensa, la publicidad, etc. Ahora, con la disponibilidad que ofrece la internet para comunicarse instantáneamente entre pares, ha estimulado la participación de varios actores y tendencias colaborativas. De esta forma, Jenkins (2008), la define como:

Historias que se despliegan a través de múltiples plataformas mediáticas, y en las que cada medio contribuye de una manera característica a nuestra comprensión del mundo, una aproximación más integral al desarrollo de la franquicia que los modelos basados en textos primigenios y productos secundarios. (p.283)

Para esto, Jenkins formuló siete principios que la definen e influyen notablemente en su postulado, como la expansión y profundidad de la historia en redes sociales, la continuidad y multiplicidad en diferentes plataformas, la inmersión y extracción del usuario, la construcción de mundos, la serialidad, la subjetividad y la realización por parte de los consumidores. Por otra parte, Scolari (2013) la define como «un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión».

De esta manera, se infiere que este tipo de narrativa, son relatos que pueden ser contados mediante diferentes plataformas como radio, televisión, Internet, libros, vídeo, redes sociales, etc. de esta manera, promueve la cultura participativa en la que tanto el emisor (profesor) y el receptor (estudiante) se convierten en productores de contenido (prosumidores).

Por lo tanto, la narrativa transmedia ofrece una forma innovadora de enseñar literatura a los estudiantes, ya que permite la conexión con las tecnologías de la información y las comunicaciones y su uso en el aprendizaje. El uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la enseñanza de la literatura ayuda a los estudiantes a desarrollar una competencia literaria y una lectura intertextual más completa.

**2.2.2.1 Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC).** Las TIC son el procesamiento digital y el uso de información, que incluye el almacenamiento, recuperación, conversión y transmisión de información por medio de computadoras electrónicas, Internet y sistemas de transmisión electrónica como radios, televisores y proyectores, entre otros (Fu, 2013; Okauru, 2011, citados por Silva-Perdomo et al., 2022). Sin embargo, esta definición técnica es limitada, siendo que las TIC desempeñan un papel que va más allá de aprender a usar los medios y mediaciones proporcionados. Por otra parte, Silva-Perdomo et al. (2022, citando las obras de Castañeda-Trujillo & Rincón, 2018; Livingstone, 2012), señalan que la integración de las TIC en la educación ha sido impulsada en gran medida por la globalización y la necesidad de fomentar el desarrollo tecnológico y aumentar las competencias sociales y económicas de los países. En el ámbito educativo actual, se considera que las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) son herramientas fundamentales e indispensables para el desarrollo de programas de aprendizaje efectivos tanto para estudiantes como para profesores, tanto dentro como fuera del aula (Castañeda-Trujillo & Cruz, 2012; Wilkinson, 2007, citados por Silva-Perdomo et al., 2022). En consecuencia, las TIC no solo son una forma de medir el progreso y el avance de las instituciones educativas, sino también una herramienta para mejorar la calidad de

la enseñanza y el aprendizaje. En este sentido, su uso se ha convertido en un componente integral en los programas educativos modernos y ha sido ampliamente adoptado por las instituciones educativas en todo el mundo.

**2.2.2.1.1 *Narrativa Hipertextual.*** Es la forma en que el texto es presentado a través de enlaces, permitiendo al lector navegar y elegir su propio camino a través de la historia. Es una forma innovadora de contar historias en la era digital. Como afirma Del Río (2020), este tipo de narrativa se enfoca en dos temas que han evolucionado y tenido un impacto significativo en la industria editorial y la cultura popular: el hipertexto y las redes sociales. Por lo tanto, esta se refiere a una forma de contar historias que utiliza enlaces de hipertexto para conectar diferentes fragmentos de texto, permitiendo al usuario navegar de manera no lineal a través de la historia. Es por esto, por lo que las redes sociales juegan un rol fundamental para este propósito, facultando a las personas a conectarse y compartir información, incluyendo contenido literario.

La combinación de estos dos conceptos ha dado lugar a una nueva forma de narrativa en línea, permitiendo una mayor flexibilidad y personalización en las historias, así como una mayor colaboración y participación por parte del público, dando origen a productos como el fanfiction. Por consiguiente, estas formas de literatura emergentes ofrecen una experiencia más personalizada y colaborativa para los lectores. Por tal motivo, es importante considerarlas como una forma valiosa y legítima de expresión artística y seguir estudiando su impacto en la cultura popular. Desde el punto de vista de Del Río (2020), la tecnología está cambiando la forma en que interactuamos con la literatura y es importante seguir investigando y estudiando estas tendencias para entender su evolución futura.

En definitiva, la narrativa hipertextual permite una experiencia de lectura más interactiva y personalizada, lo que lleva a una convergencia mediática donde los límites entre los diferentes medios se vuelven más difusos.

**2.2.2.2 Convergencia Mediática.** Es un fenómeno en el que diferentes medios y plataformas se fusionan para crear una experiencia de contenido única. La convergencia es según Scolari (2013), el proceso en el cual diferentes medios y sistemas tecnológicos de la información se unen y se vuelven interdependientes. De acuerdo con Dwyer (citado por Scolari, 2013), cada vez que se habla de convergencia se hace referencia a «una intersección de medios y sistemas tecnológicos de la información, que hasta ahora habían sido considerados como separados y autónomos» (p.63). Por otra parte, Jenkins (2008), define la convergencia como cambios en la circulación mediática<sup>6</sup> el autor también sostiene que la integración real de un proyecto transmedia no se logra con herramientas avanzadas, sino en la mente del consumidor. De esta manera, en la era de la convergencia, medios nuevos y antiguos interactúan de manera más compleja, y cada persona construye su propia mitología personal a partir de la información mediática.

Por todo esto, la convergencia mediática ha permitido una cultura participativa en la que los individuos pueden tener una participación activa en la creación y consumo de contenido. Esto ha llevado a una mayor inteligencia colectiva, ya que los usuarios pueden colaborar y contribuir a la creación de contenido y la formación de opinión.

---

<sup>6</sup> Para explicar de manera simple lo propuesto por Jenkins, sírvase de ejemplo la franquicia creada por las hermanas Wachowski: **The Matrix**. Esta franquicia está diseñada como un entretenimiento para la era de la convergencia mediática, integrando múltiples textos para crear una narración de tales dimensiones que no puede confinarse en un único medio. Las hermanas Wachowski revelaron una gran destreza en el juego transmediático, estrenando primero la película original *The Matrix* (1999); para estimular el interés, colgando unos cuántos cómics en la red llamados *Bits and Pieces of Information* (2003); para alimentar el ansia de información de los fans acérrimos, lanzando al instante una película compilatoria de dibujos animados realizados en Japón (animes) *Animatrix* (2003), como anticipo de la segunda película *The Matrix Reloaded* (2003), poniendo a la venta a su lado el juego de ordenador *Enter the Matrix* (2003); para navegar por la publicidad *What is the Matrix?*, concluyendo el ciclo entero con *The Matrix Revolutions* (2003), y poniendo luego toda la mitología a disposición de los jugadores del juego de ordenador *The Matrix: The Path of Neo* (2005) para múltiples participantes y finalmente se realiza una nueva entrega que le da continuidad a la narrativa, *The Matrix Resurrections* (2021). Cada etapa del camino se basa en la precedente, ofreciendo nuevos puntos de acceso, en el que muchos fans en todo el mundo producen relatos alusivos a la historia, expandiendo su trama y de igual manera, en algunas ocasiones forjando una conexión con otras producciones cinematográficas ajenas a la obra de *The Matrix*, pero con un camino narrativo similar, algunas como *Blade Runner* (1983), *Terminator* (1984), *Abre tus Ojos* (1995), *Strange Days* (1995), *Ghost in the Shell* (1995), *Akira* (1997) o *Yo, Robot* (2004). (N. del A.)

**2.2.2.2.1 Cultura Participativa.** Este concepto es propuesto y definido por Jenkins (2008) como «La Cultura en la cual se invita a los fans y a otros consumidores a participar activamente en la creación y difusión de nuevos contenidos» (p.257). Esto significa que el usuario o seguidor de un producto narrativo, con las competencias suficientes, está facultado para ampliar la narrativa o crear un nuevo contenido en torno a esta<sup>7</sup>.

Por otra parte, Jenkins propone la cultura colaborativa como alternativa a la noción antigua del consumidor pasivo. Esta cultura invita a productores y consumidores a ser parte activa en la creación de una obra<sup>8</sup>. Aunque existe una brecha entre las grandes corporaciones productoras y los consumidores individuales debido al poder económico y mediático que ejercen sobre los medios y la sociedad.

Así, por ejemplo, las comunidades de fans son un ejemplo de esta labor, donde los miembros aportan y expanden la narrativa de su objeto de idolatría, produciendo wikis, cómics, historias alternativas, etc. Aunque estas comunidades están organizadas jerárquicamente, con miembros facultados para aceptar, modificar o excluir contenido, también pueden ser representativas o perjudiciales para la cofradía.

Por último, la cultura participativa se refiere a la inclusión activa de los individuos en la creación y distribución de contenido cultural. La participación activa es esencial en este proceso, ya que permite la creación de una comunidad comprometida y consciente en la producción de contenido cultural.

---

<sup>7</sup> Sirva de ejemplo el caso de *YouTube*, que se ha convertido en un híbrido que combina las capacidades de almacenamiento de un archivo con el entretenimiento de la televisión y la interfaz interactiva de una red social (Gutiérrez et al., 2018).

<sup>8</sup> Las redes sociales como *Facebook*, *Instagram*, *TikTok*, *Twitch*, *YouTube*, etc., pueden ser consideradas un ejemplo de lo que significa la cultura participativa, en la que el consumidor o espectador hace parte de este contenido, dando una crítica, un mensaje de apoyo o rechazo y, sobre todo, es un agente activo en el desarrollo del material, haciendo sentir su voz y eco, que a veces puede influir en la forma en el que un productor genera un contenido. (N. del A.)

**2.2.2.2 Participación Activa.** Es un fenómeno que emergió con la democratización de la internet, razón por la cual, aparecieron consumidores que interactúan entre sí en torno a un producto mediático de consumo masivo, de manera más rápida y detallada<sup>9</sup>. Dentro de la narrativa transmedia está el componente activo clave para el funcionamiento de este tipo de relato. Según Jenkins (2008) «La participación activa son unas formas de implicación del público que se hallan más condicionadas por protocolos culturales y sociales que por la tecnología misma».

Bajo esta premisa del autor, deja en claro que la metodología de trabajo no está fundamentada únicamente en las tecnologías o herramientas tecnológicas (TIC), sino en el trabajo cooperativo y concatenado, esto significa que este compromiso va más allá de crear mensajes, contenidos o relatos para el consumo, es crear comunidades de seguidores, crear tendencias en las redes sociales, convertir un producto en un objeto de culto, es crear un ambiente de la colaboración que invite a los fans o prosumidores a expandir el relato<sup>10</sup>.

Se debe agregar que la constante implicación en los medios está condicionada por protocolos sociales y culturales, con un mayor control por parte de los consumidores mediáticos y menos por parte de los productores (Jenkins, 2008). Para una participación completa, es necesaria una conexión entre productores y consumidores y una difusión y aceptación válida

---

<sup>9</sup> El siguiente ejemplo sirve para ilustrar un fenómeno reciente dentro de este concepto, como el caso de la serie de televisión *Game of Thrones* (Juego de Tronos), de la cual muchos seguidores anteponían posibles desenlaces días, horas y minutos antes del capítulo estreno, reacciones durante la presentación y posteriormente opiniones al final de cada capítulo. De hecho, varias redes sociales como Facebook, Twitter o Reddit no permitían que se subiera contenido alusivo al capítulo televisado, vetando algunas palabras clave que pudieran significar un adelanto o «spoiler», para quienes aún no habían visto la serie. (N. del A.)

<sup>10</sup> Para ilustrar mejor la participación activa, basta con mencionar a los fans de la franquicia de *Star Wars* (La Guerra de las Galaxias), quienes crearon un universo paralelo y complementario a la obra de George Lucas, esto también derivó en problemas con la productora Lucasfilms y con el mismo Lucas, porque consideran que los fans o desarrolladores alternativos e independientes explotan un producto que está bajo Copyright o propiedad intelectual, generando tensiones que incluso han sido llevadas a los estrados judiciales. (Jenkins, 2008)

dentro de una comunidad o grupo social, lo que puede generar un «boom» mediático con espacio para crítica, aceptación, veneración y controversia.

Por este motivo, la participación activa es el aporte que cada individuo realiza de manera ferviente al trabajo o producto que se está realizando; razón por la cual, esta también puede ser vista en el campo académico como una manera de trabajo cooperativo, en el que el docente actúa como productor, el salón de clases como medio de difusión y los estudiantes como los prosumidores que adicionan sus conocimientos a la causa temática expuesta en el aula.

**2.2.2.2.3 *Inteligencia Colectiva.*** Es la suma de la inteligencia de varios miembros de un grupo o comunidad y es un activo social útil para llevar a cabo proyectos de gran escala. Según Jenkins (2008), es una «fuente alternativa del poder mediático» (p.280) que está cambiando la forma de operar en áreas como la religión, educación, derecho, política, publicidad y el mundo militar. Por otra parte, desde el punto de vista de Levy:

El conocimiento de una comunidad pensante ya no es un conocimiento compartido, pues hoy resulta imposible que un único ser humano, o incluso un grupo de gente, domine todos los conocimientos y destrezas. Es fundamentalmente un conocimiento colectivo, imposible de reunir en un solo individuo. (Jenkins, 2008, p.15)

En el campo de la narrativa transmedia, esta permite que fans y prosumidores aporten información sobre un producto mediático para crear una red de conocimiento. Sin embargo, esto también puede ser perjudicial, como el caso de las noticias falsas, spoilers y el sectarismo, donde algunos fanáticos actúan de manera antagónica. Para resolver esto, los fans ponen en común sus conocimientos en una lista colectiva en internet, recopilando información, construyendo líneas temporales y especulando sobre su significado (Jenkins, 2008).

La inteligencia colectiva se basa en la convergencia de diferentes personas y espacios para crear conocimiento. Debido a la exposición de información en las redes, el aprendizaje individual

es más rápido. Cada individuo aporta un bloque de conocimiento, lo que resulta en una estructura sólida cuando se combina con el aporte de otros. Esta forma de pensamiento contrasta con la teoría de las inteligencias múltiples propuesta por Gardner, en la que cada individuo tiene una especialidad y aporta de acuerdo con sus habilidades<sup>11</sup>.

En conclusión, el colectivismo es un proceso en el que las personas trabajan juntas para crear conocimiento y solucionar problemas de manera más efectiva. Es una tendencia creciente que está cambiando la forma en que se hacen las cosas y brinda un conocimiento más útil e integral para la sociedad.

Concluido este segmento, concerniente a los antecedentes y el marco conceptual. A continuación, se presenta el diseño metodológico, el cual brinda una estructura clara y coherente para la realización de esta investigación.

---

<sup>11</sup> La teoría de las inteligencias múltiples fue ideada por el psicólogo estadounidense Howard Gardner como contrapeso al paradigma de una inteligencia única. Dentro de las inteligencias múltiples se clasifican 8 tipos de inteligencia que son: lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal y cinestésica, intrapersonal, interpersonal y naturalista. En resumen, Gardner decía que cada uno de nosotros es propietario de esas ocho habilidades, aunque desarrollamos de forma competitiva y avanzada solo algunas, que son las que definen nuestras habilidades y destrezas para ser productivos y autosuficientes en la sociedad actual.

(Fuente: <https://psicologiyamente.com/inteligencia/teoria-inteligencias-multiples-gardner>)

## Capítulo III: Diseño Metodológico

En el presente segmento se expone lo pertinente a la propuesta de innovación, incluyendo tanto la metodología como el enfoque, además de la apropiada validación. En primer lugar, se examina el enfoque de investigación, seguido del enfoque de innovación pedagógica y la estrategia didáctica empleada. Posteriormente, se presentan las limitaciones y la validación del trabajo realizado.

### 3.1 Enfoque de Investigación

El enfoque de investigación para este proyecto se centra en la innovación pedagógica. Esta es considerada como una herramienta clave para mejorar la calidad de la educación, fomentar el desarrollo humano y contribuir al desarrollo social. Por innovación se entiende como «introducir algo nuevo» o «extraer algo nuevo de algo que ya existía». Así, la innovación puede referirse tanto a la introducción de algo nuevo desde el exterior, como a la creación de algo nuevo a partir de algo que ya existía en el interior de una realidad determinada (Rivas, 2003, citado por Rimari, s.f., p.2).

Por lo que se refiere a este concepto aplicado a la pedagogía puede considerarse como un instrumento adecuado para mejorar la calidad de la educación y contribuir al desarrollo social. Es así como desde el punto de vista de Ibernón (1996, citado por Rimari, s.f.):

La innovación educativa es la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica, lo que comportará un cambio en los contextos y en la práctica institucional de la educación». (p.3)

En conclusión, el proyecto de investigación propuesto es altamente pertinente en el contexto actual, ya que se basa en la innovación pedagógica como herramienta que ofrece nuevas alternativas de enseñanza en aras de brindar una metodología que atienda a las demandas del

contexto actual. Dicho lo anterior, la implementación de prácticas pedagógicas innovadoras puede tener un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes y en la formación de ciudadanos críticos y comprometidos con su entorno. Por lo tanto, este proyecto de investigación es una oportunidad para explorar y proponer estrategias innovadoras en la educación que puedan ser aplicadas de manera efectiva en diferentes contextos educativos.

### **3.2 Enfoque de Innovación Educativa**

En este apartado, se expondrá el constructivismo como una teoría pedagógica fundamental que guía la consolidación del proyecto de investigación y sirve como base teórico-práctica para su desarrollo. En este capítulo, se analizarán las implicaciones del constructivismo en la educación y su aplicabilidad en el proyecto de investigación.

