

LAS ISLAS DE CIUDAD EDUCADORA

María Isabel Ramírez
Viviana Monroy
María Luisa Trujillo
Ferley Ortiz

Proyecto Transmedia

Apuesta pedagógica

¿Cuál es la intencionalidad pedagógica que se quiere abordar desde la narrativa transmedial?

Lo que se pretende con la narrativa es denunciar los diferentes problemas que tienen los colectivos de maestros en la ciudad, en el desarrollo de su quehacer. Esto tiene que ver con: problemas de violencia, metodologías desactualizadas, enfoque al servicio de las pruebas. Pero al mismo tiempo, hay grupos de maestros que creen en el poder de la transformación, que realizan a pesar de las adversidades un sinnúmero de actividades que ayudan a aportar al mejoramiento de la realidad a través de la formación de los estudiantes.

¿Qué habilidades, competencias, destrezas y conocimientos quiero desarrollar en los estudiantes o en la comunidad?

Reconocimiento a la labor del maestro, fortalecimiento pedagógico

¿Quiénes son la audiencia a la que quiero llegar en términos educativos?

Principalmente los maestros y maestras

Tratamiento narrativo

Historia y contexto

En máximo tres o cuatro párrafos describa la historia y el contexto que se ha creado para desarrollar las habilidades, competencias y el conocimiento descrito anteriormente. Se trata de describir el argumento de la historia, es decir los hechos más relevantes que se desarrollan en la pieza comunicativa transmedial.

Aunque parezca difícil creerlo, no se necesita de una porción de tierra rodeada de agua para que haya una isla. De hecho, en un espacio geográfico de 1.775 km² hay muchas islas, montones de sitios que sabemos que existen, pero que no queremos visitar, o de los cuáles escuchamos pero sabemos muy poco. De ellos,

muy de vez en cuando encontramos escrito una anécdota, conocemos alguna experiencia, o nos topamos por pura casualidad.

Pues bien, esta es la historia de un grupo de exploradores que se dieron a la tarea de recorrer algunas islas de un lugar llamado Ciudad Educadora, con un interés investigativo: comprender cómo los ciudadanos, especialmente los guardianes del saber y los aprendices, interactuaban entre sí y solucionaban sus problemas, cómo pensaban su territorio y de qué manera sus acciones ayudaban a que Ciudad Educadora fuera más próspera.

Hacer esto no fue fácil, en primer lugar porque varios de esos lugares que querían visitar, cerraron la puerta a los exploradores. En estas islas de la desesperanza, algunos guardianes del saber, cansados de sentirse utilizados, decidieron que no iban a recibir más exploradores, ya que en épocas pasadas, según ellos, otros exploradores sacaban información, la publicaban, se hicieron famosos y se olvidaron de volver a por lo menos decirles gracias. Para algunos exploradores era muy difícil poder ayudar, porque aunque tenían la intención de hacerlo y de trabajar con los guardianes para hacer mejor a Ciudad Educadora, no les quedaba otra alternativa que visitar otros sitios.

Paradójicamente, las islas de la desesperanza tienen una esperanza que motiva tanto a guardianes como a aprendices. Luchar con todas sus fuerzas para poder salir de allí, poder vivir en otros lugares, abandonar ese lugar dominado por los sin futuro, aquellos que no pudieron salir y que amenazan y extorsionan constantemente a estos seres que se quieren marchar y no pueden hacerlo. Algunos valientes se han atrevido a luchar contra los sin futuro, pero han pagado con su vida estos intentos. Otros simplemente se van porque sintiéndose solos, no querían correr la misma suerte de los valientes. No es fácil llegar a las islas de la desesperanza, los sin futuro han empleado toda suerte de artimañas para dominar estos lugares y decidir quiénes entran y hasta quiénes pueden salir.

Pero no todas las islas a las que es difícil llegar son islas de la desesperanza. En ciudad educadora existen otras islas, las del olvido. Son lugares muy lejanos del espacio y el tiempo, a los cuales no se puede llegar fácilmente. Guardianes y aprendices de las islas del olvido hablan de otras épocas de tiempos que para los demás lugares ya pasaron, pero que ellos apenas están viviendo. Especulan cómo será su futuro, es decir, nuestro presente. Muchos guardianes no saben que su saber es infértil, que no les servirá a los aprendices para estar en otros lugares. Por eso, los aprendices del olvido no tienen más opción que sobrevivir en su isla, lo que aprenden apenas les alcanza para mantenerse allí, en otro tiempo.

Algunos aprendices que sospechan de vivir en otro tiempo, son acosados por los anclados en el tiempo, aquellos que hostigan, acosan y persiguen a quienes tienen intención de hacer algo distinto de un tiempo más reciente, de lo que para

los de esta isla sería el futuro. Los anclados en el tiempo consideran que todo tiempo pasado fue mejor, que lo nuevo es una amenaza; que todas las cosas están inventadas ya, que la innovación es una improvisación riesgosa.

