



Fundación Lúminis

Guía didáctica basada en la conferencia:
"Ficciones digitales para pequeños lectores de
un mundo líquido"

Dr. Lucas Ramada Prieto

Feria del Libro2018

La filmación de esta conferencia es parte de un proyecto colaborativo
con:



FUNDACIONES

GRUPO·PETERSEN 

Estimado colega, las guías didácticas que acompañan algunos de los videos, tienen como propósito que puedas abordarlas, junto con tus pares y/o alumnos en el nivel superior, con la intención pedagógica de aportar a la mejora de las prácticas docentes. De acuerdo con tu contexto laboral podrás implementar y/o adaptar las guías completas, o partes de ella, con tus pares o grupos de alumnos de formación docente.



En ese sentido con el conjunto de los videos y de las guías didácticas proponemos reflexionar sobre las siguientes preguntas:

- ¿Qué nuevas posibilidades abren estos conocimientos en mis prácticas profesionales?
- ¿Qué aportes puedo hacer desde ellos a mis colegas para afianzarnos como grupo formativo?
- Desde esa experiencia: ¿Qué propuestas podemos acercar al equipo directivo-institucional para continuar mejorando?

Índice interactivo (al clicar en cada título los llevará al apartado seleccionado)

1. [Acerca de Lucas Ramada Prieto](#)
2. [Las narrativas digitales: una introducción](#)

[2.1 Características de la literatura digital](#)

[Actividad 1: Navegando narrativas digitales](#)

[Actividad 2: Compartimos observaciones sobre las obras y las narrativas digitales](#)

[2.1.2 Un ejemplo de actividad en la que tomamos características de las ND para trasladarlas al formato analógico y trabajar la metacognición](#)

[2.2.2 Sobre la metacognición y las mediaciones docentes en las ND](#)

3. [Orientaciones para explorar el pasaje literario de lo analógico a lo digital.](#)

[Bibliografía](#)

1. Acerca del Dr. Lucas Ramada Prieto

Lucas Ramada Prieto es profesor en Filología por la Universidad de Oviedo, máster en Investigación de Didáctica de la Lengua y la Literatura y doctor internacional en Didáctica de la Lengua y la Literatura; estos dos últimos títulos otorgados por la Universidad Autónoma de Barcelona. Su tesis doctoral titulada "*Esto no va de libros. Literatura Infantil y Juvenil Digital y Educación Literaria*" defendida el año pasado lo posiciona como uno de los más importantes expertos en el estudio de la ficción digital y de la educación literaria en general. El Dr. Ramada Prieto es miembro de un grupo de investigación de la Universidad Autónoma de Barcelona denominado *Gretel* y colabora con el blog *Literaturas exploratorias*.



2. Las Narrativas Digitales: una introducción

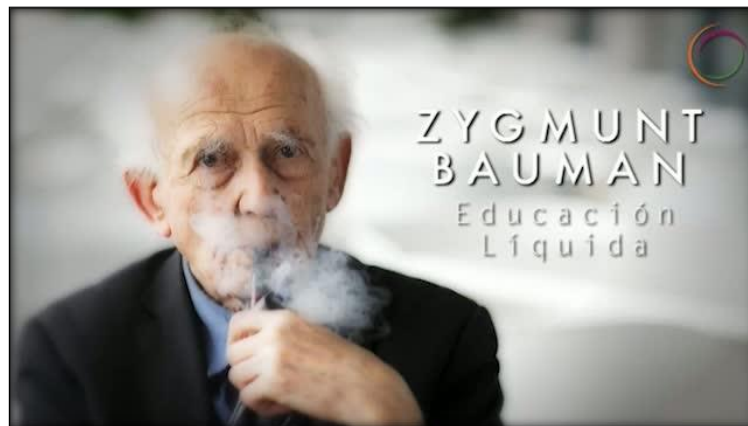
La proliferación de dispositivos, redes y aplicaciones tecnológicas vehiculizando textos de todo tipo, ha hecho posible el surgimiento de un entramado de propuestas para leer o escribir que abre nuevas posibilidades. La narrativa digital es hoy, independientemente de la discusión acerca de si constituye o no un nuevo género, una forma textual que vincula a lectores, obras, autores y significaciones a partir de una complejidad específica, propia de la cultura líquida y tecnológica en que nos movemos; y en una escala que no deja de crecer. Entre las generaciones más jóvenes muchos estudios demuestran que el tiempo dedicado al consumo de textos digitales va desplazando sensiblemente al que antes se empleaba para formas de lectura analógica. Vistos de una manera simple e integral, estos datos son por sí mismos más que suficientes para comprender la necesidad de incorporar las narrativas digitales con mayor vigor y profundidad al campo de las propuestas educativas pedagógicas que guían nuestros diseños curriculares.

Para el Dr. Lucas Ramada Prieto (en adelante L. R. P.), doctor internacional en Didáctica de la Lengua y la Literatura por la Universitat

Autónoma de Barcelona y autor de la investigación [“Esto no va de Libros. Literatura Infantil y Juvenil Digital y Educación Literaria”](#) (2017), esto último representa un aspecto sensible que el mundo de la educación formal no puede obviar. El contexto, conceptualizado por Zygmunt Bauman como *“modernidad líquida”* puede ayudar a situar mejor esta idea.

En el siguiente video a través de una entrevista al filósofo Bauman profundizaremos sobre dicho concepto.

Será útil para las instancias siguientes tener presente una serie de nodos temáticos desarrollados en el video como *las encrucijadas, las elecciones y los cambios*, porque nos permitirán relacionarlos con las características de la literatura digital. Y otros como *las expectativas de los jóvenes y adolescentes, la impaciencia y la percepción del tiempo, la identidad digital, y la adaptación*, porque funcionan como metainformación para comprender mejor el contexto del abordaje de las narrativas digitales desde nuestro rol docente.