Según Santrock (2011), es uno de los modelos pedagógicos más empleados e influyentes en las instituciones académicas de todo el mundo, siendo el núcleo de la filosofía de William James y John Dewey, quienes fueron sus primeros exponentes. De acuerdo con Priwat (2008, citado por Santrock, 2011), el constructivismo se centra en el estudiante y destaca la importancia de la construcción activa del conocimiento y el desarrollo de la comprensión con la guía del profesor. Esto significa que el estudiante, además de recibir información por parte del docente, debe ser capaz de procesarla e interpretarla de acuerdo con sus posibilidades, sus habilidades comunicativas y la influencia de su entorno social, etc. Es decir, se deben propiciar escenarios didácticos que les permitan explorar su mundo, descubrir el conocimiento, reflexionar y pensar con sentido crítico, bajo el control atento y la orientación del profesor (Eby et al., 2009, citados por Santrock, 2011).

De acuerdo con Vygotsky (Santrock, 2011), en el enfoque constructivista los profesores deben ofrecer oportunidades a los estudiantes para que aprendan a construir el conocimiento en colaboración con el profesor y sus iguales. Puesto que, enfatiza en el trabajo colaborativo, se privilegia el trabajo en equipo para conocer y comprender sin necesidad de recurrir a ejercicios

de memorización. Por el contrario, les ofrecerá oportunidades para que elaboren los conocimientos con el objeto de comprender la información abordada, al mismo tiempo que el docente los guía en su proceso de aprendizaje (Gauvain, 2008; Gredler, 2008; Holzman, 2009; Bybee et al., 2008, citados por Santrock, 2011). Hecha esta salvedad, mediante este modelo pedagógico, el docente y los alumnos establecen una reciprocidad comunicativa, la información recibida por parte del emisor, en este caso el docente y los estudiantes que serán los receptores la procesarán en red y retroalimentarán los conceptos e ideas surgidas del trabajo conjunto con la supervisión del docente.

Por otra parte, es posible emprender varias estrategias metacognitivas que faciliten estudiar los saberes previos en los estudiantes, en el que la información sea procesada de acuerdo con su entorno y lo comprensible para ellos. Para este caso, el aprendizaje significativo expuesto por Ausubel (citado por Díaz-Barriga & Hernández, 2002) y de carácter constructivista, se adapta simétricamente a lo planteado en este proyecto. Por ende, Díaz-Barriga y Hernández (2002), aseguran que el aprendizaje significativo brinda a los estudiantes la posibilidad de trabajar con tareas auténticas de acuerdo con el nivel de desarrollo cognitivo, los elementos que se adecúan para la construcción y posterior ejecución de la estrategia didáctica, en la que se evidencia la participación por parte del maestro y los estudiantes de manera mutua y armoniosa.

De esta manera, el planteamiento y desarrollo de las etapas del proyecto de investigación son abordadas desde la perspectiva del constructivismo y el aprendizaje significativo. El objetivo principal consiste en involucrar activamente a los participantes en el proceso de construcción de su propio conocimiento, fomentando la reflexión crítica y la toma de decisiones informadas. Cada sesión de trabajo está diseñada de manera que los participantes logren aplicar los conceptos teóricos en ejercicios prácticos, generando así experiencias significativas y aplicables a su entorno. En este sentido, se considera que el proyecto de investigación se diseñó coherente con las teorías y los enfoques pedagógicos expuestos.

### **3.3 Estrategia Didáctica de la Innovación**

La estrategia didáctica que dinamiza esta propuesta de innovación es denominada: Agrupación Textual (en adelante AT). Esta es una estrategia que construye una red textual diversa que permita a los estudiantes un marco de referencia amplio, complejo y relacional, es decir, utiliza una serie de textos para comprender, clasificar y resolver un problema de acuerdo con su disciplina. (Aragón, 2010)

La enseñanza a través de la AT según Aragón (2010), implica la utilización de textos en el aula relacionados con el tema a tratar, permitiendo que los estudiantes integren el aporte de cada uno para desarrollar ejercicios de comprensión y significación. La estrategia no se restringe únicamente al análisis de textos literarios y puede adaptarse a distintos objetivos educativos, generando redes textuales con variadas características. Además, puede ser aplicada en la selección de textos transmedia. En este sentido, la intertextualidad, categoría amplia de la transtextualidad, hace referencia a la superposición de un texto sobre otro. Por tanto, esta estrategia permite a los estudiantes desarrollar habilidades para comprender el contenido de un texto a partir del trabajo en torno a diversos elementos textuales, mientras fomenta la transdisciplinariedad. De esta manera, la intertextualidad se convierte en una posibilidad de comprensión, significación y análisis de textos transmedia para su uso en la estrategia de AT.

En este sentido, la relación intertextual permite generar puentes de comunicación entre diferentes tipologías textuales que aborden un mismo tópico o problemática, según Max-Neef (2005, citado por Aragón, 2010):

Si hacemos una enumeración de algunas de las problemáticas que están definiendo el nuevo siglo, tales como: agua, migraciones forzosas, pobreza, crisis ambientales, violencia, terrorismo, neo-imperialismo, destrucción de tejidos sociales, debemos concluir que ninguna de ellas puede ser adecuadamente abordada desde el ámbito de disciplinas individuales específicas. (p.73)

Por lo dicho anteriormente, esta propone un enfoque interdisciplinario para abordar un tema desde diferentes perspectivas, ampliando la base del conocimiento y permitiendo una comprensión más profunda de una obra literaria. Según Aragón (2010), la elección de los textos puede ser libre y basada en los conocimientos previos y los intereses del lector, así como en otros factores como la edad y el tema. Además, la relación intertextual permite a los estudiantes adoptar una postura crítica y creativa sobre las obras literarias, reconociendo aspectos como el lenguaje, género, autor, etc., y utilizar la teoría literaria para enriquecer su interpretación y producir textos con un enfoque crítico (MEN, 2006).

Esta estrategia también propone una lectura sistemática y dirigida a la diversidad textual, reconociendo la producción textual como especie del comentario literario y permitiendo la ampliación del conocimiento. Dicha técnica permite a estudiantes y expertos de diferentes áreas abordar, analizar y deconstruir un tema, apropiándose de él desde distintas aristas y generando una ampliación textual. Está dirigida a estudiantes del ciclo cuarto o superior, quienes poseen habilidades para comprender y analizar textos literarios de manera crítica y creativa.

Por todo esto, la AT es una habilidad fundamental que permite unir diferentes textos y asociar diferentes temas en un proyecto educativo. En el caso de este proyecto, las unidades didácticas propuestas se basan en la agrupación textual, lo que permite a los estudiantes establecer conexiones significativas entre las diferentes tipologías y los temas tratados. Además, esta estrategia permite una comprensión más profunda de la narrativa transmedia y una aplicación efectiva de los conceptos aprendidos en situaciones cotidianas.

### **3.4 Validación de Expertos**

Debido a que la población con la que se trabajó en la práctica pedagógica *in situ*, no coincidió con la proyectada originalmente para llevar a cabo este trabajo de investigación, la propuesta de innovación no se logró aplicar en un contexto escolar; por este motivo, se recurrió a la conformación de un equipo de lectores expertos que, bajo sus conocimientos en la materia,

justificaron la pertinencia y posible viabilidad de la propuesta de innovación en la práctica. Este método se conoce como Validación de Expertos, y consiste, según Escobar & Cuervo (2008, citados por Galicia et al., 2017) en «Una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en este, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones». (p.44) Para el caso de este trabajo se contó con la opinión de tres expertos, quienes cuentan con formación profesional en el área de la pedagogía, además de una amplia experiencia en el trabajo con la literatura y el lenguaje con estudiantes de ciclo V.

### 3.5 Instrumentos de Validación

Para desarrollar el ejercicio de validación se aplicó una encuesta analítica a la propuesta de innovación, en la cual se tuvieron en cuenta los siguientes aspectos:

**Tabla 1**

*Criterios de Evaluación Dirigido a los Expertos*

Criterio	Descripción
<b>Claridad Metodológica</b>	Cómo las instrucciones para los estudiantes son adecuadas para su comprensión y presentan la información necesaria para el desarrollo de cada actividad. Para esto, se ha tomado en cuenta la audiencia y se han considerado los detalles importantes para una ejecución exitosa.
<b>Pertinencia Curricular</b>	Las actividades sugeridas son apropiadas para trabajar con estudiantes de ciclo V, según lo establecido en el marco curricular. La naturaleza de estas cumple con lo propuesto por los derechos básicos de aprendizaje (DBA) y su contenido guarda relación con los objetivos de aprendizaje. Por consiguiente, se ha hecho una evaluación preliminar de la adecuación de las actividades en relación con los estudiantes y el currículo.
<b>Relevancia</b>	Indica una evaluación de las actividades, talleres y elementos didácticos propuestos y si estos son adecuados y relevantes para lograr el objetivo general de la propuesta

Adicionalmente, se entregó un certificado de validación en el cual se debía evaluar todas las sesiones de la propuesta, teniendo en cuenta los criterios mencionados anteriormente bajo tres valoraciones de: *cumple, cumple medianamente y no cumple*. (ver anexo 12) Estos resultados

permitieron cualificar la propuesta en términos conceptuales y metodológicos, con el fin de afinar sus posibilidades de impacto y trascendencia didáctica.

### **3.6 Selección de Expertos**

Con el objetivo de validar la propuesta a través del juicio de expertos, se procedió a la selección de estos, teniendo en cuenta ciertos criterios, tales como su formación profesional y experiencia en el ciclo educativo específico que se centra en la presente investigación.

En primer lugar, fue fundamental que los docentes seleccionados tuvieran un alto grado de especialización en las áreas de lenguaje, literatura o disciplinas afines. Esto garantizó que los evaluadores tuvieran un conocimiento profundo de las conceptualizaciones y habilidades desarrolladas que se esperaban de los estudiantes, lo que permitió una evaluación más rigurosa y precisa. Otro factor determinante para la conformación del panel experto fue la experiencia suficiente en el trabajo con estudiantes de ciclo V.

Por otro lado, es importante destacar otro de los criterios que se tuvo en cuenta para la selección de evaluadores se enmarcó en el actual ejercicio de la docencia con ciclo V. De esta manera, se intentó garantizar conocimiento específico de las características propias de los estudiantes de esta etapa, así como de los procesos de enseñanza y aprendizaje que se llevan a cabo en este nivel educativo en el contexto actual.

## Capítulo IV: Propuesta de Innovación Pedagógica

### 4.1 Diseño de la propuesta y Matriz de la Secuencia Didáctica

En el siguiente apartado se presentan las fases que conforman la propuesta de innovación, en las cuales se detallan cada una de las sesiones junto con los elementos empleados para la creación y el desarrollo adecuado de la secuencia didáctica. Asimismo, se introduce y describe el recurso tecnológico de apoyo, que tiene como objetivo dinamizar la propuesta de investigación desde diferentes plataformas y recursos en línea.

Es importante destacar que el objetivo principal de la investigación se enfoca en promover la formación literaria a través de la narrativa transmedia. Para lograr este propósito, inicialmente se desarrolló un bosquejo conceptual para identificar el aporte didáctico y pedagógico de la narrativa transmedia como potenciador de escenarios escolares en los cuales la lectura literaria, el análisis intertextual y la experiencia literaria se integrarán.

Adicionalmente, con el fin de articular la estrategia didáctica de AT se desarrolló una secuencia didáctica (ver anexos 2-11) dividida en diez sesiones, cada una de ellas se describió en un formato de planeación que evidencia: las dinámicas para el desarrollo de los ejercicios y actividades, los objetivos pedagógicos propuestos, el tipo de evaluación para analizar los indicadores de avances y los recursos necesarios para su ejecución, como se puede observar en la siguiente tabla:

**Tabla 2**

*Ejemplo de Planeación de la Sesión*

Sesión 3: Descubriendo la Travesía de La Odisea de Homero			
Objetivo: Sensibilizar a los estudiantes con respecto a la literatura clásica mediante el uso de herramientas escritas y audiovisuales.			
Subcategorías por fortalecer: Lectura Literaria, Lector Competente			
Pregunta Orientadora: ¿De qué manera te involucras con una obra de la literatura clásica?			
	Desarrollo de la Sesión	Indicadores de Avance	Recursos
1	1. Como actividad de inicio, el docente propone un ejercicio de sensibilización utilizando la palabra <b>Odisea</b> y la carga semántica que esta implica. Los estudiantes deben pensar en torno a este concepto y desarrollar un ejercicio	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza símbolos, íconos, u otras representaciones</li> </ul>	<a href="https://sites.google.com/view/">https://sites.google.com/view/</a>

	de sinonimia, la construcción de un acróstico o la narración de una experiencia personal.		
2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente, como introducción a la obra literaria, proyecta un video animado sobre el clásico "La Odisea"</li> <li>2. Luego, el docente presenta una exposición detallada acerca de "La Odisea", destacando los eventos clave de la obra literaria.</li> <li>3. Con base en lo descrito en el video proyectado, los estudiantes realizarán una breve descripción acerca de la aventura de Odiseo mediante unas viñetas (mínimo 3) o dibujos.</li> </ol>	<p>gráficas, para expresar un concepto o idea de acuerdo con la temática dada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produce una secuencia narrativa mediante el uso de imágenes y textos no verbales.</li> <li>• Identifica los elementos simbólicos y gráficos presentes en un videoclip o presentación.</li> <li>• Participa en los entornos escolares, compartiendo y contrastando estilos, tonos y estrategias discursivas mediante el uso de imágenes.</li> </ul>	<a href="http://www.la-odisea-transmedia98/introduccion">ew/la-odisea-transmedia98/introduccion</a>
3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los estudiantes deben compartir sus producciones a modo de galería de arte, con el objetivo de socializarlas con sus compañeros de clase y con el docente.</li> <li>2. Finalmente, los estudiantes pueden votar por su dibujo favorito y hacer una breve presentación sobre el ganador.</li> <li>3. Como tarea en casa, los estudiantes deberán leer La Odisea desde los cantos XI al XIV. Tomar nota de los personajes y lugares que mencionan en esa parte.</li> </ol>		

En aras de garantizar la adecuada ejecución del presente proyecto de investigación, se ha procurado la creación de un recurso tecnológico de apoyo, titulado: «*Elementos de la Literatura Clásica a Través de la Narrativa Transmedia*». Este recurso está dotado de una interfaz gráfica de fácil acceso que permite al usuario navegar sin dificultades. Con tal propósito, se empleó la plataforma *Google Sites*, la cual facilita la creación de sitios web de acuerdo con las necesidades del programador y cumple con las características previamente mencionadas. En el siguiente enlace, se encuentra disponible el espacio virtual creado, el cual incluye los accesos a las distintas fases y secciones del proyecto:

<https://sites.google.com/view/la-odisea-transmedia98/introduccion>

Cabe destacar que, para cubrir la necesidad de recepción de las diversas tareas y talleres, se utilizaron varios portales y aplicaciones diseñados para tal fin. Por tanto, el portal de Google se utiliza únicamente como un compilador de todos los enlaces, a modo de bitácora interactiva que permite al usuario encontrar las instrucciones y, al hacer clic en el enlace correspondiente, ser redirigido a un portal externo para realizar las actividades propuestas.

#### 4.2 Caracterización de la propuesta de innovación

A continuación, se presenta de forma sintética la estructura de la propuesta de innovación, que se encuentra dividida en tres fases y diez sesiones respectivamente. A lo largo del apartado se expondrán los objetivos de cada fase y las actividades que se dinamizan en cada sesión.

**Tabla 3**

*Fases y Sesiones de la Propuesta de Innovación*

Fase	Sesiones	Título
<b>Concientización Literaria</b>	1	Letras que se Encienden en la Pantalla: Un viaje hacia la Literatura a través de la Transmedialidad
	2	La Aventura de la Lectura Literaria
	3	Descubriendo la Travesía de la Odisea de Homero
<b>Participación Colectiva</b>	4	Dos Odiseas, Dos universos: Una Mirada Intertextual entre La Odisea y Star Wars
	5	Navegando en la Transmedialidad: La Interconexión de Dos Aventuras - Claire y Telémaco en un Mundo de Historias Entrelazadas
	6	Sonidos que crean Imágenes y Palabras
	7	Homero y la Trascendencia de su Obra Expresión Transmedia
<b>Expresión Transmedia</b>	8	Los Memes cuentan su Historia: Creación de una Memtoria (Meme+Historia)
	9	Criaturas Legendarias en la Literatura y su Relación con el Simbolismo y la Mitología
	10	Criaturas Imaginarias en la Literatura: Explorando su Simbolismo y Mitología a través de la Creación de un Bestiario Personal

### **Fase de Implementación: Concientización Literaria**

La primera fase se enfoca en acercar la literatura a los estudiantes a través de medios digitales e interactivos, con el objetivo de promover escenarios que perciban la literatura de manera diferente a lo que se expone en la enseñanza tradicional. Rosenblatt (2002), sostiene que la lectura literaria es una experiencia activa y subjetiva, que va más allá de la comprensión literal del texto y que puede incluir elementos emocionales y experienciales. Además, la autora enfatiza la importancia de que la experiencia literaria sea satisfactoria para el individuo. Por lo tanto, se

espera que los estudiantes asimilen el proceso de lectura literaria a través de medios familiares y entendibles, como las tecnologías de la información y la cultura popular.

### **Sesión 1: Letras que se Encienden en la Pantalla: Un viaje hacia la Literatura a través de la Transmedialidad**

El objetivo de la sesión es indagar sobre los conocimientos literarios previos de los estudiantes y, a través de la exposición de diferentes enfoques de la literatura, acercarlos a una comprensión más profunda de la misma, según Rosenblatt (2002), cuando leemos, usamos nuestras experiencias pasadas para entender lo que está escrito y lo relacionamos con nuestras propias ideas y memorias. Esto hace que lo que leemos tenga un significado único para cada persona. Para lograr este objetivo, se empleó la obra de J.R.R. Tolkien «*El Señor de los Anillos*», la cual tiene amplia popularidad a través de diversas herramientas audiovisuales. Se pretende que estas herramientas, al ser de acceso cotidiano para los estudiantes, resulten atractivas y fáciles de entender, lo que a su vez facilitará su acercamiento y comprensión de la obra literaria de manera exploratoria. En resumen, esta sesión busca no solo explorar los saberes previos de los estudiantes, sino también abrir un espacio para el diálogo y la reflexión sobre la literatura, con el fin de promover su valoración y enriquecimiento cultural.

**Figura 1**

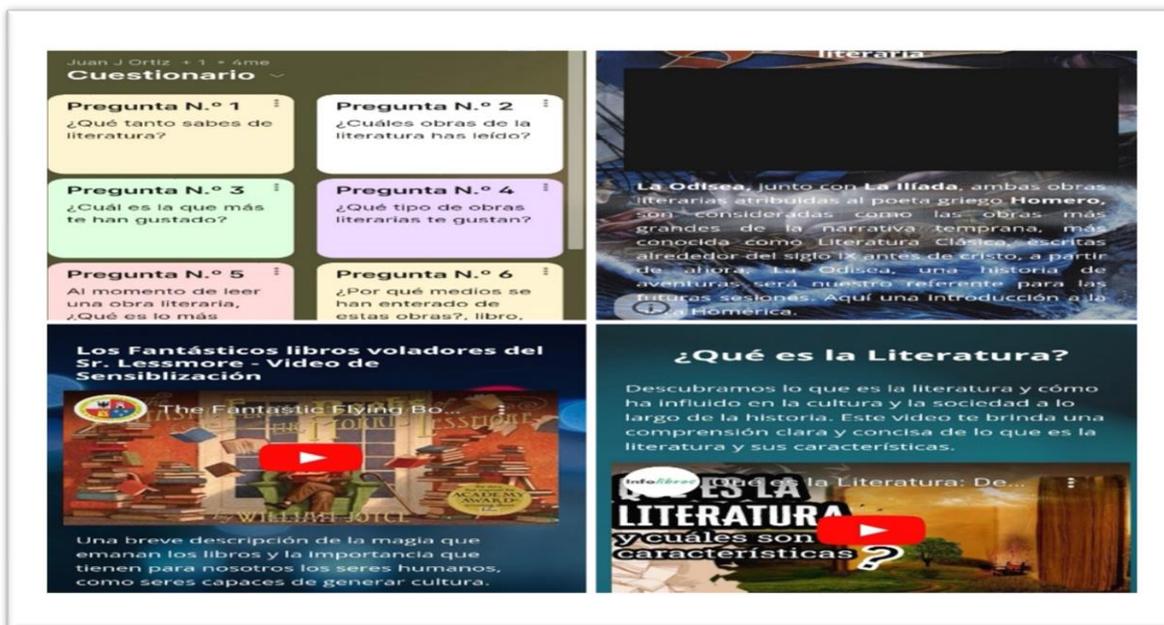
*Visualización de las Actividades de la Sesión 1*



## **Sesión 2: La Aventura de la Lectura Literaria**

El propósito de esta sesión consiste en evaluar el nivel de conocimiento literario previo de los estudiantes y, mediante la exposición de diferentes perspectivas, acercarlos a una comprensión más profunda de la literatura y su papel dentro de la sociedad. La literatura como manifestación cultural, es una fuente importante de identidad y puede ser un referente cultural en un momento determinado. Como lo afirma Gaviria (2018), la relación entre el lector y la obra genera nuevas ideas y puede enriquecer al lector según sus conocimientos y experiencias previas. Por consiguiente, la lectura es una experiencia personal y única. En este sentido, la comprensión de la literatura y su papel dentro de la sociedad es esencial para el desarrollo y enriquecimiento cultural, tanto a nivel individual como colectivo. Además, la literatura es una herramienta valiosa para la reflexión y el análisis de diferentes temas y problemas sociales, lo que la convierte en una herramienta de gran utilidad en el desarrollo de habilidades críticas y analíticas en los estudiantes.

**Figura 2**  
*Visualización de las Actividades de la Sesión 2*



### **Sesión 3: Descubriendo la Travesía de la Odisea de Homero**

El fin de esta sesión es despertar el interés de los estudiantes hacia la literatura clásica a través de diferentes herramientas escritas y audiovisuales. Para ello, se emplea una obra clásica de la literatura universal «La Odisea» de Homero, la cual permitirá a los estudiantes explorar diferentes recursos narrativos y estilísticos. Asimismo, se buscará fomentar la comprensión de un clásico de la literatura en el contexto de la elaboración transmedia, un proceso creativo en el que diferentes medios y plataformas se unen para contar una historia de manera innovadora. Según Bernabé (2006), la experiencia literaria permite al lector conectar el contenido del texto con sus vivencias previas. A través de esta sesión, los estudiantes tendrán la oportunidad de experimentar y participar en la fase inicial de la creación de un proyecto transmedia que, como plantea Mendoza (2000), no se limita solo a decodificar y reconocer unidades menores, sino a adquirir habilidades de análisis, interpretación y síntesis, habilidades que les serán útiles en su formación académica y personal. En resumen, el objetivo es que los estudiantes aprecien la literatura clásica y comprendan su relevancia en el mundo actual a través de la práctica de la elaboración transmedia,

de acuerdo con el referido, a los conocimientos previos que estos poseen sobre la literatura y su proceso lector.

### Figura 3

Visualización de las Actividades de la Sesión 3



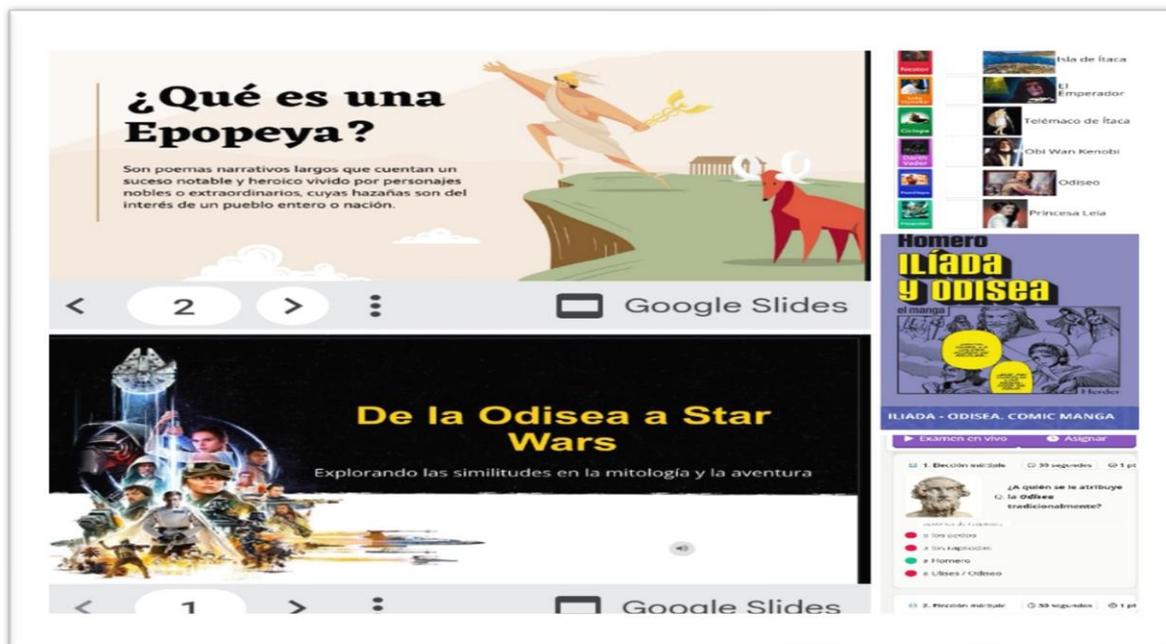
### Fase de Implementación: Participación Colectiva

En esta fase se busca guiar a los estudiantes a reconocer la relación existente entre la literatura clásica y otros productos narrativos presentes en el cine, la televisión, los videojuegos, la música, etc., de esta manera se puede evidenciar la similitud narrativa de estas obras mediante una didáctica de la literatura enfocada en la intertextualidad. Como afirma Mendoza (2008), «La intertextualidad se produce por la combinación de la competencia literaria, la competencia lectora y el intertexto lector, las cuales son las que determinan la relación existente entre el texto y el lector». En la opinión del autor, el proceso de formación literaria en los estudiantes se completa cuando han adquirido la competencia necesaria para distinguir entre la lectura literaria y otras formas narrativas, y para establecer conexiones entre estos conceptos y la narrativa mediática y popular. Esto implica el desarrollo de habilidades críticas y reflexivas en los estudiantes, para que

puedan analizar y comprender de manera más profunda la naturaleza de la literatura y su relación con otras formas de expresión narrativa. En este sentido, la formación literaria no solo implica la adquisición de conocimientos teóricos, sino también el desarrollo de habilidades interpretativas y críticas que permitan a los estudiantes comprender y valorar la literatura de manera más completa y significativa.

#### **Sesión 4: Dos Odiseas, Dos Universos: Una mirada Intertextual entre La Odisea y Star Wars**

La finalidad de esta sesión es proporcionar a los estudiantes un espacio didáctico en el que puedan relacionar la novela clásica de la Odisea de Homero y las películas de Star Wars: Episodios IV y V como epopeyas de la antigüedad y el tiempo presente respectivamente, a través de la intertextualidad transmedia. Basándonos en lo expresado por Mendoza (2008) sobre la intertextualidad, se espera que los estudiantes puedan comprender cómo la combinación de su competencia literaria y lectora, junto con el contexto intertextual, influye en su comprensión de las obras y les permita identificar y analizar los elementos comunes en ambas obras. La propuesta busca fomentar el desarrollo del pensamiento crítico y la comprensión de los diferentes niveles de intertextualidad presentes en las obras, lo que puede ayudar a los estudiantes a apreciar y comprender mejor tanto la Odisea como Star Wars.

**Figura 4***Visualización de las Actividades de la Sesión 4*

### **Sesión 5: Navegando en la Transmedialidad: La Interconexión de dos aventuras- Claire y Telémaco en un Mundo de Historias Entrelazadas**

La intención de esta sesión es explorar las similitudes entre el personaje de Claire Redfield en Resident Evil y Telémaco en La Odisea, utilizando la intertextualidad como herramienta de análisis. Según Mendoza (2008), «La relación entre un texto y un lector se determina por la combinación de su competencia literaria, competencia lectora y su conocimiento previo, lo que se conoce como intertextualidad». Además, Bernabé (2006), indica que «la comprensión del lector y su experiencia con el texto desencadenan una sucesión de acciones, las cuales crean una conexión entre el contenido de la obra y la experiencia literaria almacenada en la mente del lector». Con respecto a lo expresado por los autores, la relación entre el texto y la experiencia del lector descrita en el texto puede aplicarse tanto a la literatura clásica como a los videojuegos, en los que el jugador experimenta la narrativa a través de su interacción con el juego. Al igual que el lector de literatura clásica, el jugador también puede activar su propio conjunto de conocimientos

y experiencias para interactuar y comprender el juego, lo que crea una conexión única entre el jugador y la historia del juego. En consecuencia, la propuesta es examinar las similitudes y diferencias entre los personajes y las obras en general, destacando la influencia de la literatura clásica en los videojuegos y explorando la construcción de personajes y arcos narrativos.

**Figura 5**

*Visualización de las Actividades de la Sesión 5*



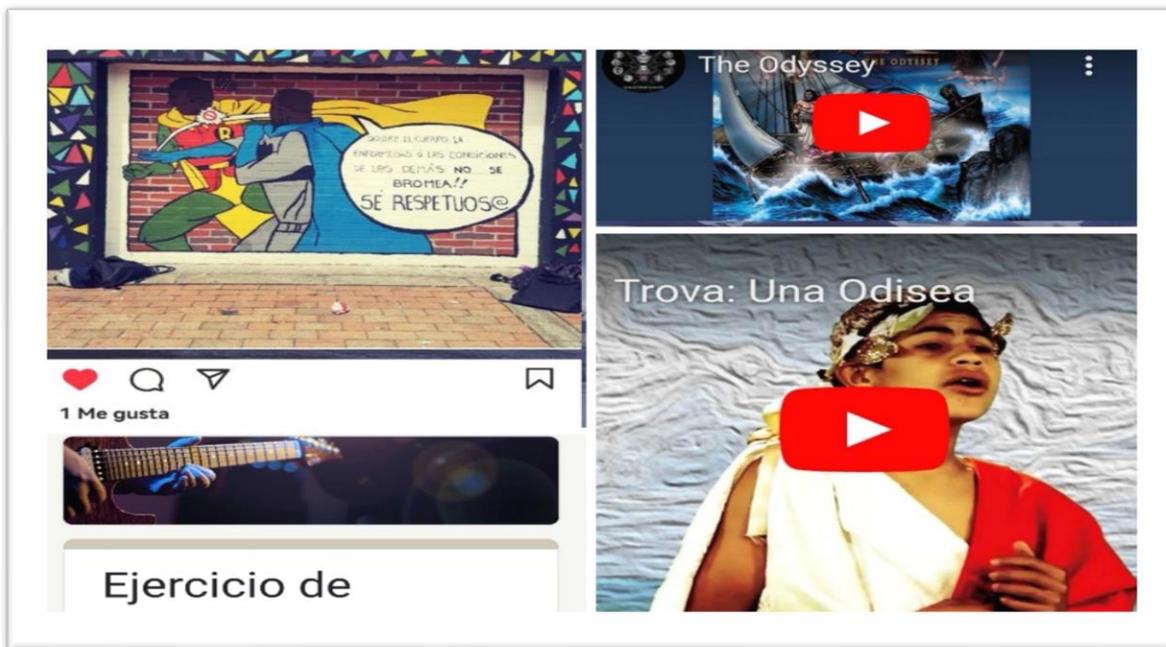
## **Sesión 6: Sonidos que crean Imágenes y Palabras**

El enfoque de esta sesión es encontrar similitudes narrativas entre la obra clásica de La Odisea y piezas musicales contemporáneas, y para ello se basará en el concepto de la cultura participativa propuesto por Jenkins, en el que se invita a los fans y consumidores a participar activamente en la creación y difusión de nuevos contenidos. También se tendrá en cuenta su afirmación de que «las formas de implicación del público están más condicionadas por los protocolos culturales y sociales que por la tecnología en sí misma» (Jenkins, 2008). En este sentido, se propone analizar cómo los artistas contemporáneos han utilizado la obra de Homero como base para sus propias creaciones, y cómo esto ha sido recibido por la cultura popular. Al

reconocer estas similitudes narrativas, se espera fomentar una mayor apreciación por la obra clásica y por la manera en que sigue influyendo en la cultura contemporánea.

### Figura 6

Visualización de las Actividades de la Sesión 6



### Sesión 7: Homero y la Trascendencia de su obra

El propósito de esta sesión es emplear una metodología lúdica para que los estudiantes comprendan y analicen los principales aspectos de La Odisea de Homero. Para lograrlo, se busca reforzar su comprensión y habilidades de análisis literario mediante la participación activa en el proceso. En este sentido, se toma en cuenta lo dicho por Jenkins (2008), acerca de «la implicación del público que se hallan más condicionadas por protocolos culturales y sociales que por la tecnología misma». Por tanto, se propone emplear una metodología que tenga en cuenta estos aspectos culturales y sociales, y que fomente la participación activa de los estudiantes en el análisis de la obra literaria. La idea es que los estudiantes logren una comprensión más profunda de la obra, a la vez que se divierten y disfrutan de una experiencia de aprendizaje enriquecedora.

Cultura en la cual se invita a los fans y a otros consumidores a participar activamente en la creación y difusión de nuevos contenidos.

### Figura 7

*Visualización de las Actividades de la Sesión 7*



### Fase de Evaluación: Expresión Transmedia

La fase final del curso propone tres sesiones destinadas a fomentar la producción interactiva entre los estudiantes, con base en los conocimientos adquiridos en sesiones previas y con un enfoque transmedia. Según Scolari (2013), «la transmedialidad se refiere a una forma de narrativa en la que la historia se despliega en diversos medios y plataformas de comunicación, en la cual una parte de los consumidores juega un papel activo en su proceso de expansión». En consecuencia, estas actividades permiten a los estudiantes compartir sus creaciones y aportarles un toque único y personal, resultado de su capacidad creativa.

### Sesión 8: Los Memes cuentan su Historia: Creación de una Memtoria

**(Meme+Historia)**

La intención de esta sesión es fomentar la capacidad creativa de los estudiantes a través del uso de medios visuales. Según lo dicho por Del Río (2020), la narrativa hipertextual se enfoca en temas que han evolucionado y tenido un impacto significativo en la industria editorial y la cultura popular, incluyendo el hipertexto y las redes sociales. Es por esto, por lo que se propone utilizar esta narrativa como una herramienta para estimular la imaginación y la creatividad de los estudiantes, permitiéndoles explorar y experimentar con diferentes formas de contar historias mediante la combinación de elementos visuales y textuales. De esta manera, los estudiantes podrán desarrollar habilidades de narración y comunicación efectiva, mientras se divierten y aprenden sobre las nuevas tendencias y tecnologías que están revolucionando el mundo de la literatura y el entretenimiento.