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

En un contexto de cambios globales acelerados lo que emerge, entre tantas otras cosas, son nuevas formas de interacción vincular con los textos que circulan, lo que genera a su vez otras maneras de apropiación de los mismos. Esa condición potenciada con la capacidad de la ficción de traspasar los límites de sus soportes y fluir por los espacios y tiempos de nuestra existencia cotidiana ha dado lugar a lo que Bauman conceptualiza como la liquidez sociocultural. En ese contexto, el universo cultural de la ficción digital es para muchos, especialmente para los niños y jóvenes, un lugar propio. En palabras de L. R. P., este universo constituye un *“un nicho cultural (...) de identidad propia (...) de seguridad personal”*.

A su vez existe una disociación entre este universo, percibido como natural por los jóvenes, y el mundo de la educación formal. La gran mayoría de nuestros alumnos se han desarrollado en esta cultura líquida. Han ido moldeando sus subjetividades entre referencias y navegaciones asociadas a formas de lectura e interacción que, en general, continúan ausentes en las aulas: Al respecto L.R.P utilizó una metáfora visual en su conferencia “Ficciones digitales para pequeños lectores de un mundo líquido” de la Feria del Libro del 2018:

“En vez de representarse ese (nicho) de seguridad e identidad (...) las instituciones educativas ante la ficción digital son como una señora asustada a la que le han puesto las gafas de realidad virtual y no sabe dónde meterse (...) Llevamos retraso educativo con respecto al cine, imaginaos con respecto a la ficción digital (...) No hay ningún abordaje curricular, pero tampoco en el tejido cultural hay un abordaje sobre lo que significa la ficción digital para las generaciones jóvenes”



2.1 Características de la Literatura digital

Para comprender más cabalmente qué es la ficción digital a continuación desarrollaremos las características y propiedades centrales que la definen:

La literatura digital no es una mera transposición de soportes

Suele confundirse a la ficción digital con los procesos de digitalización de las obras literarias. Se trata de una primera distinción para aproximarnos al concepto de narrativas digitales (N. D.). Cuando buscamos una obra literaria en la web podemos encontrarnos con versiones de formato para dispositivos digitales sin que por ello la obra haya sufrido cambios o adaptaciones que den cuenta del ingreso a un entorno informático. Es lo que habitualmente conocemos como *libro o texto digitalizado*. Con esa denominación se hace hincapié en el tipo de soporte a través del que se nos ofrecen en una serie de tipos de archivos

compatibles para diferentes tipos de dispositivos. Al respecto L. R. P. mencionó en su conferencia:

“...La digitalización de la literatura supone la traslación del modelo conocido, el papel y la imprenta, al formato digital. Es una mera transposición de soportes sin que estos cambien la esencia del texto en sí mismo. Mientras que la literatura digital, por definición, no puede ser impresa porque aprovecha y explota las posibilidades intrínsecas del medio...”

Podemos ahora referirnos con mayor precisión al concepto de **ficción digital**, literatura digital o, en su versión más amplia, narrativas digitales (N. D.). Estas son las que se apropian de una o más características específicas del entorno informático, haciendo uso de los lenguajes y posibilidades que este habilita. En los mejores casos esas posibilidades se utilizan para construir diferentes capas de significado en el relato, enriqueciendo así el sentido del mismo.

Segunda distinción: cuatro propiedades específicas de las narrativas digitales

Las características básicas que definen la existencia particular de las ficciones digitales son al menos cuatro y se hallan fuertemente relacionadas unas con otras:

1 - Multimedial

La literatura digital al constituirse en un entorno informático trasciende y expande las posibilidades del texto analógico, ya que puede poner en juego signos de diferentes lenguajes al mismo tiempo, por ejemplo: imágenes fijas y en movimiento, sonidos, música, videos y animaciones. Esta multiplicidad de lenguajes interactuando en sincronía conforman una estética y potencian las posibilidades de significación e interpretación.

2 - Interactividad (literatura participativa)

La literatura digital se basa en las posibilidades del cibertexto como tecnología para la creación, ya que a través de sus propiedades convierte a los textos en entes capaces de reaccionar y cambiar de acuerdo a los estímulos del lector en pantalla. El registro de esas interacciones puede modificar las propias reglas de comportamiento de la obra. En esto se basa la capacidad de la interactividad como rasgo de las narrativas digitales. Eso es posible porque “el cibertexto es un tipo de tecnología computacional que propone la interacción con

determinadas capacidades técnicas que no son imprimibles” (Ramada Prieto. 2016)

Si bien la interactividad no es una propiedad excluyente, sí está muy presente en las narrativas digitales. El lector es invitado en muchas ficciones digitales a participar de diferentes tipos de *interactividad* que pueden ofrecer distintos grados de incidencia en el subsiguiente desarrollo de la historia en la que participa, como por ejemplo mediante elecciones de recorrido a lo largo de la historia. Así la comunicación autor-lector se desenvuelve en un espacio de encuentro ampliado y diferente al de las propuestas de la literatura analógica.

Al respecto de esta condición de interactividad entre obra y lector, L. R. P hace referencia en su conferencia a un movimiento de retroalimentación (feedback)