### Figura 8

*Visualización de las Actividades de la Sesión 8*

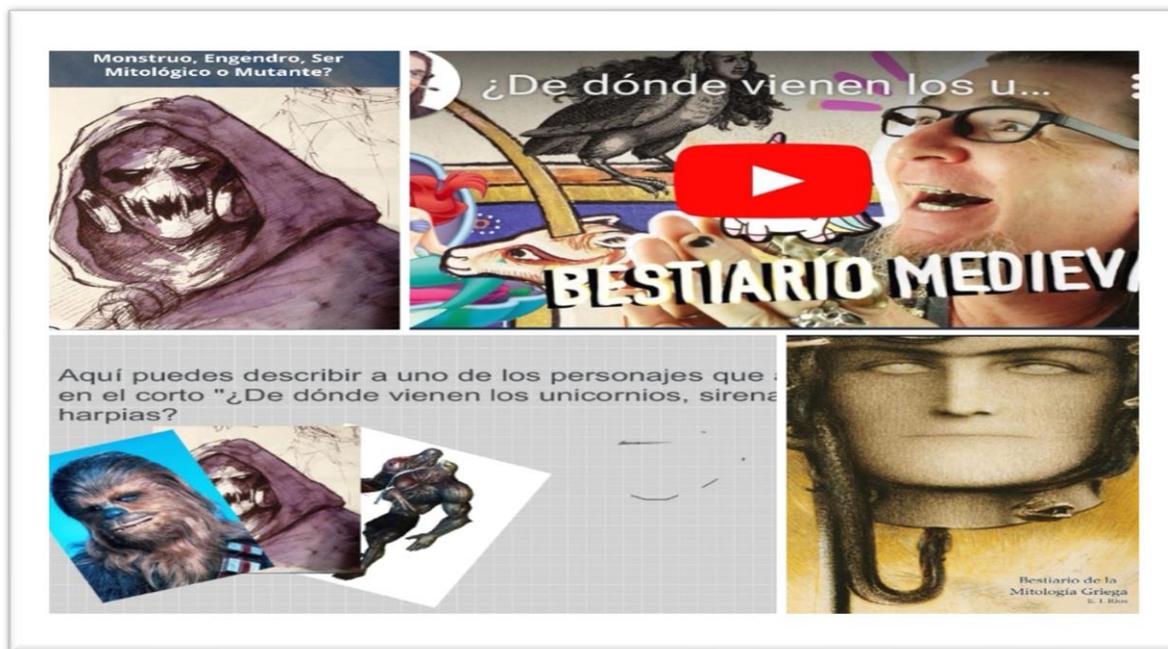


## **Sesión 9: Criaturas Legendarias en la Literatura y su Relación con el Simbolismo y la Mitología**

El objetivo de la sesión es introducir a los estudiantes en el tema de los bestiarios a través de figuras mitológicas clásicas y de la cultura popular mediática. La intención es que los estudiantes puedan explorar y analizar diferentes representaciones de estas criaturas míticas y fantásticas, y adquirir habilidades de análisis, interpretación y síntesis que les permitan comprender la importancia y el papel de los bestiarios en la cultura y la literatura. Desde el punto de Scolari (2013) plantea la participación activa como «los relatos que aportan constantemente los ciudadanos se expanden de un medio a otro y cuenta con la participación activa». En resumen, de acuerdo con lo planteado por el autor, esta sesión tiene como objetivo fomentar la comprensión y el análisis crítico de los bestiarios, a través de una metodología participativa y lúdica, que permita a los estudiantes desarrollar habilidades clave para su formación académica y personal.

### Figura 9

*Visualización de las Actividades de la Sesión 9*



## **Sesión 10: Criaturas Imaginarias en la Literatura: Explorando su Simbolismo y Mitología a través de la Creación de un Bestiario Personal**

Finalmente, para esta sesión, el objetivo es que los estudiantes diseñen su propio monstruo o ser amorfo, inspirados en las obras literarias y mediáticas vistas en clase (La Odisea, Star Wars, Resident Evil), utilizando los bestiarios como referencia. La actividad busca fomentar la creatividad de los estudiantes y al mismo tiempo reforzar su comprensión de las obras y sus elementos narrativos. Siguiendo las ideas de Jenkins (2008), sobre la inteligencia colectiva, en la que se espera que la colaboración y deliberación entre los estudiantes en la creación de sus monstruos estimule su conocimiento y pericia en el tema, además de fomentar el trabajo en equipo y la comunicación efectiva. En resumen, la sesión busca combinar el aprendizaje de los aspectos literarios y narrativos de las obras con la capacidad creativa y colaborativa de los estudiantes a través de la creación de sus propios monstruos.

**Figura 10**

*Visualización de las Actividades de la Sesión 10*



## Capítulo V: Organización y Análisis de Datos

En la siguiente sección se muestran los resultados obtenidos en la encuesta de validación aplicada a los expertos, seguido de un análisis detallado de cada una de las fases que componen la propuesta con el propósito de valorar su relevancia y posible aplicabilidad en un contexto escolar.

El documento señala que la encuesta aplicada a los expertos evaluó la propuesta de acuerdo con tres categorías de análisis. La primera categoría, se enfocó en la claridad metodológica de las instrucciones para los estudiantes, verificando que estuvieran redactadas con un lenguaje adecuado y que incluyeran los detalles necesarios para llevar a cabo cada actividad. La segunda categoría, se centró en la pertinencia curricular de los talleres propuestos, evaluando si eran apropiados para trabajar con estudiantes de ciclo V, según lo establecido en la normativa curricular. Finalmente, la tercera categoría evaluó la relevancia de las actividades, talleres y elementos didácticos propuestos para propiciar escenarios pedagógicos que permitieran alcanzar el objetivo general de la propuesta.

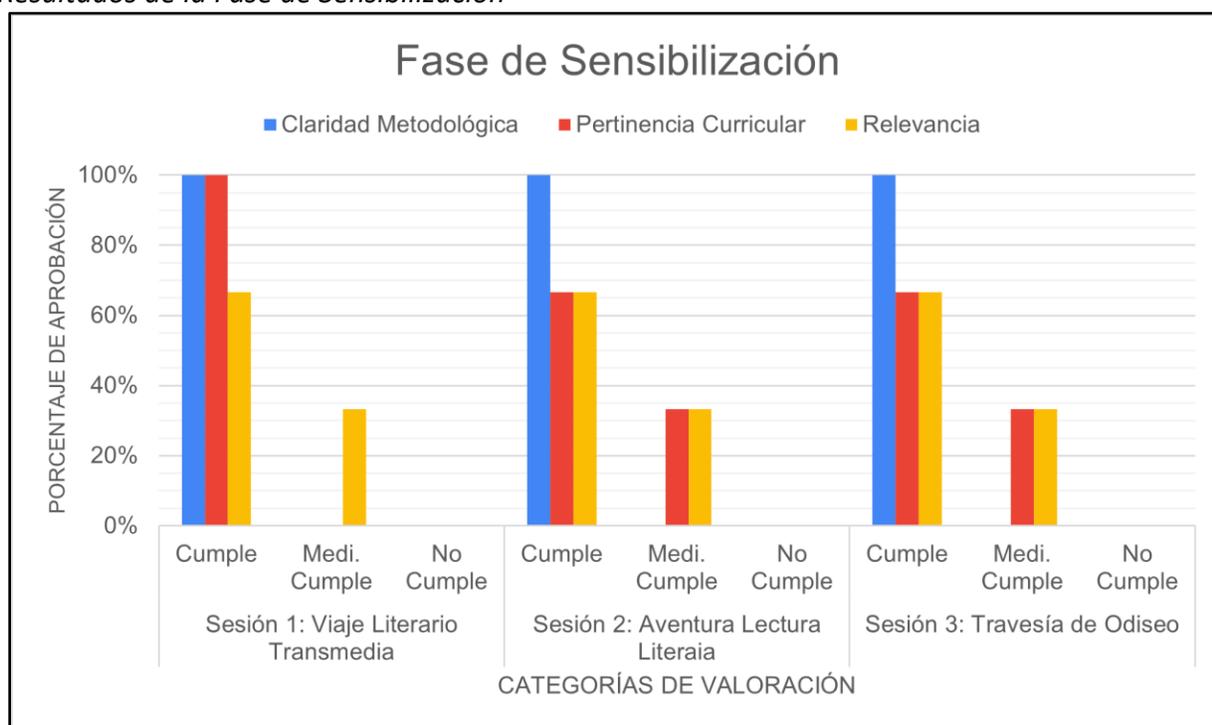
De acuerdo con las categorías de valoración mencionadas anteriormente, se evaluaron todas y cada una de las sesiones. A continuación, se presentan los resultados obtenidos por fase, considerando los comentarios que se recibieron en cada sesión por parte de los validadores.

### 5.1 Resultados de la Fase de Sensibilización

La Figura 11 muestra los resultados de la evaluación realizada por los expertos, acerca de las actividades correspondientes a la fase de sensibilización titulada «Concientización Literaria», que tiene como objetivo utilizar elementos digitales e interactivos para acercar la literatura clásica a los estudiantes. El objetivo de las sesiones que componen la primera fase es guiar a los estudiantes a desarrollar ejercicios de concientización literaria, demostrándoles que la literatura es un arte que se puede apreciar a través de elementos digitales y mediáticos, y que tiene una

importancia significativa en la sociedad. Así, los estudiantes podrán comprender que la literatura no se limita al texto escrito y que forman parte de esta práctica cultural. A continuación, se presentan las valoraciones obtenidas sobre estas sesiones:

**Figura 11**  
*Resultados de la Fase de Sensibilización*



Nota: Los títulos de las sesiones para esta imagen fueron abreviados.

Tomando en consideración lo mencionado anteriormente, se puede afirmar que la sesión uno obtuvo un nivel de aprobación del 100% en cuanto a la claridad metodológica y pertinencia curricular, ya que los expertos estuvieron de acuerdo en que las actividades y preguntas propuestas en la sesión eran apropiadas e interesantes. En lo que respecta a la relevancia, esta contó con un porcentaje del 66,7%, debido a que uno de los expertos sugirió que «resultaría interesante contar con algún tipo de evidencia del trabajo de los estudiantes, más allá de su participación en la sesión». En conclusión, si bien, la evidencia es importante para diagnosticar el desempeño del estudiante en clase, se considera que, por tratarse de una fase de exploración,

es poco pertinente asignar trabajos extracurriculares, ya que lo importante es que el estudiante primero conozca el tema y participe, una vez adquirida y asimilada la información disponga del conocimiento necesario para empezar a construir la evidencia en clase.

En lo que se refiere a la sesión dos, cabe destacar que, por una parte, se cumplió con el 100% de la claridad metodológica, tal como lo afirma uno de los expertos al señalar que la plataforma digital utilizada resulta sumamente atractiva para el lector. Por otra parte, en cuanto a la pertinencia curricular y relevancia, se obtuvo solo un 66,7% de aprobación, debido a que uno de los expertos argumentó que «este tipo de actividades se justificaría más en estudiantes de sexto a noveno grado. De acuerdo con esta perspectiva, se considera que los estudiantes de décimo y undécimo grado ya cuentan con cierta trayectoria lectora y están en capacidad de enfrentar la obra literaria de manera más directa». De acuerdo con la sugerencia propiciada por el experto, esta se tendrá en cuenta, para la planeación y aplicación futura de este tipo de actividades en estudiantes de grados inferiores, pero por razones de tiempo y dada la complejidad, es imposible una reestructuración en cuanto al enfoque poblacional que concierne a este proyecto de investigación.

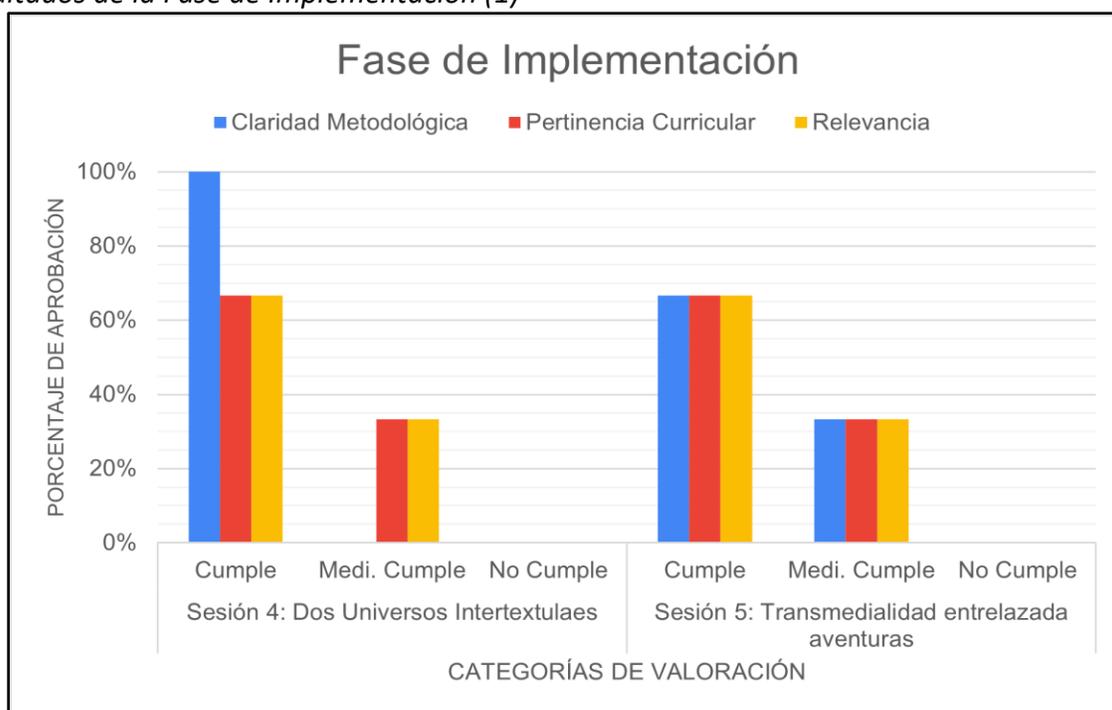
Acercas de la sesión tres, se destaca que los expertos le otorgaron una calificación del 100% en cuanto a claridad metodológica, ya que la encontraron interesante y atractiva. Por otro lado, en lo referente a la pertinencia curricular y relevancia, sólo obtuvo una aprobación del 66,7%, debido a que uno de los expertos enfatizó en «la importancia de considerar primero la pertinencia del contenido frente a los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) y los Estándares de Competencia». Asimismo, se argumenta que no es viable la asignación de tareas que involucren lecturas, dado que el nivel lector de los estudiantes de ciclo V es mínimo. En este sentido, es importante considerar que, si bien el nivel de lectura puede ser bajo en este grupo de estudiantes, el uso de la transmedialidad permite generar interés por la lectura y recurrir a otras formas de conocer y adentrarse en una narrativa que no impliquen necesariamente lo textual, como adaptaciones cinematográficas o audiolibros.

## 5.2 Resultados de la fase de Implementación

En la presente investigación se presentaron los resultados obtenidos en las sesiones que conformaron la fase de implementación denominada "Participación Colectiva". El propósito de estas sesiones fue guiar a los estudiantes hacia la comprensión de la literatura clásica, utilizando la intertextualidad con elementos audiovisuales y mediáticos. De esta manera, se evidenció la posibilidad de aprender sobre la literatura clásica a través de elementos culturales vigentes y accesibles en la cultura popular actual, como películas, videojuegos y obras musicales, entre otros. Estos elementos podían utilizarse como herramientas de alfabetización para fomentar el acercamiento y el interés por la literatura clásica. En consecuencia, se obtuvieron las valoraciones que se detallan a continuación:

**Figura 12**

*Resultados de la Fase de Implementación (1)*

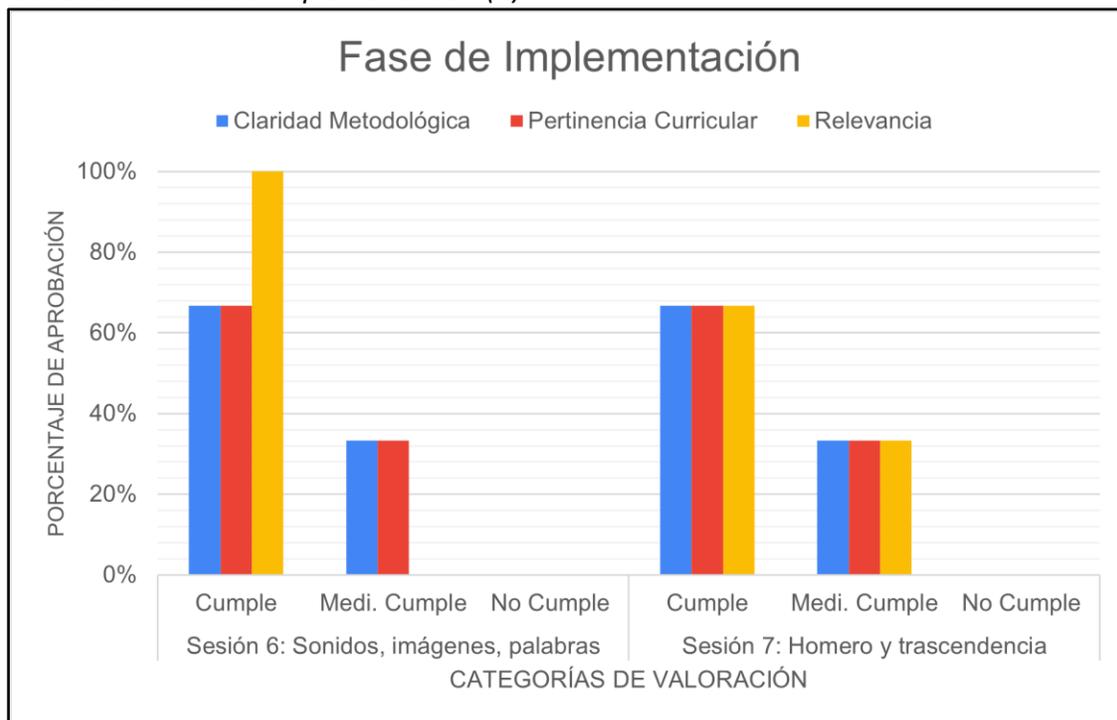


Nota: Los títulos de las sesiones para esta imagen fueron abreviados.

La sesión cuatro fue evaluada por los expertos con un 100% de aprobación en cuanto a la claridad metodológica y una aprobación del 66% en términos de pertinencia curricular y

relevancia. Según los expertos, se sugiere que «se dedique una parte de la sesión para leer apartes de la obra», y que «el tiempo asignado para la actividad de guerra de guerrillas parece ser corto, ya que dicha actividad puede extenderse». Con base en las sugerencias de los expertos, se realizaron los ajustes necesarios en la planificación de la sesión, así como en el recurso tecnológico de apoyo. Por consiguiente, la actividad de lectura en clase se ha incorporado como actividad de inicio, y se ha eliminado la actividad de discusión «Guerra de Guerrillas» del recurso tecnológico de apoyo. Esto se hizo para que la lectura sea una actividad más pertinente y apropiada como introducción, y para que se pudiera aprovechar mejor el tiempo de la sesión. Como resultado, se espera que la sesión tenga una mayor relevancia y que los estudiantes puedan obtener un mayor beneficio de esta.

En lo que se refiere a la sesión cinco, los expertos aprobaron esta actividad con un margen del 66% para las tres categorías evaluadas: claridad metodológica, pertinencia curricular y relevancia. No obstante, uno de los expertos sugirió que «el debate debería ampliarse más allá de la identificación y descripción de Claire y Telémaco y otros personajes deberían ser incluidos en la discusión». Además, los expertos también estuvieron de acuerdo en que «el tiempo asignado para llevar a cabo todas las actividades es muy corto, dadas las múltiples tareas a realizar en una sola sesión, como resolver un rompecabezas, analizar y debatir dos obras narrativas». Por lo tanto, en cuanto a la primera observación, no es viable hacer la corrección, debido a que tomaría demasiado tiempo y se podría desvanecer el propósito de la actividad, la cual es crear un paralelismo entre dos personajes principales que tienen historias en común y se acude a la intertextualidad para compararlos, en cuanto a la segunda observación, esta será considerada en la asignación de futuras sesiones y se buscará proporcionar actividades más accesibles e interconectadas con la temática de la clase, evitando sobrecargar los contenidos y fomentando la participación de los estudiantes de una manera sencilla, pero no se hizo ningún recorte u otro tipo de modificaciones al recurso tecnológico de apoyo.

**Figura 13***Resultados de la Fase de Implementación (2)*

Nota: Los títulos de las sesiones para esta imagen fueron abreviados.

La sesión seis obtuvo una aprobación del 66,7% por parte de los expertos en cuanto a claridad metodológica y pertinencia curricular. Esta calificación se debe a que uno de los expertos señaló que «Es adecuado explorar respecto a gustos e intereses, esto asumiendo lo extenso de la pieza musical» por consiguiente, se tomó la decisión de cambiar el tema musical propuesto inicialmente por uno más corto y simple musicalmente, adecuado para la población a la que está dirigida la sesión. Por otra parte, en lo referente a la tarea de la «trova paisa» hubo discrepancias entre los profesionales, uno de ellos indicó que «era adecuada para el tema y el nivel educativo de los estudiantes», mientras que otro de los expertos aseguró que «esta actividad difícilmente generaría interés en los estudiantes», para esto, se consideró que esta actividad está propuesta de una manera sencilla y podría llevarse a cabo de manera colectiva (en grupo), además que lo solicitado no requiere de gran instrucción musical o poética, razón por la cual, se dejó vigente en la sesión. En cuanto a la relevancia, la sesión recibió una aprobación del 100% por parte de los

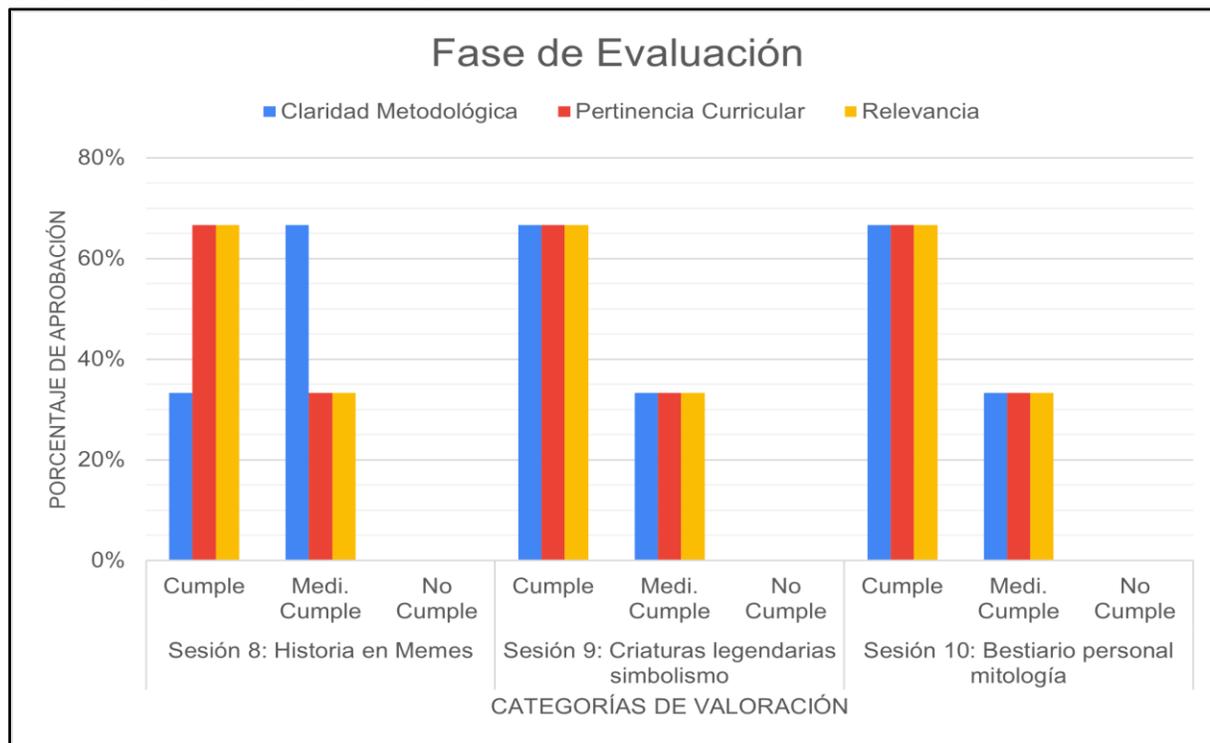
expertos, quienes consideraron que «la secuencia didáctica cumple con lo solicitado». En resumen, se destaca el valor pedagógico y la pertinencia de las actividades propuestas en la sesión y su aplicabilidad en estudiantes de ciclo V, teniendo en cuenta las recomendaciones de los expertos en la materia.

La sesión siete recibió una aprobación del 66,7% por parte de los expertos en cuanto a claridad metodológica, pertinencia curricular y relevancia. Uno de los expertos señaló «la preocupación por el tiempo justo para el desarrollo del ejercicio y sugirió analizar la relación actividad/tiempo». Además, mencionó el uso del ordenador gráfico y el canto de las sirenas como factores que afectan la duración de las actividades. Se entiende que el tiempo demandado por estas actividades es muy extenso, debido a que el contexto inicial en el que se desarrollaron no tuvo en cuenta la pertinencia total del tiempo para llevarse a cabo. Sin embargo, otro experto destacó la eficacia del mapa mental como herramienta poderosa para esta etapa de análisis de la obra. A pesar de que la sesión cumple con el objetivo, se podría considerar sintetizar o retomar las actividades en sesiones adicionales para garantizar una mejor gestión del tiempo y la máxima eficacia en el aprendizaje.

### **5.3 Resultados de la Fase de Evaluación**

Para el presente estudio se presentan los resultados obtenidos por los expertos en las sesiones que integran la fase de evaluación denominada «Expresión Transmedia», comprendidas desde la octava hasta la décima sesión, como se evidencia en la Figura 14. El propósito de estas sesiones consistió en motivar a los estudiantes a crear contenidos multimedia relacionados con La Odisea de Homero, empleando la participación activa y el trabajo en equipo, con el objetivo de utilizar estos contenidos como material de referencia. Con esta estrategia, se pretendió fomentar la expresión de opiniones propias y puntos de vista autónomos basados en La Odisea, añadiéndoles un toque de originalidad. A continuación, se presentan las valoraciones obtenidas en lo que se refiere a estas sesiones.

**Figura 14**  
Resultados de la Fase de Evaluación



Nota: Los títulos de las sesiones para esta imagen fueron abreviados.

Con relación a la sesión ocho, se obtuvo un porcentaje de aprobación del 33,3% por parte de los expertos en cuanto a la claridad metodológica. Esto se debe a que uno de los expertos afirmó que «es importante no suponer que todos los estudiantes poseen un smartphone». Sin embargo, se discrepa de esta opinión, ya que las instrucciones de la sesión no establecen la necesidad de un smartphone, sino que el objetivo se enfoca en trabajar con una imagen contenida en un dispositivo electrónico, en caso de poseerlo, o en una impresión o dibujo, elementos con los que se puede trabajar sin la necesidad de un dispositivo electrónico. En cuanto a la pertinencia curricular y relevancia, la sesión obtuvo un 66,7% de aprobación, en la que los expertos coincidieron en que es interesante y pertinente, al fomentar la participación activa de los estudiantes a través del uso de memes y la instantaneidad, como elementos de comunicación. Por lo tanto, se consideró la opinión de los expertos y no se realizó ninguna modificación en la metodología de la sesión.

Durante la sesión número nueve, se logró observar que esta obtuvo un porcentaje de aprobación del 66,7% en las tres categorías de valoración: claridad metodológica, pertinencia curricular y relevancia. Cabe destacar que uno de los expertos señaló que «no fue posible ingresar a los aplicativos para observar el ejercicio, no es posible evidenciar claridad de instrucción». En este sentido, se identificó que algunas plataformas requerían registro o membresía para acceder a las actividades, lo que dificultó la experiencia interactiva del docente evaluador y la falta de claridad instructiva. Por consiguiente, las actividades fueron trasladadas a una aplicación libre y accesible, en la que el internauta podrá acceder sin ningún tipo de restricción. Por otro lado, se destaca que los docentes coincidieron en que las actividades propuestas resultaron interesantes, lo que demuestra una alta satisfacción, uno de ellos aseguró «el tema, su presentación y las actividades de explotación son satisfactorias. Son un complemento necesario y muy pertinente ante la naturaleza de La Odisea». Dado este elevado nivel de satisfacción, se considera que la sesión fue apta y adecuada para llevar a cabo en el contexto previsto. En definitiva, se puede concluir que, a pesar de las dificultades encontradas, la sesión fue valorada de forma positiva por los docentes, quienes destacaron la relevancia y el valor pedagógico de las actividades propuestas.

Para la sesión diez, se obtuvo un margen de aprobación del 66,7% en las tres categorías de valoración, a saber, claridad metodológica, pertinencia curricular y relevancia. No obstante, uno de los expertos señaló que «No se entiende por qué la rúbrica de evaluación se genera sobre 4.0 puntos, además es importante tener en cuenta que no todo estudiante cuenta con dispositivos móviles o en su defecto aplicativos para...». En consecuencia, se ajustó el puntaje de la rúbrica de evaluación al estándar de calificación del sistema educativo colombiano, estableciendo el puntaje más cercano a cinco puntos. Cabe destacar que en ningún momento se especifica el uso «obligatorio» del smartphone para llevar a cabo la actividad, y que no se realizó un análisis socioeconómico de la población a la que se dirige el proyecto. En caso de aplicarse a una población de escasos recursos, que carezca de dispositivos móviles o baja conectividad (luz, internet), se

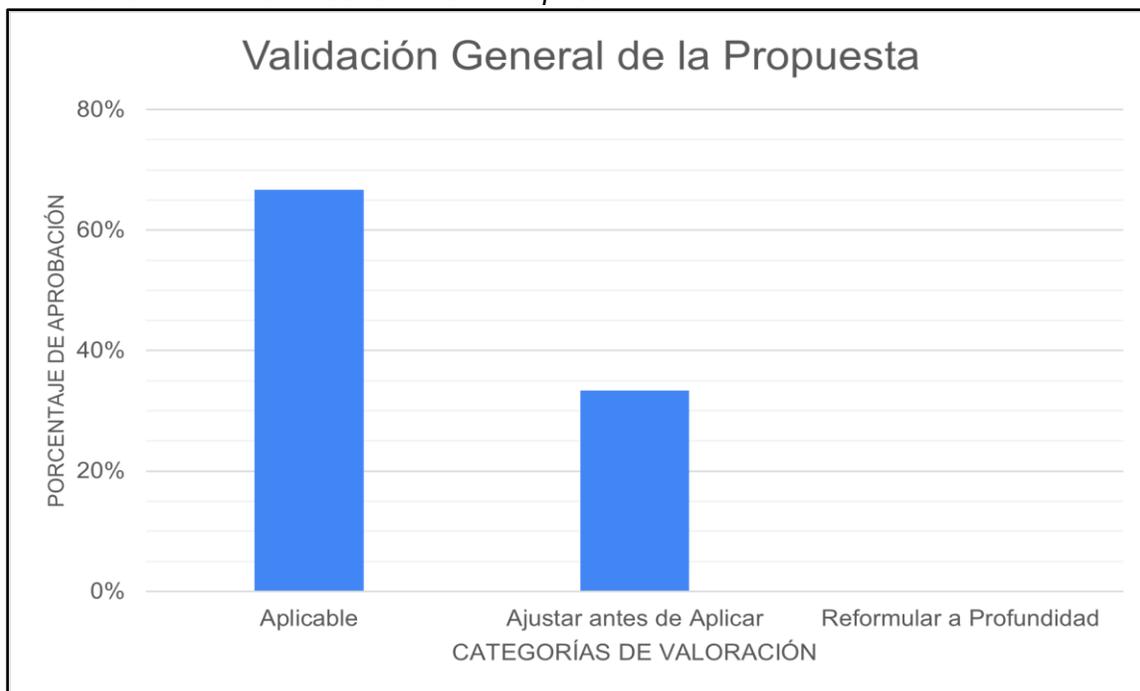
realizarían los ajustes necesarios para su implementación en este ambiente, en el que los estudiantes puedan trabajar sin la necesidad de este tipo de artefactos electrónicos.

Por otra parte, los expertos estuvieron de acuerdo en que la propuesta es interesante, destacando que es relevante que el estudiante logre a través de su propia experiencia de aprendizaje e interiorización el desarrollo de personajes e historias propias, lo que reflejará lo aprendido durante el proceso de creación. De acuerdo con la valoración brindada por los expertos, se considera que la sesión es pertinente y adecuada para llevar a cabo de manera satisfactoria. En conclusión, se puede afirmar que, a pesar de las limitaciones señaladas, la sesión fue valorada de manera positiva por los expertos, quienes destacaron la relevancia y el valor pedagógico de las actividades propuestas.

#### 5.4 Resultados de la valoración final

**Figura 15**

*Resultados de la Validación General de la Propuesta*



Al analizar la gráfica presentada, se puede constatar que el 66,7% de los expertos está de acuerdo en que la propuesta es totalmente aplicable. Según el primer experto, «En términos

generales el ciclo pedagógico propuesto es de gran interés temático, de gran pertinencia, teniendo en cuenta el contexto mediático y tecnológico actual del mundo, y la metodología de explotación de los temas y actividades es completa y satisfactoria». Esta apreciación enfatiza que las sesiones son adecuadas para llevar a cabo, en línea con el contexto académico actual. Además, el experto también sugirió que «algo que podría complementarla serían cortos y concisos paralelos con otras obras literarias o mediáticas». En consecuencia, sería apropiado extender este ejercicio de aplicación en el aula, siempre y cuando se asigne el tiempo ideal para implementar nuevas narrativas que complementen la secuencia didáctica y pedagógica.

Por otra parte, el segundo experto comentó que, «En la totalidad de la propuesta se debe analizar el tiempo de la sesión con relación al desarrollo de los momentos, ya que parece ser insuficiente para ejecutar todas las acciones». Por otro lado, no se considera adecuado asumir que todos los estudiantes tienen accesos a los diferentes aplicativos, programas o redes, lo que puede dificultar la aplicación, por último, es un riesgo partir sobre supuestos de conceptos previos, conocimientos literarios, sonoros o tecnológicos». Se tomó en cuenta parcialmente la opinión del segundo experto, ya que se realizaron ajustes en algunas sesiones sobrecargadas, aunque no se pudo tomar completamente en cuenta debido a que las actividades están estructuradas para seguir una secuencia lógica y estructurada, por lo tanto, eliminar algunas de ellas alteraría el hilo temático propuesto. Respecto a la obligatoriedad en el uso de dispositivos electrónicos, se acepta su validez, especialmente al considerar el alcance económico de los participantes o la conectividad del lugar donde se encuentran antes de aplicar un proyecto de esta índole. En cuanto a la última opinión, es importante considerar que las obras seleccionadas para llevar a cabo esta secuencia didáctica pueden no ser conocidas por todos los involucrados, sin embargo, se eligieron elementos mediáticos presentes en la cultura popular y de fácil acceso, así como los avanzados conocimientos literarios que poseen los estudiantes de ciclo V dentro del marco de la educación básica.

Finalmente, el tercer experto argumentó que, «El ejercicio pedagógico está asociado con las herramientas y avances tecnológicos, los cuales fomentan el aprendizaje autónomo y guiado por el docente», en este punto el tercer experto destacó la importancia de la tecnología digital presente en la vida cotidiana del siglo XXI, y como esta se puede emplear para la enseñanza de la literatura. Otro punto que señaló el experto es que «el estudiante también puede descubrir dentro de este ramillete de aplicaciones, aquellas con las que logra un mejor desempeño». De acuerdo con esta apreciación, el aprendizaje multimodal es una herramienta que permite el aprendizaje de diferentes maneras, permitiéndole al estudiante alcanzar los logros necesarios para su óptimo desempeño, además, el experto también añadió que «la idea de incluir temáticas tomadas de videojuegos, desglosando sus narraciones y medios en los que fueron originalmente desarrollados, es lo que se mantiene en esencia y lo que el docente busca transmitir al estudiante», esto significa que el estudiante puede asimilar una obra literaria desde otros sistemas simbólicos más afines a sus gustos, además de eso, apropiarla y explorarla mediante un método idóneo, en este caso la narrativa transmedia.