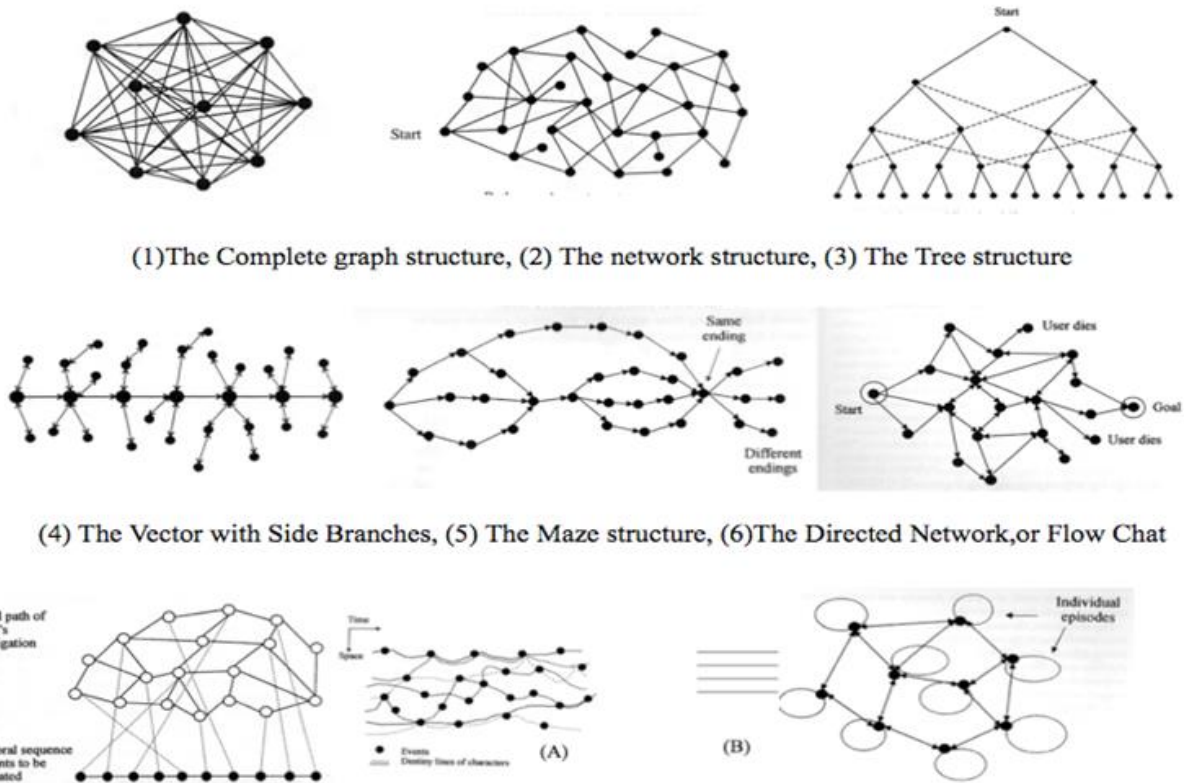
*“Se produce entre ambos lo que llamamos una especie de **bucle de retroalimentación**, que no se trata simplemente de que yo como lector juego con el objeto sino que el objeto más o menos entiende lo que yo estoy haciendo y lo interpreta. A partir de esa interpretación me devuelve un **feedback diferente**: ahí se da esta especie de bucle, de diálogo entre obra y lector. Esto hace que esta actividad interpretante e interactiva sea especial y diferente”*

Vemos entonces que la interacción con el texto permite una participación lúdica que se puede vivenciar como una experiencia estética, que aporta a la construcción del significado del texto, como también puede operar en paralelo a la interpretación de este.

3 - Discurso Literario no lineal

Si bien existen muchos ejemplos de obras de literatura analógica que experimentan con la ruptura de la linealidad discursiva, por ejemplo la obra “Continuidad de los parques”, de Julio Cortázar, como la clásica colección [“Elige tu propia aventura”](#), es innegable que las posibilidades del formato digital abren el juego a un cambio estructural y cualitativo.

La siguiente imagen que utilizó LRP en la citada conferencia expone diferentes modelos de estructuras no lineales utilizados en la literatura digital:



Muchos textos de las N. D. se materializan a partir del trabajo del lector participante quien al seleccionar entre las opciones que se le van presentando contribuye con la cristalización de la obra (recordemos la idea precedente del bucle y el feedback). Es por esto que en muchas de estos libros no hay principios ni finales preestablecidos, sino posibilidades programadas de opciones interactivas a través de las que el lector avanza al ser interpelado por ellas. Cada interpelación promueve una elección que en su avance configura diferentes combinatorias de recorridos e interpretaciones por parte de los /as lectores/as. De esta forma, el autor de literatura digital abandona en principio la idea de escribir un texto inmutable: su trabajo se abre a un encuentro vivo con el lector, ofreciendo normas y posibilidades con las que este último puede construir una sintaxis de navegación y cronológica particular.

En Palabras de L. R. P.:

“No hay un discurso lineal porque el texto es sustituido por el hipertexto, como estructura, (...) Si es interactiva una obra nunca va a ser igual de una lectura a otra. Por lo tanto se convierte en un texto no lineal y eso es una complejidad a tener en cuenta, es una modificación considerable en el discurso literario entre el autor y el lector infantil sobre todo.”

4 - Es una literatura que precisa de dispositivos electrónicos

Esta última característica, no por obvia, es menos importante. Para leer estas obras es imprescindible contar con los dispositivos que la posibilitan: computadoras, tablets, celulares y en la gran mayoría de los casos una conexión a internet fluida.



Para profundizar las referencias conceptuales de las narrativas digitales les sugerimos leer la introducción y los capítulos comprendidos entre la página 13 y 65 de la tesis doctoral de Lucas Ramada Prieto. **"Esto no va de Libros. Literatura Infantil y Juvenil Digital y Educación Literaria"** (2017)

Link a la tesis: <https://www.fundacionluminis.org.ar/biblioteca/esto-no-va-de-libros-literatura-infantil-y-juvenil-digital-y-educacion-literaria>

Actividad 1: Navegando narrativas digitales

A continuación les proponemos un recorrido por diferentes obras de ficción digital para que puedan adentrarse en su forma de narrar. A medida que las naveguen deberán identificar las características puntualizadas anteriormente. Lo ideal sería que pudieran acceder a todas las obras, pero como mínimo sugerimos recorrer tres de las obras presentadas. Algunas de ellas están en idioma inglés.

Los tres cerditos (Nosycrow)



Esta obra es una versión del clásico cuento de los tres cerditos y como propuesta “se basa en la animación donde el lector tendrá que interactuar con los personajes que hablan cuando se toca sobre ellos. Además el lector tendrá que ayudar a cada uno de los cerditos a construir su propia casa pero también al lobo a derribarlas soplando.”

Link: <https://apptk.es/apps/los-tres-cerditos-2/>

88 constelaciones para Wittgenstein

Esta obra de **David Clark**, nos invita a movernos entre “(...) juegos de palabras visuales, asociaciones fantásticas y divagaciones extravagantes. Infundido con la paradoja, el juego y la paranoia ocasional de la vida del filósofo, este es un trabajo masivo con una lógica de círculos dentro de los círculos que tardaría varias horas en agotarse.”