## Capítulo VI: Conclusiones

En este segmento se expondrán las consideraciones finales y reflexiones que surgieron durante el desarrollo del presente proyecto de innovación. Es importante destacar, que el propósito general del proyecto fue, diseñar una propuesta pedagógica apoyada en la narrativa transmedia como herramienta didáctica innovadora que promueva la formación literaria en los estudiantes de ciclo V. Con el fin de lograr dicho objetivo, se plantearon distintos objetivos específicos, los cuales dieron lugar a las siguientes conclusiones:

Para empezar, el efecto de la narrativa transmedia aplicada a la literatura permitió ver que es una herramienta poderosa para fomentar la lectura literaria, ya que permite a los estudiantes acercarse a una obra literaria desde múltiples perspectivas, lo que enriquece su comprensión y les ayuda a establecer conexiones entre distintas obras textuales. Además, la transmedialidad es una herramienta efectiva para motivar a los estudiantes a leer y a interesarse por la literatura. Desde la perspectiva de Scolari (2013), es un tipo de narración en la cual la historia se desarrolla a través de diversos medios y plataformas de comunicación, y en la cual algunos de los consumidores tienen un papel activo en la expansión de esta. Por lo tanto, el estudiante accede a un contenido literario desde diferentes perspectivas, sin la necesidad de acudir exclusivamente al contenido original, y en algunos casos partiendo de conceptos y experiencias previas con la narrativa, permitiéndole apropiarse y derivar el contenido de forma única y original.

Por otro lado, es importante reconocer la importancia de la agrupación textual en el ámbito educativo, como una poderosa estrategia que permite a los estudiantes establecer conexiones y comparaciones entre diferentes obras literarias y otros sistemas simbólicos como el cine, la música, la pintura, entre otros. Reanudando lo dicho por Mendoza (2008), el cruce textual, es un proceso en el que los lectores competentes relacionan conocimientos previos con elementos textuales. Por consiguiente, esta herramienta puede motivar a los estudiantes a leer e interesarse por la literatura al permitirles explorarla desde diferentes perspectivas que han sido

adquiridas y asimiladas anteriormente, es decir, que son de su agrado, estableciendo conexiones con otros sistemas simbólicos que son relevantes para su vida cotidiana.

En última instancia, la viabilidad de la propuesta en un entorno escolar fue validada y evaluada mediante el juicio de expertos. Esto permitió tener una perspectiva más amplia sobre la aplicabilidad de la propuesta y las mejoras necesarias para cumplir con los diferentes objetivos en su totalidad. Además, se determinó que la propuesta es viable y necesaria en los contextos escolares actuales, para permitir a los estudiantes explorar la literatura a través de la intertextualidad y la agrupación textual mediante la narrativa transmedia como vehículo de producción y difusión creativa. La validación del trabajo por parte de los docentes expertos permitió obtener sugerencias y observaciones específicas para mejorar y cualificar el proyecto, teniendo en cuenta las problemáticas y necesidades de los estudiantes. En resumen, la validación de la propuesta permitió dejar un producto estructurado adecuadamente para futuras aplicaciones.

En definitiva, durante el proceso de composición del proyecto de investigación se pudo constatar que la narrativa transmedia es una herramienta que se adapta a las necesidades del contexto académico actual, el cual se encuentra en constante transformación, de manera que pueda estar apoyada en las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) y la asistencia de la inteligencia artificial (IA), las cuales pueden incentivar a los estudiantes hacia la literatura y otras manifestaciones artísticas y culturales. En conclusión, el contenido consignado en este documento obedece a las características de un proyecto de innovación, el cual busca crear nuevos enfoques y estrategias para la enseñanza y aprendizaje de la literatura.

## **6.1 Recomendaciones**

En aras de concluir el proceso investigativo realizado, se presentan las recomendaciones finales que apuntan a la posible aplicación de la propuesta en un contexto real. La secuencia didáctica y el recurso tecnológico de apoyo proporcionan un diseño organizado, de libre acceso y

de navegación autónoma, sin embargo, se aconseja de manera indispensable contar con el seguimiento de un docente para potenciar el desarrollo integral de las estrategias planteadas y sus respectivos ejercicios de evaluación y retroalimentación.

En definitiva, resulta pertinente continuar con investigaciones afines a esta, ya que las innovaciones en la didáctica de la literatura deben adaptarse a la necesidad de implementar nuevas estrategias de enseñanza que se ajusten a la revolución tecnológica en curso. Es fundamental que estas nuevas estrategias sean implementadas sin contratiempos en el sistema educativo colombiano. Por tanto, este proyecto de investigación se convierte en un antecedente para aquellos que deseen implementar la propuesta y contribuir al estado del arte en este tópico, que es relevante para los tiempos actuales, en los que la tecnología digital y la inteligencia artificial están desempeñando un papel importante.

Además, es necesario buscar otros espacios en los que se pueda implementar la propuesta pedagógica y en los que exista un público compatible y dispuesto a ejecutarla, para evidenciar y ampliar la alfabetización digital, que es fundamental en la educación colombiana. De esta forma, se puede fomentar el aprendizaje y la enseñanza de la literatura, lo que es esencial para la producción de cultura, una característica única de los seres humanos. En conclusión, este proyecto de investigación destaca la importancia de la implementación de nuevas estrategias didácticas en la enseñanza de la literatura que se adapten al contexto tecnológico actual y que permitan una educación más integral y efectiva en Colombia.

## Referencias

- Alonso, E., & Murgia, V. A. (2018). Enseñar y Aprender con Narrativa Transmedia. Análisis de Experiencia en una Escuela Secundaria de Argentina. *Comunicación y Sociedad*, 33, 203-222. [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1995-77852020000100099](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1995-77852020000100099)
- Amador-Báquiro, J. (2018). Educación Interactiva a través de Narrativas Transmedia: Posibilidades en la Escuela. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 10(21), 77-94. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m10-21.eint>
- Aragón, G. (2010). *Referentes para la Didáctica del Lenguaje en el Cuarto Ciclo* (1.ª ed.). Secretaría de Educación Distrital.
- Bernabé, G. (2006). *La Intertextualidad y sus Implicaciones en el Proceso Lector* (Tesis Doctoral). Universidad de Alicante (España).
- Cassany, D., & Aliagas, C. (2018). *La Educación Lingüística, Entre el Deseo y la Realidad: Competencias Comunicativas y Enseñanza del Lenguaje* (C. Lomas, Ed.; 1.ª ed.). Octaedro.
- Colomer, T. (2014). El Aprendizaje de la Competencia Literaria. En C. Lomas (Ed.), *La Educación Lingüística, Entre el Deseo y la Realidad: Competencias Comunicativas y Enseñanza del Lenguaje* (1.ª ed., pp. 110-122). Octaedro.
- Congreso de la República de Colombia (Ed.). (1994). *Ley 115 de Febrero 8 de 1994*. República de Colombia.
- Del Río, M. A. (2020). Bloque 4: Nuevos Escenarios de la Literatura (Literatura Emergente) [Online]. En *Literatura II* (3.ª ed., pp. 114-116). McGraw Hill. <http://www.ebooks7-24.com.banrep.basesdedatosezproxy.com/?il=10430&pg=129>
- Díaz-Barriga, F., & Hernández, G. (2002). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo* (2.ª ed.). McGraw-Hill - Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Forero, L., & Romero, M. (2020). *Usos Didácticos de las TIC para la Educación Literaria en la Escuela* (Trabajo de Grado). Universidad Pedagógica Nacional. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/12129/Usos%20did%C3%A1cticos%20de%20las%20TIC.pdf?sequence=6&isAllowed=y3>

- Galicia, L., Balderrama, J., & Edel, R. (2017). Validez de Contenido por Juicio de Expertos: Propuesta de una Herramienta Virtual. *Apertura*, 9(2), 42-53.  
<https://doi.org/10.32870/ap.v9n2.993>
- García-Roca, A. (2016). Escenarios Virtuales de Escritura Creativa: Claves para el Desarrollo de la Competencia Literaria. En R. Roig-Vila (Ed.), *Tecnología, Innovación e Investigación en los Procesos de Enseñanza-Aprendizaje* (1.ª ed., pp. 2487-2493). Octaedro.
- Gaviria, V., [Señal Memoria]. (2018). *De la Vendedora de Cerillas a la Vendedora de Rosas* [Vídeo]. YouTube. Recuperado 16 de abril de 2023, de [https://www.youtube.com/watch?v=5DotduwSrTQ&ab\\_channel=Se%C3%B1alMemoria](https://www.youtube.com/watch?v=5DotduwSrTQ&ab_channel=Se%C3%B1alMemoria)
- Gutiérrez, E., Rey, E., & Melo, L. (2018). YouTube. En C. Scolari (Ed.), *Adolescentes, Medios de Comunicación y Culturas Colaborativas. Aprovechando las Competencias Transmedia de los Jóvenes en el Aula* (1.ª ed., pp. 94-99). Transliteracy H2020.
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación* (5.ª ed.). McGraw-Hill Educación.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: La Cultura de la Convergencia en los Medios de Comunicación* (P. Hermida, Trad.). Paidós.
- Larrosa, J. (2003). *La Experiencia de la Lectura: Estudios sobre Literatura y Formación* (2.ª ed.). Fondo de Cultura Económica.
- Lerner, D. (2001). *Leer y Escribir en la Escuela: Lo Real, lo Posible y lo Necesario* (1.ª ed.). Fondo de Cultura Económica.
- Mendoza, A. (2000). El Lector Ingenuo y el Lector Competente: Pautas para la Reflexión sobre la Competencia Lectora. *Puertas a la Lectura*, 9-10, 120-127.  
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/ejorcam/files/2012/10/Mendoza-Fillola2.pdf>
- Mendoza, A. (2008). *El Intertexto Lector*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Recuperado 31 de mayo de 2022, de <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc988p7>
- Ministerio de Cultura & Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2021). *Plan Nacional de Lectura, Escritura y Oralidad (PNLEO): Leer es mi Cuento*. Gobierno de Colombia.  
[https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-411450\\_recurso\\_01.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-411450_recurso_01.pdf)

- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2006). Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje. En *Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas* (1.ª ed., pp. 18-45). Ministerio de Educación Nacional de Colombia. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Guias/116042:Estandares-Basicos-de-Competencias-en-Lenguaje-Matematicas-Ciencias-y-Ciudadanas>
- Papalia, D. E., Wendkos Olds, S., & Duskin Feldman, R. (2010). *Desarrollo Humano* (M. Vásquez Herrera, Ed.; 11.ª ed.). McGraw-Hill Educación.
- Piaget, J. (2019). *Psicología de la Inteligencia*. Siglo XXI Argentina.
- Rimari, W. (s. f.). *La Innovación Educativa: Un Instrumento de Desarrollo*. s.t.
- Rincón, F., Amézquita, C., Ángel, N., & Osorio, A. (2015). *Efectos de la Organización Curricular por Ciclos en los Colegios Estatales de Bogotá D.C.* (1.ª ed.). Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico, IDEP.
- Rodríguez-Silva, M. (2021). Narrativa Transmedia y Comprensión Lectora: Una experiencia en la Educación Rural Colombiana. *Revista Internacional Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 11(1), 110-119.
- Rosenblatt, L. (2002). *La Literatura como Exploración* (1.ª ed.). Fondo de Cultura Económica.
- Sánchez Ávila, N. (2019). Procesos de Lectura en el Contexto de los Medios Digitales: La Narratividad Transmedia en la Enseñanza de la Literatura. *Revista Infometric@ - Serie Ciencias Sociales y Humanas*, 2(1), 101-113.
- Santrock, J. W. (2011). *Psicología de la Educación* (J. Martín Cordero, Ed.; 4.ª ed.). McGraw-Hill Education.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia: Cuando Todos los Medios Cuentan* (1.ª ed.). Deusto-Grupo Planeta.
- Silva-Perdomo, J. D., Duero, M., & Castañeda-Trujillo, J. (2022). EFL Students' Experiences Using ICT in their English Learning Processes: A Narrative Study [Experiencias de los Estudiantes de Inglés en el Uso de las TIC en sus Procesos de Aprendizaje de Inglés: Un Estudio Narrativo]. *Gist Education and Learning Research Journal*, 24, 141-165.
- Solano, R., García, D., & Ortiz, F. (2018). *Profes Transmedia: Docentes en Búsqueda de Narrativas para la Apropiación Social del Conocimiento* (1.ª ed.). Instituto para la

Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico (IDEP).

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/eduteka-idep-profes-transmedia.pdf>

Solé, I. (2018). El Aprendizaje de la Competencia Lectora. En C. Lomas (Ed.), *La Educación Lingüística, Entre el Deseo y la Realidad: Competencias Comunicativas y Enseñanza del Lenguaje* (1.<sup>a</sup> ed., pp. 84-96). Octaedro.

Trapero, M. (2009). Importancia de las TIC para la Educación. *Innovación y Experiencias Educativas*. Recuperado 18 de marzo de 2022, de

[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nu\\_mero\\_15/MARIA%20DOLORES\\_ALCANTARA\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nu_mero_15/MARIA%20DOLORES_ALCANTARA_1.pdf)

Zapata, Y. C. (2019). *La Narrativa Transmedia: Una Estrategia para el Fortalecimiento de la Competencia Lectora* (Trabajo de Grado). Universidad Pedagógica Nacional.

## Anexos

### Anexo 1

#### Matriz Conceptual

Unidad de Análisis	Categoría	Subcategoría	Definición	Referente	Análisis
Formación Literaria	Didáctica de la Literatura	<b>Experiencia Literaria</b>	El lector, haciendo uso de su experiencia pasada con la vida y con el lenguaje, vincula los signos sobre la página con ciertas palabras, ciertos conceptos, ciertas experiencias sensoriales, ciertas imágenes de cosas, personas, acciones, escenas. Los significados especiales y, sobre todo, las asociaciones ocultas que estas palabras e imágenes tienen para el lector individual determinarán, en gran medida, lo que ahora le comunica a él.	Rosenblatt (2002)	El análisis de la formación literaria se centra en el proceso de desarrollo de la comprensión y apreciación de la literatura por parte de los individuos. La formación incluye la adquisición de conocimientos sobre diversos aspectos de la literatura, como la didáctica, el canon, la experiencia y la competencia literaria.  La didáctica de la literatura se enfoca en el proceso de enseñanza de la literatura, mientras que el canon literario se refiere a las obras consideradas clásicas o importantes. Por otro lado, la experiencia literaria es la interacción personal y emocional con la literatura y la competencia literaria es la habilidad de leer, comprender y apreciar la literatura.
		<b>Competencia Literaria</b>	<b>Lectura Literaria</b>	La sucesión de acciones que resulta de la comprensión del lector y su experiencia con el texto, en el que el lector pone en práctica todo su paradigma, creando una conexión entre el contenido de la obra y la experiencia literarias, almacenada en la mente y el cerebro del lector.	Bernabé (2006)
	<b>Lectura Intertextual</b>		La intertextualidad se produce por la combinación de la competencia literaria, la competencia lectora y el intertexto lector, las cuales son las que determinan la relación existente entre el texto y el lector.	Mendoza (2008)	
	<b>Lector Competente</b>		Es aquel que entiende que la lectura no es un simple acto de reconocimiento de	Mendoza (2000)	

			<p>unidades menores (fonemas/grafías) o de descodificación de las combinaciones de letras, palabras, oraciones, enunciados que organizan el texto.</p> <p>El lector competente regula y adapta su lectura, va hacia adelante y hacia atrás, puede saltar unos párrafos y releer otros, porque sabe lo que busca y evalúa en qué grado lo está consiguiendo; lo cual le permite adoptar decisiones para superar eventuales dificultades.</p>	Solé (2013)	<p>los individuos desarrollar su comprensión y apreciación de la literatura.</p> <p>En resumen, la formación literaria es un proceso complejo y fundamental que involucra la adquisición de conocimientos, la experiencia personal, la habilidad de lectura y la participación activa en el mundo literario. Este proceso permite a los individuos desarrollar su comprensión y apreciación de la literatura y convertirse en lectores competentes.</p>
Narrativa Transmedia	Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)	<b>Narrativa Hipertextual</b>	La narrativa hipertextual es aquella que se enfoca en temas que han evolucionado y tenido un impacto significativo en la industria editorial y la cultura popular: el hipertexto y las redes sociales, a través de las herramientas de la información y las telecomunicaciones, gracias al trabajo de los productores y los lectores.	Del Río (2020)	<p>En la sociedad actual, la tecnología está transformando la forma en que consumimos y producimos contenido. Un concepto clave en este contexto es la narrativa transmedia, que se refiere a una forma de contar historias que utiliza múltiples medios y plataformas para crear una experiencia más completa y enriquecedora para el espectador.</p> <p>La narrativa hipertextual es una forma de narrativa transmedia que utiliza enlaces para conectar diferentes partes de una historia en línea, lo que permite una experiencia de consumo de contenido más integrada. La convergencia mediática es otro concepto clave en este contexto, ya que se refiere a la fusión de diferentes medios y tecnologías en una sola plataforma.</p>
		<b>Cultura Participativa</b>	Es la cultura en la cual se invita a los fans y a otros consumidores a participar activamente en la creación y difusión de nuevos contenidos.	Jenkins (2008)	<p>Además, la cultura participativa es una forma de cultura en la que los consumidores son activos en la creación y distribución de contenido, lo que les permite tener un papel más activo en el proceso de consumo de contenido. La participación activa y la inteligencia colectiva son dos conceptos clave en este contexto, ya que permiten que los consumidores compartan conocimiento y experiencias para crear una cultura más completa y enriquecedora.</p>
	<b>Participación Activa</b>	Son las formas de implicación del público que se hallan más condicionadas por los protocolos culturales y sociales que por la tecnología misma.	Jenkins (2008)		
	<b>Inteligencia Colectiva</b>	Es la capacidad de las comunidades virtuales de estimular el conocimiento y la pericia de sus miembros, a menudo mediante la colaboración y deliberación a gran escala.	Jenkins (2008)		

					En conclusión, la narrativa transmedia, las TIC, la narrativa hipertextual, la convergencia mediática, la cultura participativa, la participación activa y la inteligencia colectiva son conceptos clave para comprender cómo la tecnología está transformando la forma en que consumimos y producimos contenido en la sociedad actual. Este análisis demuestra cómo estos conceptos están estrechamente relacionados y trabajan juntos para crear una experiencia más completa y enriquecedora para los consumidores de contenido.
--	--	--	--	--	---

## Anexo 2

### Planeación de la Sesión 1

<b>Sesión 1: Letras que se encienden en la pantalla: Un viaje hacia la literatura a través de la transmedialidad</b>			
<b>Objetivo:</b> Explorar los saberes previos que tienen los estudiantes sobre los medios de comunicación y sus posibles conexiones con la enseñanza de la literatura.			
<b>Subcategorías por fortalecer:</b> Experiencia Literaria			
<b>Pregunta Orientadora:</b> ¿De qué manera te has relacionado con una obra literaria?			
Desarrollo de la Sesión		Indicadores de Avance	Recursos
<b>1</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Inicio de la Sesión.</li> <li>2. Saludo entre el docente y los estudiantes.</li> <li>3. El docente les explica a los estudiantes sobre: <ol style="list-style-type: none"> <li>i. ¿Qué es la transmedialidad y cómo se relaciona con la literatura?</li> <li>ii. ¿Puedes mencionar alguna obra literaria que se haya expandido a través de distintos medios? ¿En qué consiste su transmedialidad?</li> <li>iii. ¿Crees que la transmedialidad enriquece la experiencia del</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Reconoce la forma en la que se presentan los contenidos literarios en textos o medios no textuales como radio, televisión, internet, videojuegos, cómics.</li> <li>● Participa de forma activa y respeta los</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentación Narrativa Transmedia y Literatura <a href="https://view.genial.ly/6329672419b86c0018a8f554/presentatio">https://view.genial.ly/6329672419b86c0018a8f554/presentatio</a></li> </ol>

	<p>lector/espectador? ¿Por qué?</p> <p>4. Breve espacio para la socialización de las preguntas dadas por el docente.</p>		
2	<p>1. Mediante una presentación, el docente expone los conceptos básicos sobre la Narrativa Transmedia y la obra de J.R. Tolkien, El señor de los Anillos, como referente de aplicación.</p> <p>2. Durante la presentación se exponen las siguientes preguntas, qué busca indagar sobre los conocimientos previos que tienen los estudiantes, acerca de la saga de El Señor de los Anillos y su impacto mediático.</p> <p>iv. ¿Qué saben acerca de la obra de J.R.R. Tolkien El Señor de los Anillos?</p> <p>v. ¿Cómo se enteraron de su existencia y cuáles aspectos de esta tienen presentes en su memoria?</p> <p>vi. ¿Qué conocen acerca de su trama, personajes, contexto histórico o cultural, entre otros aspectos relevantes?</p> <p>vii. ¿Cómo han experimentado la obra, ya sea a través de la lectura, películas u otras formas de representación?</p> <p>viii. ¿Tienen opiniones o impresiones específicas sobre la obra que les gustaría compartir?</p> <p>3. Los estudiantes tienen un breve espacio de discusión acerca de las preguntas expuestas durante la exposición.</p>	<p>diferentes puntos de vista de sus compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Identifica el impacto que tienen los medios de comunicación en la difusión de contenidos literarios.</li> </ul>	<p>n-el-senor-de-los-anillos</p> <p>2. Presentación video Análisis narrativo transmedia: El señor de los anillos <a href="https://www.youtube.com/watch?v=RWeZjlm2jmE">https://www.youtube.com/watch?v=RWeZjlm2jmE</a></p> <p>3. Discusión a través de <i>Google Meet</i></p> <p>4. Encuesta publicada en Google Forms <a href="https://docs.google.com/forms/d/1ym6mEzGXIAYeUC-WOI1uC7Deg-eOei9-">https://docs.google.com/forms/d/1ym6mEzGXIAYeUC-WOI1uC7Deg-eOei9-</a></p>
3	<p>1. Posteriormente, el docente presenta un video que explica la obra de Tolkien llevada a varios medios de difusión y exponiendo diferentes focos de la narrativa que la complementan.</p> <p>2. Los estudiantes finalmente deberán responder una encuesta relacionada con la obra del Señor de los Anillos y su relación con las</p>		

TIC.		UIgNGG4FyQ 4A/edit
------	--	-----------------------

### Anexo 3

#### Planeación de la Sesión 2

#### Sesión 2: La Aventura de la Lectura Literaria

**Objetivo:** Indagar sobre los conocimientos que poseen los estudiantes acerca de la literatura mediante la sensibilización y la creatividad.

**Subcategorías por fortalecer:** Lectura Literaria, Experiencia Literaria

**Pregunta Orientadora:** ¿Cuánto conoces acerca de la literatura y su relevancia en la cultura y la sociedad?

Desarrollo de la Sesión		Indicadores de Avance	Recursos
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo entre el docente y los estudiantes.</li> <li>2. el docente mediante un video les explica a los estudiantes sobre:               <ol style="list-style-type: none"> <li>i. ¿Qué es la literatura?</li> <li>ii. ¿Cuáles son las características de un texto literario?</li> <li>iii. ¿Cuál es la diferencia entre un texto literario y otro que no pertenece al género?</li> <li>iv. ¿Cuáles son algunos de los géneros literarios más conocidos?</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identifica la intencionalidad de un mensaje presentado mediante un videoclip.</li> <li>● Expresa de forma creativa sus gustos referentes al tipo de textos o género literario de su agrado.</li> <li>● Demuestra su comprensión del video al responder correctamente al</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentación video: <a href="#">(24) Qué es la Literatura: Definición, Características &amp; Más   Descubre el Mundo de la Literatura – YouTube</a></li> <li>2. Cortometraje «The</li> </ol>
2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente proyecta un cortometraje titulado «<i>The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i>». Y desde allí se plantea un conversatorio en torno a la importancia de la lectura literaria.</li> <li>2. Con base a la proyección del video el docente pide a los estudiantes que seleccionen su libro favorito y escriban un breve párrafo explicando:</li> </ol>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>i. ¿Cuál es su obra literaria favorita?</li> <li>ii. ¿Por qué lo consideran importante?</li> <li>iii. ¿Cómo este libro ha influido en su vida?</li> </ul>		
3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Con el propósito de evaluar saberes previos, el docente realiza un cuestionario, el cual busca conocer principalmente: <ul style="list-style-type: none"> <li>i. ¿Qué tanto sabes de literatura?</li> <li>ii. ¿Qué es lo que te viene a la mente cuando escuchas la palabra literatura?</li> <li>iii. ¿Cuáles son tus gustos literarios?</li> <li>iv. ¿Has leído alguna obra literaria que te haya impactado? ¿Cuál fue y que te gustó de ella?</li> <li>v. ¿Has tenido alguna experiencia en la escuela con la literatura? ¿Te ha gustado el estudio de la literatura o lo has encontrado aburrido o confuso?</li> </ul> </li> <li>2. Como antesala a la obra literaria, sobre la cual se va a desarrollar el proyecto, el docente deja una versión ilustrada del gran clásico de la literatura La Odisea, escrita por Homero.</li> </ol>	<p>cuestionario, mostrando una sólida comprensión de los conceptos presentados y su capacidad para aplicarlos de manera efectiva.</p>	<p><i>Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore</i>» Disponible en <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Ad3CMri3hOs&amp;t=13s">https://www.youtube.com/watch?v=Ad3CMri3hOs&amp;t=13s</a></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Cuestionario «Imágenes y Palabras», publicado en Padlet.<a href="https://padlet.com/jjortizr98/3e8nshtshqstyo">https://padlet.com/jjortizr98/3e8nshtshqstyo</a> cv</li> <li>4. Realización del dibujo <a href="#">DeviantArt muro</a></li> <li>5. Cuento: <a href="#">Las Aventuras de Ulises</a></li> </ol>

		<a href="#">25 LEMC Uli ses.pdf (maguared.gov.co)</a>
<b>Evaluación</b>	<b>Diario de Campo:</b> Breve caracterización sobre la literatura y las TIC. Producto que le queda al docente como medio de evaluación. <a href="#">DIARIO DE CAMPO PARA LAS SESIONES 1 y 2 - Documentos de Google</a>	

#### Anexo 4

##### Planeación de la Sesión 3

<b>Sesión 3: Descubriendo la travesía de La Odisea de Homero</b>			
<b>Objetivo:</b> Sensibilizar a los estudiantes con respecto a la literatura clásica mediante el uso de herramientas escritas y audiovisuales.			
<b>Subcategorías por fortalecer:</b> Lectura Literaria, Lector Competente			
<b>Pregunta Orientadora:</b> ¿De qué manera te involucras con una obra de la literatura clásica?			
	<b>Desarrollo de la Sesión</b>	<b>Indicadores de Avance</b>	<b>Recursos</b>
<b>1</b>	1. Como actividad de inicio, el docente propone un ejercicio de sensibilización utilizando la palabra <b>Odisea</b> y la carga semántica que esta implica. Los estudiantes deben pensar en torno a este concepto y desarrollar un ejercicio de sinonimia, la construcción de un acróstico o la narración de una experiencia personal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza símbolos, íconos, u otras representaciones gráficas, para expresar un concepto o idea de acuerdo con la temática dada.</li> </ul>	1. Tablero en Canva <a href="https://www.canva.com/design/DAF-MQrMbHJ8/XHTKzVtvH90GHzDhCfO59A/edit">https://www.canva.com/design/DAF-MQrMbHJ8/XHTKzVtvH90GHzDhCfO59A/edit</a>
<b>2</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>El docente, como introducción a la obra literaria, proyecta un video animado sobre el clásico "La Odisea"</li> <li>Luego, el docente presenta una exposición detallada acerca de "La Odisea", destacando los eventos clave de la obra literaria.</li> <li>Con base en lo descrito en el video proyectado, los estudiantes realizarán una breve descripción acerca de la aventura de Odiseo mediante unas viñetas (mínimo 3) o dibujos.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Produce una secuencia narrativa mediante el uso de imágenes y textos no verbales.</li> <li>Identifica los</li> </ul>	2. Video resumen animado

<p><b>3</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los estudiantes deben compartir sus producciones a modo de galería de arte, con el objetivo de socializarlas con sus compañeros de clase y con el docente.</li> <li>2. Finalmente, los estudiantes pueden votar por su dibujo favorito y hacer una breve presentación sobre el ganador.</li> <li>3. Como tarea en casa, los estudiantes deberán leer La Odisea desde los cantos XI al XIV. Tomar nota de los personajes y lugares que mencionan en esa parte.</li> </ol>	<p>elementos simbólicos y gráficos presentes en un videoclip o presentación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Participa en los entornos escolares, compartiendo y contrastando estilos, tonos y estrategias discursivas mediante el uso de imágenes.</li> </ul>	<p>sobre la Odisea:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ndj37zSR5Uo&amp;t=5s">https://www.youtube.com/watch?v=ndj37zSR5Uo&amp;t=5s</a></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Presentación sobre <b>La Odisea</b> a través de Google Slides.  <a href="https://docs.google.com/presentation/d/1T31bZSkN9EMaaZ9wt2w3mLSXw2jegeYjKikXKZvpJZE/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/presentation/d/1T31bZSkN9EMaaZ9wt2w3mLSXw2jegeYjKikXKZvpJZE/edit?usp=sharing</a></li> <li>4. Creación de viñetas por medio de Pixton.  <a href="https://edu-">https://edu-</a></li> </ol>
--	---	---

			<p>es.pixton.com/solo/</p> <p>5. Extracto de la Odisea en formato PDF. <a href="https://drive.google.com/file/d/1PrCp_gkxow9oJzOzhFDzvytjalfc-bHj/view">https://drive.google.com/file/d/1PrCp_gkxow9oJzOzhFDzvytjalfc-bHj/view</a></p> <p>6. <a href="https://es.calameo.com/books/007202726fd3a90d34ea6">https://es.calameo.com/books/007202726fd3a90d34ea6</a></p>
--	--	--	--

## Anexo 5

### Planeación de la Sesión 4

<b>Sesión 4: Dos Odiseas, Dos Universos: Una Mirada Intertextual entre La Odisea y Star Wars</b>		
<b>Objetivo:</b> Proponer un espacio didáctico en el que los estudiantes puedan relacionar la novela de la Odisea y Star Wars: Episodios IV y V, a través de la intertextualidad transmedia.		
<b>Subcategorías por fortalecer:</b> Lectura literaria, Lectura intertextual		
<b>Pregunta Orientadora:</b> ¿Cómo establecer una conexión entre la obra de Homero y una saga contemporánea reconocida como Star Wars?		
<b>Desarrollo de la Sesión</b>	<b>Indicadores de Avance</b>	<b>Recursos</b>

1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente se dispone a saludar a los estudiantes y en ese momento abre un espacio de preguntas y respuestas con el objetivo de retroalimentar lo visto en la sesión anterior.</li> <li>2. El docente elige tres estudiantes para que realicen una lectura de media página sobre los primeros cantos que narran la aventura de Telémaco de Ítaca.</li> <li>3. El docente propone un ejercicio de sensibilización con la palabra <b>EPOPEYA</b> mediante una red semántica, que se desarrollará en Ahaslides.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comprende la influencia de las épocas en la estructura y configuración de una obra literaria o audiovisual.</li> <li>● Asocia un concepto o idea y lo expresa mediante palabras, signos y/o símbolos.</li> <li>● Participa de manera activa en el desarrollo de actividades didácticas y competitivas.</li> <li>● Relaciona el significado de un término o concepto con situaciones cotidianas presentes en los medios de comunicación y la cultura popular.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Caracterización palabra <b>EPOPEYA</b> en <a href="https://ahaslides.com/Z7DMO">https://ahaslides.com/Z7DMO</a></li> <li>2. Presentación acerca de <b>La Epopeya</b> <a href="https://docs.google.com/presentation/d/1tWGE7nNY7YdL3npR5LKvwxU6jpdj4K99/edit#slide=id.p1">https://docs.google.com/presentation/d/1tWGE7nNY7YdL3npR5LKvwxU6jpdj4K99/edit#slide=id.p1</a></li> <li>3. Presentación sobre la aventura de Luke Skywalker, a través de Google Slides. <a href="https://docs.google.com/presentation/d/1tWGE7nNY7YdL3npR5LKvwxU6jpdj4K99/edit#slide=id.p1">https://docs.google.com/presentation/d/1tWGE7nNY7YdL3npR5LKvwxU6jpdj4K99/edit#slide=id.p1</a></li> </ol>
2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Enseguida, se realiza una breve presentación sobre lo que es una <b>Epopeya</b>, ¿Qué significa y cuáles ejemplos existen en la actualidad?</li> <li>2. Al final de la presentación los estudiantes deberán responder la pregunta: <b>¿Qué es un héroe para ustedes?</b>, y responder las preguntas que se encuentran al final de la presentación. <ol style="list-style-type: none"> <li>i. ¿Qué ejemplos conoces que puedan ser considerados para conformar epopeyas?</li> <li>ii. ¿Qué características debería tener alguien para ser considerado un héroe?</li> <li>iii. ¿Qué clase de valores tendría ese héroe?</li> <li>iv. ¿Qué clase de acciones llevaría a cabo?</li> <li>v. ¿Sería válido en nuestros días?</li> </ol> </li> <li>3. Presentación de un podcast que relaciona las similitudes existentes entre La Ilíada y Star Wars.</li> <li>4. Los estudiantes deben discutir sobre una posible definición sobre lo que significa ser un héroe.</li> <li>5. Presentación que resalta las similitudes entre Star Wars y La Odisea en varios aspectos (personajes principales, tema, situaciones, etc.)</li> </ol>		

3	1. Posterior a la presentación, los estudiantes deberán relacionar algunos elementos similares en La Odisea y Star Wars.		<p>google.com/presentation/d/1zRNQ5216SMFxnI6nmLDeLq494DvvQTfUINssyeFbHQw/edit#slide=id.p1.</p> <p>4. <a href="https://wordwall.net/es/resource/37617782">https://wordwall.net/es/resource/37617782</a></p> <p>5. Libro cómic «Iliada y Odisea», disponible en isuu. <a href="https://issuu.com/mazzymazzy/docs/iliada_y_odisea_el_manga_homero">https://issuu.com/mazzymazzy/docs/iliada_y_odisea_el_manga_homero</a>.</p>
---	--	--	---

## Anexo 6

### Planeación de la Sesión 5

#### Sesión 5: Navegando en la Transmedialidad: La Interconexión de Dos Aventuras – Claire y Telémaco en un mundo de historias entrelazadas

**Objetivo:** Encontrar la similitud que existe entre el personaje de Claire Redfield de la saga de videojuegos Resident Evil y Telémaco de La Odisea.

**Subcategorías por fortalecer:** Lectura Literaria, Lectura Intertextual,

**Pregunta Orientadora:** ¿Cómo puedes identificar las características y similitudes existentes entre dos personajes de distintas obras narrativas (Telémaco y Claire Redfield)?