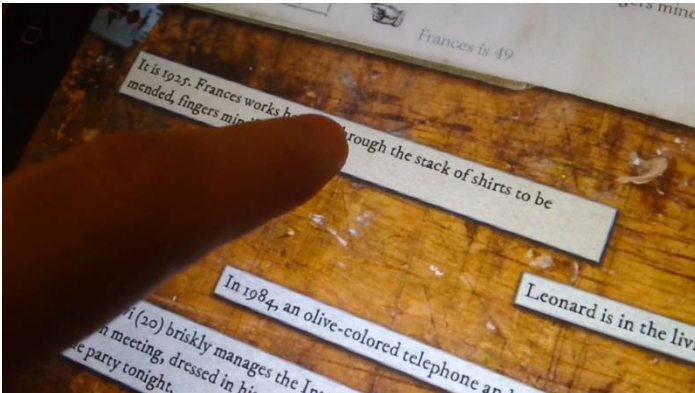
Entre las actividades organizadas por la exposición [Palabras Pixeladas: La literatura en la era digital](#), organizada en el 2016 por el Departamento de Cultura de Arts Santa Mónica y curada por las especialistas Laura Borrás y Giovanna Di Rosario, se dio una conferencia que proponía el análisis de esta obra sobre uno de los grandes filósofos del lenguaje: Ludwig Wittgenstein



Link: http://collection.eliterature.org/2/works/clark_wittgenstein.html

18 Cadence

En esta obra de Aaron Reed se cuenta la historia de una casa, sus habitantes y sus objetos a través de 100 años de historia. No hay una ordenación cronológica predefinida. El lector, al manipular bloques de textos y links de navegación, realiza un viaje temporal por diferentes momentos de la obra, pudiendo hacerlo en diferentes espacios de la casa.



Link: <http://18cadence.textories.com/>

The Sailor's dream

Esta historia presenta tres personajes principales: un marinero, una mujer y una niña cuyas vidas se entrelazan de manera casual en un pequeño pueblo pesquero del sur de Suecia. A lo largo de los múltiples módulos expresivos que el lector puede navegar en esta ficción digital, se pueden encontrar pequeños detalles que permiten interpretar y comprender cada una de las historias y sus relaciones. De esa manera se descubren los porqués y los cómo del desarrollo de un vínculo casi familiar entre los tres, como así también sus devenires, problemas y tragedias que terminarán de darle forma a la historia.





Link a la presentación: <http://simogo.com/work/the-sailors-dream/>

Árbol “Microficciones digitales”

PAVEL DMÍTRIEVICH KOZLOV

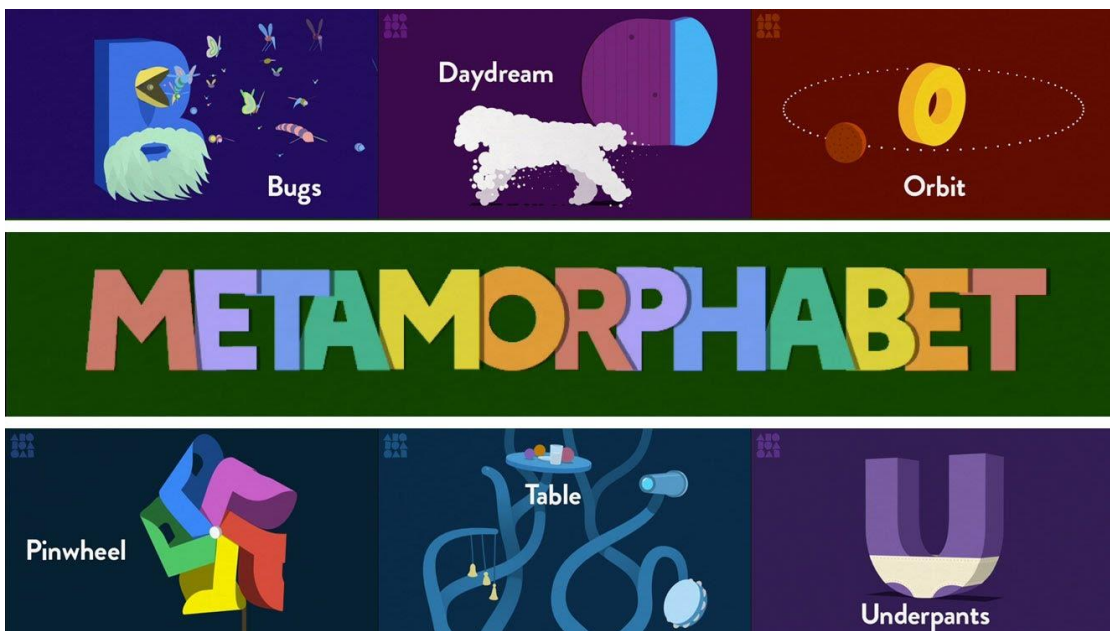
Moscú, 1950.
Trillizo no gemelar. Tuvo con su madre un conflictuado vínculo.
A los catorce la escuchó contarle a su tía su reencuentro con Matija. Nunca le perdonó que hubiera engañado a su padre. Aunque Olya le juró que Matija era nombre de mujer, él no le creyó. De esa manera, para Pavel, la historia no tenía sentido.
Muchos años después, Ana trató de darle su opinión pero él no quiso escucharla. Como tampoco quiso escucharla cuando, a comienzos de 1981, ella le planteó que necesitaban tomarse un tiempo.

Es una obra de Clara Anich en la que se puede recorrer el árbol genealógico de una familia, accediendo a pequeños relatos biográficos entrelazados.

Link: <https://www.ficcionesdigitales.com>

Metamorphabet



Metamorphabet es “...un abecedario lúdico construido a partir de las diferentes representaciones audiovisuales que adoptan las letras, las mecánicas lúdicas que van generando transformaciones en ellas y el juego de anticipación y sorpresa que dichas transformaciones van haciendo emerger en el receptor a medida que este observa y actúa sobre los escenarios...” (Ramada Prieto, 2016)

En este caso estamos frente a un texto lúdico que presenta una experiencia estética en la manipulación de las posibilidades “mecánicas” de las letras.

Link: <http://metamorphabet.com/>

Poesías digitales

Las ficciones digitales pueden abarcar también el género de la poesía. En el sitio *Campos del web. Un blog de viaje y experimentos literarios* podrán encontrar una serie de poesías digitales entre las que sugerimos:

- Domo: <http://www.camposdelweb.com.ar/domo/>
- Un latigazo: <http://www.camposdelweb.com.ar/latigazo/>

Link al sitio: <http://www.camposdelweb.com.ar/>

Actividad 2 (Grupal): Compartimos observaciones sobre las obras y las narrativas digitales

Una vez recorridas las diferentes obras que hemos presentado vamos a compartir observaciones entre colegas, o con alumnos de formación docente. La consigna se compone de dos preguntas:

- ¿Qué características distintivas de las ficciones digitales identificaron en cada obra?
- ¿Cuáles son las más relevantes en cada obra y por qué? Les sugerimos pensarlo en relación a cómo se vinculan esas características con el desarrollo de la narrativa que cada una propone.
- Si establecemos una comparación entre las narrativas digitales y la literatura analógica ¿Qué aspectos destacan de cada una? Por ejemplo, pueden pensarlo desde dimensiones como: la propuesta estética, la relación con el lector/usuario y la experiencia de inmersión en el texto.
- Una vez hecha la puesta en común, les proponemos pensar y debatir lo siguiente: ¿Qué aspectos de esa comparación cambiarían si la hubiesen respondido desde el rol de sus alumnos?

Al finalizar sus conclusiones les proponemos leer el siguiente texto de Lucas Ramada Prieto *“Cariño, tenemos que hablar”*. *Ficción digital infantil y juvenil y su mediación* (2017), para revisar las conclusiones a las que llegaron, y pensar el rol de la mediación docente entre narrativas digitales y alumnos.

<https://www.fundacionluminis.org.ar/biblioteca/carino-tenemos-que-hablar-ficcion-digital-infantil-y-juvenil-y-su-mediacion>

A modo de disparador para un segundo momento de trabajo grupal pueden partir de la siguiente pregunta para trabajar individualmente y luego hacer una puesta en común:

- ¿Cómo se pueden aprovechar las características de las narrativas digitales para delinear nuevas estrategias que estimulen los hábitos de lectura, interpretación y análisis en nuestros alumnos? Pensemos esto en función de las recurrentes problemáticas vinculadas a la concentración, estimulación y desconexión que muchas veces notamos en ellos al trabajar con lecturas analógicas.
- ¿Qué lugar podrían tener en esas estrategias las características de interacción y participación en la obra, dado que son parte de la experiencia estética de su lectura y uso?
Para reflexionar sobre estas preguntas resulta útil el siguiente fragmento de una entrevista a Ramada Prieto realizada por Fundación Lúminis:

“...Cuando tú obligas a manipular a un lector los componentes de la arquitectura de un texto estás situándolo ante el entender cómo funciona el mismo. Por lo tanto este está obligado a interpretarlo correctamente porque de otra manera no funciona la comunicación entre el texto y el lector. Aquí habría dos cosas: si el texto interactivo, el entramado cibertextual y el entramado participativo enseñan o no a interpretar al propio lector. Porque el lector tiene que entender cómo funciona ese texto y entender de manera interna cómo están configuradas sus piezas y su arquitectura. Hay allí una necesidad de entendimiento entre ambos, un algo que no puede ocurrir sin que ambos entiendan. Yo puedo pasar las páginas sin demasiada atención en lo analógico. Puedo ir muy rápido de un lugar del libro a otro y al libro le da igual. En cambio, si el texto me pide que sea parte activa del avance de la historia, y además lo hace de una manera en que me necesita obligadamente, entonces me habilita como lector atento.”

Por así decirlo, no hay escapatoria en esta lógica propia de las narrativas digitales...”

2.1.2 Un ejemplo de actividad en que tomamos características de las ND para trasladarlas al formato analógico y trabajar la metacognición

En este ejemplo proponemos los lineamientos generales de una actividad en la que se toman algunas características narrativas digitales como parte de la propuesta lúdica de una actividad formativa de interpretación, simbolización y creación.

La actividad puede ser adaptada tanto para alumnos de primaria, secundaria o formación docente. En este último caso se debe hacer previamente el recorrido reflexivo y de actividades presentado hasta el momento en esta guía.

En una clase de arte y/o literatura se puede proponer a los alumnos que elijan una escena de un cuento o de una novela para ser representada por medio de un dispositivo interactivo construido por ellos. Este dispositivo debe ser analógico, y pensado en relación a cómo lo podrá interpretar y manipular un lector/usuario. Para ello se pueden utilizar o combinar diferentes técnicas e ideas como las de los ejemplos que presentamos a continuación:

- **Pop up:** Son figuras tridimensionales en papel que pueden plegarse y desplegarse, tanto en un libro como en un folleto. En los siguientes sitios encontrarán explicaciones y tutoriales para realizarlos:



- <http://www.pastadepapel.com/como-hacer-libros-popup-estructuras-y-mecanismos-basicos/>
- <http://misterpaper.pe/tutoriales/>
- Cómo hacer un pop up:
<https://www.youtube.com/watch?v=Dxnf8qqYdRo>
- Ejemplos profesionales de tipos de pop up para tomar ideas de referencia:
<https://www.youtube.com/watch?v=mDQEDSK9WDs>

- Ejemplos aplicados en un cuento realizado por niños en los que los pop up cobran sentido en relación a la narrativa:

<https://www.youtube.com/watch?v=PBulhy4fMa0>

En youtube los alumnos podrán encontrar una gran diversidad de tutoriales sobre técnicas específicas para los diferentes tipos de pop up existentes.

- Otro ejemplo de interactividad más cercano a la dinámica de un videojuego es una versión de Mario Bros que un chico de Venezuela realizó con cartón y tapas de gaseosas como controles:

<https://www.youtube.com/watch?v=mb6N9vfMlq0>

- Tutorial para implementar esta idea:

<https://www.youtube.com/watch?v=n9Vwr3A4Pc8>

La actividad finaliza con la presentación de cada obra realizada. En esa presentación los alumnos deben explicar por qué eligieron:

1. La escena que representaron
2. Los recursos y técnicas que utilizaron

En la devolución del docente, además de sus observaciones disciplinarias, entra en juego el estímulo metacognitivo a los alumnos mediante preguntas como:

- ¿Si tuvieran que volver a hacer este trabajo, elegirían la misma escena y técnicas utilizadas? ¿Por qué?
- ¿Se organizarían de la misma manera para hacer el trabajo?
- Si tuvieran que ayudar a un compañero/a a hacer una elección en torno a esta actividad ¿cómo lo orientarían?