Desarrollo de la Sesión		Indicadores de Avance	Recursos
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente procede a saludar a los estudiantes y brinda un breve espacio para dudas o aclaraciones.</li> <li>2. El docente brindará a los estudiantes una serie de bosquejos de forma aleatoria en la que relatan la historia de Telémaco en la búsqueda de su padre, estas representaciones serán expuestas por los estudiantes en el tablero, de acuerdo con su orden cronológico y explicarán brevemente por qué van en ese orden (Los cantos abordados son del XI al XIV).</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Reconoce las diferencias formales entre las obras literarias y las artes plásticas o visuales.</li> <li>● Analiza obras literarias clásicas y las compara con otras que no pertenecen al canon.</li> <li>● Resume la historia en bloques, ordenando el inicio, el nudo y la resolución.</li> <li>● Infiere significados implícitos, expresados mediante imágenes.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plataforma Padlet para la organización de las imágenes.</li> <li>2. Rompecabezas, disponible en la plataforma l’ma puzzle.</li> <li>3. Presentación sobre la aventura de Claire Redfield a través de</li> </ol>
2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los estudiantes mediante una serie de pistas deberán construir un rompecabezas hasta lograr identificar a la heroína de Resident Evil Claire Redfield.</li> <li>2. Los estudiantes observarán una presentación que explica la relación existente entre el videojuego de acción Resident Evil y La Odisea.</li> </ol>		
3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De acuerdo con las historias presentadas durante la clase, los estudiantes deberán relacionar las similitudes que existen entre Claire Redfield y Telémaco.</li> </ol>		

<p>2. Debate: para iniciar la actividad, se dividirán a los estudiantes en dos grupos: uno que defienda las similitudes entre Claire Redfield y Telémaco y otro que argumente en contra. Luego, se proporciona un tiempo limitado para que cada grupo prepare sus argumentos y evidencias con base en las diapositivas que se han visto en clase. Finalmente, permite un espacio para que ambos grupos presenten sus argumentos y participen en un debate.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Otras similitudes que no están contempladas en los cuadros de relación.</li> <li>ii. Indicar si hay similitudes o no entre las obras narrativas.</li> <li>iii. ¿Hay algún tema en común en ambas obras?</li> <li>iv. ¿Hay alguna diferencia significativa entre las dos obras?</li> <li>v. ¿Hay alguna similitud en el desarrollo de la trama de ambas obras?</li> <li>vi. ¿Hay algún elemento en común en la ambientación o el escenario de ambas obras?</li> <li>vii. ¿Hay alguna similitud en la moral o la lección que se aprende en ambas obras?</li> </ol>		<p>Genially.</p> <p>4. <a href="https://wordwall.net/es/resource/35280730/caracteristicas-y-similitudes-entre-claire-y-tel%C3%A9maco">https://wordwall.net/es/resource/35280730/caracteristicas-y-similitudes-entre-claire-y-tel%C3%A9maco</a></p>
<b>Evaluación</b>	<p>Rúbrica para toda la sesión:  <a href="https://docs.google.com/document/d/1t6UQ65RiUonrMxH6PO2vZznthLSbRwYaTe6wMTzSJhY/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/document/d/1t6UQ65RiUonrMxH6PO2vZznthLSbRwYaTe6wMTzSJhY/edit?usp=sharing</a></p>	

## Anexo 7

### Planeación de la Sesión 6

#### Sesión 6: Sonidos que crean imágenes y palabras

**Objetivo:** Reconocer similitudes narrativas entre la odisea como obra base y algunas piezas musicales contemporáneas.

**Subcategorías por fortalecer:** Lectura Intertextual, Narrativa Hipertextual, Participación Activa

**Pregunta Orientadora:** ¿Cómo la música puede estimular tu capacidad creativa plasmada a través de productos gráficos y escritos?

	Desarrollo de la Sesión	Indicadores de Avance	Recursos
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ejercicio de sensibilización con los temas <i>Imperial March</i> y <i>The Throne Room and End Title</i>, las cuales hacen parte de la banda sonora de la saga de <b>Star Wars</b>, a través de la escucha de estos temas, los estudiantes deberán responder una serie de preguntas relacionadas con la experiencia sensorial que les ha generado.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Expresa de forma verbal emociones y sentimientos, estimulados por una pieza sonora.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Imperial March (BSO Star Wars) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vsMWW4xtwl">https://www.youtube.com/watch?v=vsMWW4xtwl</a></li> </ol>
2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente presenta la canción “Como Ulises”, del cantautor español Javier Krahe.</li> <li>2. Con base en la letra de la canción, los estudiantes deberán crear un grafiti alusivo a la letra de la canción.</li> <li>3. En el mismo grafiti deben colocar una cita o pasaje de la Odisea y explicar la relación entre la cita y la canción.</li> <li>4. El dibujo lo deben postear en la plataforma Instagram con un párrafo que explique la relación entre el dibujo y la canción.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identifica la narrativa de una obra clásica representada mediante la letra de una pieza musical contemporánea.</li> <li>● Expresa de forma visual y artística haciendo uso de signos y símbolos los componentes narrativos presentes en una canción.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Finale &amp; The Throne Room (BSO Star Wars) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=fk-KRqMLOKw">https://www.youtube.com/watch?v=fk-KRqMLOKw</a></li> </ol>
3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente hace una breve explicación sobre la trova paisa, un estilo musical colombiano.</li> <li>2. El docente expone el video La Odisea, al estilo de la trova paisa, en el que narra de forma resumida la obra homérica.</li> <li>3. Como tarea en casa, los estudiantes deberán hacer un tema similar, bajo el formato de la trova mediante un video de 1 minuto de duración y subirlo a la plataforma YouTube compartiéndolo con sus compañeros y profesores, para que puedan verlos y hacer comentarios.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Interpreta un fragmento de una obra literaria mediante una pieza musical, teniendo en cuenta la métrica y la melodía.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Cuestionario de sensibilización Sonora <a href="https://forms.gle/k76zHM98sG3K1w3k8">https://forms.gle/k76zHM98sG3K1w3k8</a></li> <li>4. Tema <i>Como</i></li> </ol>

			<p><i>Ulises</i>, de Javier Krahe. <a href="#">Como Ulises</a></p> <p>5. Tema <i>Una Odisea</i> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=nGjFTfWJeIM">https://www.youtube.com/watch?v=nGjFTfWJeIM</a></p> <p>6. Pista para realizar Trova Paisa <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WRI1rDw9Ma4">https://www.youtube.com/watch?v=WRI1rDw9Ma4</a></p> <p>7. Realización del grafiti en <a href="#">DeviantArt muro</a></p>
--	--	--	--

## Anexo 8

### Planeación de la Sesión 7

#### Sesión 7: Homero y la trascendencia de su obra

**Objetivo:** Determinar la comprensión y el análisis de los principales aspectos de La Ilíada de Homero a través de una metodología

lúdica, reforzando su comprensión y habilidades de análisis literario.

**Subcategorías por fortalecer:** Lectura Literaria, Participación Activa

**Pregunta Orientadora:** ¿Cómo pueden los juegos ayudarles a comprender mejor la trama, los personajes y los valores presentes en La Odisea?

Desarrollo de la Sesión		Indicadores de Avance	Recursos
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>Inicio de la sesión</li> <li>Los estudiantes realizarán una lectura resumen de la obra La Odisea, con el objetivo de repasar lo visto durante las sesiones anteriores.</li> <li>Los estudiantes deberán realizar un mapa mental, en el que deberán plasmar todo lo que recuerdan acerca de La Odisea, también pueden relacionarlo con las demás obras (Star Wars y Resident Evil).</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica las estrategias organizativas sugeridas en el texto.</li> <li>Infiere significados implícitos, referentes ideológicos, sociales y culturales en los medios con los que interactúa.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Resumen de la Odisea disponible en la plataforma Shmoop. <a href="#">La Odisea Resumen   Shmoop</a></li> </ol>
2	<ol style="list-style-type: none"> <li>Con base a la lectura previa y el mapa mental, los estudiantes trabajarán en la resolución de un crucigrama, que tiene como objetivo repasar lo leído en las sesiones anteriores.</li> <li>Los estudiantes deberán elaborar un mapa conceptual o mapa mental.               <ol style="list-style-type: none"> <li>Como actividad complementaria a la elaboración del mapa conceptual/mental, los estudiantes deberán crear un mural colectivo en el que se integren las diferentes ideas y conceptos del mapa de cada estudiante.</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresa de manera coherente y respetuosa sus posicionamientos frente a un tema musical que no es de su agrado, manteniendo un espacio de discusión y participación.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Crucigrama disponible en la plataforma Educaplay. <a href="https://www.educaplay.com/learning-resources/12655947-la_odisea.html">https://www.educaplay.com/learning-resources/12655947-la_odisea.html</a></li> </ol>
3	<ol style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes deben realizar una actividad basada en el <i>canto XII: Las Sirenas, Escila, Caribdis. Las vacas del Sol</i>, la cual consiste en postear una canción que no sea de su agrado o una que les dé pena expresar por factores culturales o estereotipos.               <ol style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes deberán responder una serie de preguntas</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Demuestra su comprensión del video</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mapa mental elaborado en Canva.</li> </ol>

<p>abiertas en torno al/los temas(s) que no son de su agrado.</p> <p>2. Como actividad final, los estudiantes deberán responder un cuestionario relacionado con el Canto XII de la obra homérica.</p>	<p>al responder correctamente al cuestionario, mostrando una sólida comprensión de los conceptos presentados y su capacidad para aplicarlos de manera efectiva.</p>	<p><a href="https://www.canva.com/design/DAFMAUWo5ul/YLNwkJXv5yPgvBX9-qvEw/edit?utm_content=DAFMAUWo5ul&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton">https://www.canva.com/design/DAFMAUWo5ul/YLNwkJXv5yPgvBX9-qvEw/edit?utm_content=DAFMAUWo5ul&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton</a></p> <p>4. <a href="#">El Canto de las Sirenas - Formularios de Google</a></p> <p>5. Cuestionario: <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1</a></p>
---	---	--

		3960354-la_odisea.html
--	--	------------------------

## Anexo 9

### Planeación de la Sesión 8

<b>Sesión 8: Los memes cuentan su historia: creación de una Memtoria (Meme+Historia)</b>		
<b>Objetivo:</b> Fomentar la capacidad creativa de los estudiantes mediante el uso de medios visuales		
<b>Subcategorías por fortalecer:</b> Cultura Participativa, Participación Activa, Inteligencia Colectiva, Narrativa Hipertextual		
<b>Pregunta Orientadora:</b> ¿Cómo puedes construir una pieza narrativa de forma colaborativa por medio de memes?		
<b>Desarrollo de la Sesión</b>	<b>Indicadores de Avance</b>	<b>Recursos</b>
<b>1</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Inicio de la sesión.</li> <li>El docente mediante un video instructivo les explica a los estudiantes sobre:               <ol style="list-style-type: none"> <li>Que es una memtoria (meme+historia)</li> <li>Cuáles son los alcances que tiene este método a nivel narrativo.</li> </ol> </li> <li>El docente pide que los estudiantes tengan lista una imagen alusiva a La Odisea, Resident Evil, Star Wars (impreso o en su smartphone [si poseen dicho aparato]).</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza símbolos, íconos u otras representaciones gráficas en los discursos que produce y los vincula con los conceptos de las temáticas a las que se refieren.</li> <li>Desarrolla una producción narrativa a través de la estructura literaria como inicio, nudo y desenlace.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memes disponibles en la web.</li> <li>Redacción de la historia por medio de la aplicación YouMeScript. Untitled Script - YouMeScript</li> <li>Discusión a través de Google Meet.</li> </ol>
<b>2</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes en grupos de 4 personas deben crear una historia de forma escrita, que contenga inicio, nudo y desenlace, basados en memes de la Odisea, Resident Evil o Star Wars.</li> <li>El grupo escribe la primera parte de la historia y luego intercambia con otro grupo y este realiza el nudo y posteriormente se lo dará a otro grupo que creará el desenlace</li> </ol>		
<b>3</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes procederán a socializar la historia, explicando el hilo narrativo de la historia que crearon, así como una explicación</li> </ol>		

	<p>acerca de la selección de los memes y cómo se relacionan con la Odisea, Resident Evil y Star Wars.</p> <p>2. La historia debe contener elementos fundamentales de la narrativa como identidad de los personajes, lugar, tiempo, tema, etc.</p>	
<b>Evaluación</b>	<b>Autoevaluación:</b> <a href="https://forms.gle/zhvCTvoC9KvhAg3t9">https://forms.gle/zhvCTvoC9KvhAg3t9</a>	

## Anexo 10

### Planeación de la Sesión 9

<b>Sesión 9: Criaturas legendarias en la Literatura y su relación con el simbolismo y la mitología</b>			
<b>Objetivo:</b> Introducir a los estudiantes en el tema de los bestiarios a través de figuras mitológicas clásicas y de la cultura popular mediática.			
<b>Subcategorías por fortalecer:</b> Cultura Participativa, Participación Activa			
<b>Pregunta Orientadora:</b> ¿Qué sabes sobre monstruos, bestias, seres mitológicos, etc.?			
<b>Desarrollo de la Sesión</b>		<b>Indicadores de Avance</b>	<b>Recursos</b>
<b>1</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente procede a saludar a los estudiantes.</li> <li>2. Acto seguido, el docente les pregunta a los estudiantes ¿Qué entienden por el término bestia, monstruo, engendro, ser mitológico, etc.?</li> <li>3. El docente introduce los monstruos y bestias con el objetivo de que los estudiantes expresen sus conocimientos previos acerca de los monstruos, bestias, hadas, seres mitológicos, etc.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construye párrafos que tienen funciones específicas dentro del discurso como ampliar, introducir, sintetizar y concluir.</li> <li>• Reconoce la temática expuesta en un video de carácter narrativo y pedagógico.</li> <li>• Infiere datos y opiniones de sus interlocutores para</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Video (467) ¿De dónde vienen los unicornios, sirenas y harpías? Los Bestiarios Medievales - YouTube</li> <li>2. Pizarra Digital para describir a los monstruos</li> </ol>
<b>2</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Luego, el docente procede a presentar un video acerca de las bestias titulado: <i>¿De dónde vienen los unicornios, sirenas y harpías?</i></li> <li>2. Los estudiantes deben describir a uno de los monstruos presentados en el cortometraje.</li> </ol>		
<b>3</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentación del libro compilatorio <i>Bestiario de la mitología griega: conociendo los bestiarios griegos.</i></li> </ol>		

<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Realización de la lectura por parte del docente en el que se presentan las bestias abordadas.</li> <li>3. Los estudiantes realizan un resumen descriptivo acerca de lo aprendido y lo comparten con sus compañeros, de modo que entre ellos emitan un concepto de sus creaciones.</li> </ol>	<p>posteriormente debatirlos con sentido crítico y constructivo.</p>	<p><a href="#">Descripción Bestia - Google Jamboard</a></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Descripción de las bestias para la socialización <a href="#">Resumen del Bestiario - Google Jamboard</a></li> </ol>
--	--	---

## Anexo 11

### Planeación de la Sesión 10

#### Sesión 10: Criaturas Imaginarias en la Literatura: Explorando su simbolismo y mitología a través de la creación de un bestiario personal

**Objetivo:** Diseñar un monstruo o ser amorfo con la ayuda de los bestiarios y basado en las obras vistas.

**Subcategorías por fortalecer:** Cultura Participativa, Participación Activa

**Pregunta Orientadora:** ¿Qué características tienes en cuenta para la creación de una bestia?

	Desarrollo de la Sesión	Indicadores de Avance	Recursos
1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. El docente procede a saludar a los estudiantes.</li> <li>2. Acto seguido brinda un breve espacio para la exposición y resolución de dudas acerca de los bestiarios vistos en la clase anterior (sesión 9)</li> <li>3. El docente les expone a los estudiantes el bestiario titulado <i>Animalario Universal del profesor Revillod</i>, a través de las bestias</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Construye contenidos gráficos con relación a la temática expuesta por parte del docente.</li> <li>● Elabora guiones para la producción de textos</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Video de demostración del Animalario del Profesor Revillod</li> </ol>

	<p>abordadas en el libro y la manera en la que aparecen presentadas.</p> <p>4. Con base a la presentación del bestiario del profesor Revillod, los estudiantes deberán crear una bestia mediante la aplicación Hybridizer, la cual permite la creación de criaturas de manera similar a las expuestas en el libro.</p>	<p>audiovisuales, como cortos o películas, en los que integra recursos verbales y no verbales.</p>	<p>2. Aplicación Hybridizer <a href="https://digitalcultures.pl/hybridizer/">https://digitalcultures.pl/hybridizer/</a></p>
<b>2</b>	<p>1. Con base en los bestiarios vistos en clase, el docente procede a exhibir mediante una presentación algunos de los monstruos presentes en la odisea, Star Wars y Resident Evil.</p> <p>2. Los estudiantes eligen tres bestias presentes en las obras mencionadas y con las partes de cada una deben crear su propia bestia.</p> <p>3. Al final de la presentación se encuentran unas actividades extras que el estudiante debe desarrollar, las cuales son:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Localizar a la CIRADA y la NEBADA</li> <li>ii. Intenta formar el ESCLOSIS y describirlo con tus propias palabras.</li> <li>iii. ¿Cómo se llama el <i>Formidable Gigante de extenso pelaje que descuartiza a sus oponentes</i>?</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Desarrolla habilidades narrativas para crear un relato fantástico sobre la bestia creada.</li> <li>● Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la socialización de la narración creada.</li> </ul>	<p>3. Aplicación TIK TOK</p> <p>4. Bestiario Digital para realizar: <a href="https://view.genial.ly/6339b06889396000181a9a93/presentation-bestiario">https://view.genial.ly/6339b06889396000181a9a93/presentation-bestiario</a></p>
<b>3</b>	<p>1. Con la bestia creada, el estudiante debe crear una narración fantástica y socializarla en un video de 1 min.</p> <p>2. Este video lo debe socializar en la red social TikTok, argumentando quien es la bestia, de dónde viene, cómo vive, etc.</p>		
<p>Evaluación: <a href="#">Rúbrica para evaluación de actividades # 9 y 10</a></p>			



<b>Sesión 10:</b> Criaturas imaginarias en la literatura: Explorando su simbolismo y mitología a través de la creación de un bestiario personal										
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--