De acuerdo a la cantidad de grupos y tiempos disponibles estas preguntas pueden ser respondidas en una puesta en común o por escrito.

El objetivo de esas preguntas es que los alumnos reflexionen en base a la experiencia de un proceso de trabajo y aprendan, sobre lo que significa elegir, trabajo metacognitivo apunta justamente a qué significa elegir, y el aprender a hacerlo. En esta instancia reflexiva se enseña a pensar, dialogar, argumentar posiciones y puntos de vista, ejercitar la autocrítica, y por ende a convivir.

2.2.2 Sobre la metacognición y las mediaciones docentes en las ND

Respecto a la mediación de los docentes entre narrativas digitales y los aprendizajes de los alumnos Ramada Prieto planteaba lo siguiente en la entrevista previamente mencionada:

“...Es necesario que los docentes guíen procesos para hacer meta reflexión sobre la interactividad que proponen las diferentes obras. Como también es necesario recuperar el trabajo con habilidades tradicionalmente olvidadas en el discurso educativo-formativo; por ejemplo ¿qué puede significar esta música o esta imagen en este momento concreto de la historia?; ¿qué significado tiene que me hagan decidir aquí?; ¿por qué una obra tiene determinada estructura y cómo eso repercute en los comportamientos dentro de la ficción?. Las preguntas son fundamentales para entender los funcionamientos, y esto permite agarrar con las manos tus propias competencias para poder trasladarlas de un proceso de lectura a otro, de un terreno de la vida hacia otro (ficción-realidad)...”

- En el marco de la caracterización de Baumann en relación a las sociedades líquidas, y teniendo en cuenta la cantidad de discursos ficcionales que atraviesan la vida cotidiana presente (en las noticias, publicidades, espectáculos)

¿Qué aspectos del trabajo con las ND pueden ser mediados para el desarrollo de las competencias críticas y metacognitivas en los alumnos?

Para trabajar esta pregunta podemos partir de la exploración de las obras de literatura digital que propuso Ramada Prieto en la conferencia del video en que se basa esta guía, y de las hasta aquí presentadas.

En base a ese recorrido pueden hacer una lista de criterios para seleccionar las obras que sean más apropiadas para desarrollar este tipo de procesos pedagógicos. Para elaborar esos criterios será útil tener presente qué características propone cada obra para la interpretación y construcción de significados por parte del lector/usuario. Por ejemplo:

-
- **Grados de interactividad y sentido de la misma.**
 - **Niveles de participación en el desarrollo de la trama por medio de las decisiones.** Puede que la obra no tenga una trama en sí misma, sino que proponga la exploración de diversos entornos por medio de la interpretación de cuándo se debe decidir ir en un sentido o en otro, hacer algo o no, interactuar con determinado personaje o con otro, o no hacerlo con ninguno.
 - **Conjugación de diferentes lenguajes para construir significados:** la relación entre sonido, imagen, tonalidades, música, elementos en la escena, disposiciones expresivas de los personajes, etc. Puede que en algunos casos varias de estas conjugaciones operen en paralelo.

Conceptualizar estas características nos sirve para identificar ámbitos y configuraciones de significación que deberían tenerse en cuenta para guiar a los alumnos como lectores desde una perspectiva meta-cognitiva.

En ese sentido Ramada Prieto en su conferencia planteó la necesidad de implementar un análisis atendiendo las diferentes capas de significados que presentan las obras:

“...Cuando evaluamos estas obras tenemos que ver que todas las capas de significado sean acordes a la idea general del texto que tenemos delante. Yo entiendo que esto es muy complicado: bastante tenemos con analizar el texto como para encima tener que analizar imagen, audio, video, etc. (...) Pero esto es el siglo XXI. Esto tenemos que hacerlo juntos, apoyarnos los unos a los otros dentro de la comunidad educativa en que estamos. (...) Es necesario que desarrollemos competencias sobre música, diseño, escenificación, persuasión, comunicación e interactividad, etc. Porque la interactividad también genera significado. Se trata de preparar en capacidades de interpretación crítica para los que aquí nos ocupan: los niños y las niñas del presente...”

3. Orientaciones para explorar el pasaje literario de lo analógico a lo digital.

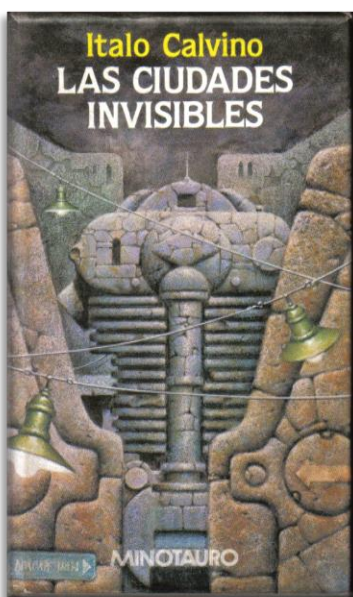
La finalidad aquí es pensar ideas sencillas, relativamente fáciles de realizar por alumnos de la escuela secundaria. Lo que se propondrá es que produzcan textos digitales en base a la adaptación de obras de literatura en papel

Esta actividad permite poner en contacto a los participantes con tomas de decisiones que involucran varios de los aspectos ya vistos de las ND:

Combinatorias entre diferentes lenguajes- Creación y análisis por capas de significado - Interpretación multimodal - Estructuras no lineales - Reflexiones metacognitivas - Competencias tecnológicas.

A partir del acompañamiento de los procesos creativos por parte del docente se trabajarán operaciones de análisis, comprensión, creación y desarrollo en el marco de un proceso de producción.

Ampliar relacionamente los lenguajes que intervienen en el texto



El primer paso es seleccionar un texto analógico breve. Este debe tener algunas características que permitan explorar su expansión conectiva con otros lenguajes. El objetivo es que pueda ser transformado en un tipo de obra digital.

Algunas características básicas a tener en cuenta para su selección son: probada calidad literaria, brevedad y concisión, equilibrio entre precisión descriptiva y estimulación de la imaginación del lector.

A modo de ejemplo proponemos el libro “Las ciudades invisibles”, de Italo Calvino. El mismo contiene varios textos breves que sugieren diversas imágenes visuales y lugares imaginarios.

Esa característica permite dividir los textos/ciudades entre grupos de dos o tres alumnos para trabajar su traslación a un formato digital.

Aquí proponemos una obra para hacer un trabajo colectivo sobre las partes de la misma, pero el docente también puede proponer una serie de textos a ser elegidos por los alumnos, o incluso considerar los propuestos por ellos mismos dependiendo del marco del área disciplinar en que se esté trabajando.

Desarrollo de la actividad:

- El docente debe explicar primero la idea general de la actividad para promover un tipo de lectura en los alumnos: transformar una obra analógica en una narrativa digital. Al finalizar se integrarán esas adaptaciones en una obra colectiva. Para ello se explicará qué es la

literatura digital y se mostrarán algunos ejemplos para que los alumnos naveguen en sus casas.

- El segundo paso será un acercamiento a la obra. El docente la presentará y leerán algunos capítulos en voz alta, comenzando a practicar así una posible voz en off para las instancias posteriores. Esto puede hacerse en el aula, la biblioteca o en un espacio verde de la institución si el clima lo permite.
- Luego se distribuirán los textos del libro entre los grupos (puede ser a través de un sorteo o por medio de la elección de los alumnos). Cada grupo tendrá dos textos para adaptar.
- El soporte que se propone en esta actividad para hacer la versión o adaptación digital del texto es el power point. Esto no implica que no pueda realizarse en otras plataformas o aplicaciones. En este caso se sugiere ese programa porque es de uso común, y fundamentalmente porque permite la creación y uso de botones interactivos e hipervínculos internos y externos para desarrollar recorridos no lineales. Esta propiedad permitirá luego integrar los diferentes trabajos entre sí en un solo archivo - obra colectiva. Este recurso permite además el uso de animaciones para hacer aparecer y desaparecer imágenes, y a su vez insertar audios.

Cada texto/ciudad no debe superar el uso de tres plantillas.

A continuación se presentan los tutoriales (breves) para comprender cómo funcionan esas herramientas, y luego facilitárselos a los alumno/as.

- **Insertar un botón de acción para cambiar diapositivas**

<https://support.office.com/es-es/article/insertar-un-bot%C3%B3n-de-acci%C3%B3n-para-cambiar-diapositivas-02d9b060-2b5f-4ba0-9745-05e5c22e5fee>

- **Agregar comandos a la presentación con botones de acción**

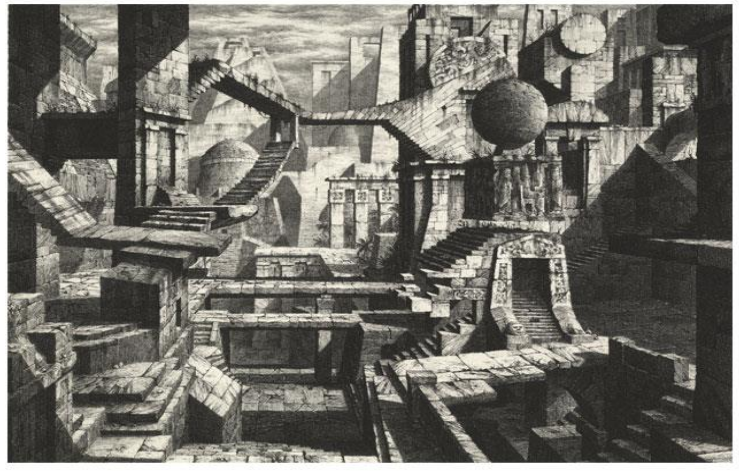
<https://support.office.com/es-es/article/agregar-comandos-a-la-presentaci%C3%B3n-con-botones-de-acci%C3%B3n-7db2c0f8-5424-4780-93cb-8ac2b6b5f6ce>

- **Cómo usar hipervínculos y botones de acción en PowerPoint**

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

- Después de esta primera etapa los grupos se reunirán y empezarán a reflexionar sobre las imágenes y sonidos con que ambientarán el relato en función de la puesta en común y de las interpretaciones personales que realicen. Es posible también pensar en escenas audiovisuales, como por ejemplo fragmentos de videoclips o películas de ciencia ficción, que puedan ser empleados como fondo del relato, en lugar de una o varias imágenes fijas. La elección depende del tiempo y de las competencias que decidan desarrollarse.
- **Uso de imágenes o GIFs:** Los grupos podrán navegar en la web buscando diferentes imágenes o fragmentos audiovisuales que contribuyan al enriquecimiento visual del texto. Aquí sería pertinente reflexionar y abrir un espacio de consultas con el docente acerca del afinamiento de las búsquedas, por ejemplo: qué tipo de imágenes pictóricas y fotos, qué palabras clave, y qué formas de buscar, descargar y editar archivos serían las más adecuadas para los audiovisuales.

El criterio a tener en cuenta para la selección y uso de imágenes es que sean asociables a una sintaxis visual ligada al texto.



- **Sonido y música:** El criterio al grabar una voz en off es pensar en el ritmo de la narración, la relación con la música y el ambiente sonoro, como así también la elección de los espacios en que el relato permita un silencio que realce la presencia de la música y de las imágenes.

Para la grabación y edición del audio puede utilizarse el software gratuito **Audacity**

- **Para descargar el programa de edición de audio Audacity**
<https://www.fundacionluminis.org.ar/recurso-didactico-online/audacity-software-de-grabacion-y-edicion-de-sonido-libre-y-gratuito>
- **Tutorial de uso de Audacity**
Parte I: <https://www.youtube.com/watch?v=fbegMbOkI-M>

Parte II: <https://www.youtube.com/watch?v=Jrb2avUbCNA>

- Al finalizar el trabajo se presentarán las producciones en una instancia de apreciación colectiva. Luego los grupos podrán comentar sus decisiones y el docente desde su mediación irá estableciendo un diálogo enfocado en la argumentación metacognitiva: ¿qué decisiones/ conexiones/ búsquedas estéticas condujeron las selecciones de músicas e imágenes determinadas? ¿Qué diferencias valoran en los abordajes de los otros grupos?

Tal como en la actividad sobre pop up en interactividad en formato analógico de la página 15, en su devolución el docente, además de sus observaciones disciplinares, generará un estímulo metacognitivo hacia los alumnos por medio de preguntas como:

- ¿Si tuvieran que volver a hacer este trabajo, elegirían la misma escena y técnicas utilizadas? ¿Por qué?
- ¿Se organizarían de la misma manera para hacer el trabajo?
- Si tuvieran que ayudar a un compañero/a a hacer una elección un organizar su método de trabajo en torno a esta actividad ¿cómo lo orientarían?

De acuerdo con la cantidad de grupos y tiempos disponibles estas preguntas pueden ser respondidas en una puesta en común o por escrito

Una vez finalizados todos los trabajos estos pueden ser integrados en un mismo archivo de Power Point, incorporando dos links internos a cada plantilla final de cada texto/ciudad. Cada uno de esos links llevará hacia otro texto/ ciudad. Los links pueden estar conformados por un botón/forma, imagen o palabra que dé una pista de la próxima ciudad. De esa manera se generarán diferentes recorridos no lineales que terminarán componiendo una narrativa digital integral.

Bibliografía

- Video: Educación líquida - Zygmunt Bauman (2013)
<https://www.youtube.com/watch?v=PSWQEiDBqWw>
- Ramada Prieto, Lucas. (2017) "Esto no va de Libros. Literatura Infantil y Juvenil Digital y Educación Literaria". Universitat Autònoma de Barcelona. Disponible en:
<https://www.fundacionluminis.org.ar/biblioteca/esto-no-va-de-libros-literatura-infantil-y-juvenil-digital-y-educacion-literaria>
- Díaz, Fanuel Hanan. Video de la conferencia "La representación Simbólica de la realidad en el Libro Álbum". 18º Congreso Internacional de Promoción de la Lectura y el Libro. 7 de mayo del 2016. Feria del Libro de Buenos Aires, Argentina.
Disponible en:<https://www.fundacionluminis.org.ar/video/fanuel-diaz-la-representacion-simbolica-la-realidad-libro-album>
- Koskimaa, Raine. (2005) "¿Qué es la literatura digital? Una panorámica general de la literatura digital de los archivos de texto a los e-books". Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura. Ed. Laura Borràs Castanyer, Editorial UOC.
- Leibrandt, Isabella. (2009) "El hipertexto: ejemplos didácticos para un aprendizaje integrador en la enseñanza de la literatura. Literatura del texto al hipermedia. Coords Dolores Romero y Amelia Sanz, Anthropos, pp 183-193.
- Lluch, Gemma. (2003) Análisis de narrativas infantiles y juveniles. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Lluch, Gemma y Barrena, Pablo. (2013) "Lectura y literatura infantil y juvenil en la sociedad globalizada". Comunicación. 15ª Jornadas de Bibliotecas infantiles, juveniles y Escolares. Fundación Germán Sánchez Ruipérez. <http://es.scribd.com/doc/101838117/lectura-y-literatura-infantil-en-la-sociedad-globalizada>
- Maietti, Massimo. (2013) Ida y vuelta al futuro. "El tiempo, la duración y el ritmo en la textualidad interactiva". Cap 2. HOMO VIDEOLUDENS 2.0 De Pacman a la gamification. Disponible en:<https://www.fundacionluminis.org.ar/biblioteca/homo-videoludens-2-0-pacman-la-gamification-pacman-la-gamification>
- Ramada, Lucas y Turrión, Celia. (2014) "Los caminos hacia la actuación del lector implícito en la literatura infantil y juvenil digital. Microestructuras y macroestructuras narrativas". Actes del Simposi Internacional Literatura en pantalla: textos, lectors i practiques docents. Grup GRETEL, pp.26-36.
- Torelló, Josep (2015). La música en las Maneras de Representación cinematográfica. Colección Transmedia XXI. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius.
- "Herramientas para enseñar a leer y producir en medios digitales"; Flora Perelman y Vanina Estévez, Editorial Aique, 2016, Argentina.
- Artículo "Otras formas de contar historias: literatura digital y narrativa transmedia", de F. D. Quijano. En: <https://www.elcultural.com/noticias/letras/Otras-formas-de-contar-historias-literatura-digital-y-narrativa-transmedia/10294>

Fuentes de las imágenes

- <https://linternasybosques.files.wordpress.com/2018/01/lucas-ramada.jpg>
- <http://4.bp.blogspot.com/-YCtEU3vtJFQ/UKbc1b9ZXxl/AAAAAAAAAD5k/-eUQGskSk8g/s1600/Chips.jpg>
- <https://cdn.images.dailystar.co.uk/dynamic/23/photos/639000/620x/GRAN-VR-1-520951.jpg>
- <https://divergentedigital.files.wordpress.com/2015/05/educultec.jpg>
- http://blog.flacso.org.ar/2014-culturadigital/wp-content/uploads/sites/7/2014/10/ClickHandler.ashx_-604x270.jpg
- http://clacpi.org/observatorio/wp-content/uploads/2014/10/Screenshot_42_47.jpg
- <https://image.slidesharecdn.com/ticsenlaenseanzaaprendizaje-150218043520-conversion-gate01/95/tics-en-la-enseanza-aprendizaje-7-638.jpg?cb=1424234777>
- <http://3.bp.blogspot.com/-90Yi28xCG-0/VUEqiZFuQnI/AAAAAAAAAKGM/X9o13sbc6kU/s1600/calvino.jpg>
- <https://eed-3328.kxcdn.com/wp-content/uploads/ps-dis2.jpg>
- http://collection.eliterature.org/2/extra/v2images/clark_wittgenstein.png
- http://artssantamonica.gencat.cat/web/.content/lmatge/2015-2016/activitats/2016/act_paraulespix1copia.jpg
- <https://proyectopoppins.files.wordpress.com/2016/03/0.jpeg>

Autores: Ariel Quiñones y Gabriel Latorre