Hay otras islas a las que llegar es más fácil, son esas que salen en fotos, de las que todo el mundo escucha hablar y cree conocer, estas son las islas de la fantasía. En las islas de la fantasía los guardianes del saber y los aprendices aparentan ser felices y ocultan todos sus problemas, después de que se toman las fotos y los ilustres visitantes abandonan las islas, aparece el llanto, la desesperación y la locura. En nombre de la disciplina, los guardianes del saber son implacables; si hay que desaparecer aprendices, no hay vacilación para hacerlo; incluso, extrañamente y sin razón algunos guardianes pueden ser llevados a otras islas por otros guardianes más poderosos, sin que tengan la más mínima posibilidad de hacer reclamo alguno. Los aprendices de las isla de la fantasía son mejor entrenados que los aprendices de otras islas, pero no son felices.

En las islas de la fantasía, los guardianes más poderosos le dan un alto valor a los limpiadores. Estos personajes se encargan de ocultar o hacer desaparecer el punto negro en la pared blanca, aquello que pudiera ser motivo de controversia o de censura. Pensar distinto a la mayoría es una falta mayor y no se puede permitir. La democracia es un asunto de débiles, quienes controlan la isla de la fantasía advierten que es una pérdida de tiempo hacer consultas cuando son ellos quienes toman las decisiones.

Estas no son las únicas islas de Ciudad educadora, hay otras a las que tampoco es difícil llegar, son las islas de la utopía. En estas islas, guardianes del saber y aprendices viven permanentemente superando retos, trabajando por su territorio, enfrentando y resolviendo problemas juntos. Aunque no es difícil llegar y hay muchas cosas que aprender allí, estas islas que tienen pocos habitantes y mucho espacio por recorrer, son poco visitadas; casi invisibles ante los que no viven allí.

En las islas de la utopía se vive con esperanza, se tiene conciencia del tiempo y no se ocultan los problemas; es decir, se tiene todo lo que en las otras islas escasea; los aprendices y guardianes de esta isla son los ciudadanos más fuertes, porque tienen que luchar contra sin futuro, anclados en el tiempo y limpiadores que abandonan sus islas. Esto demuestra que ellos podrían ayudar a transformar las otras islas, pero no saben de ellas.

La misión de los exploradores es hacer que las islas de la utopía puedan ser reconocidas por toda ciudad educadora ¿Cómo lograrlo?

Sinopsis

Haga una sinópsis de dicha historia. La sinópsis es la base para la creación del material promocional de un filme y en este caso debe ser tan llamativa, concisa y clara (no más de un párrafo) que incite a los usuarios de sus contenidos transmedia a verlos todos y hacer uso de ellos.

Los exploradores de Ciudad educadora tienen la misión de visitar todas las islas y ver cómo los guardianes del saber forman a los futuros ciudadanos para hacer cada vez mejor a ciudad educadora. Ellos no saben que las distintas islas tienen problemas muy particulares, pero como son exploradores y no guardianes, deben procurar no entrometerse demasiado, documentar los hechos y pensar mejor sus acciones para trabajar conjuntamente con los guardianes del saber. El gran reto para los exploradores es aprender de los guardianes que habitan las islas de la utopía y ayudar a que sus experiencias sean conocidas por los ciudadanos de las otras islas.

Caracterización de los personajes

Se trata de describir cada uno de sus personajes, su procedencia, historia, temperamento, gustos y demás aspectos que faciliten el diseño de acciones y hechos que cada uno encarnará a lo largo de la historia transmedial. Los espectadores y usuarios de nuestras herramientas e historias transmediales se vinculan afectivamente con la historia que se desarrolla a través de los personajes; hombres, mujeres y niños de carne y hueso como quien los ve y los siente.

Exploradores: Estos personajes tienen la misión de visitar todas las islas y procesar la información de tal manera que su análisis ayude a que se desarrollen acciones asertivas en las distintas islas de ciudad educadora; algunos creen que es posible hacer de ciudad educadora un lugar mejor para vivir, otros son más escépticos y consideran que es muy difícil hacerlo.

Guardianes del saber: Son los encargados de formar a los nuevos ciudadanos, algunos tienen unos métodos de enseñanza innovadores, otros usan metodologías desactualizadas, otros sencillamente se preocupan por sobrevivir, y otros están más afanados por enseñar las ciencias y no tanto que eso les ayude a los nuevos ciudadanos a comprender mejor el mundo.

Nuevos ciudadanos: Son quienes están encargados de aprender de los guardianes para hacer de ciudad educadora un lugar mejor. Tienen distintas edades, son niños y jóvenes

Los sin futuro: Aquellos jóvenes que no pudieron salir y que amenazan y extorsionan constantemente a estos seres que se quieren marchar y no pueden hacerlo. Algunos valientes se han atrevido a luchar contra los sin futuro, pero han pagado con su vida estos intentos.

Los anclados en el tiempo, aquellos que hostigan, acosan y persiguen a quienes tienen intención de hacer algo distinto de un tiempo más reciente, de lo que para los de esta isla sería el futuro. Los anclados en el tiempo consideran que todo tiempo pasado fue mejor, que lo nuevo es una amenaza; que todas las cosas están inventadas ya, que la innovación es una improvisación riesgosa.

Los limpiadores. Estos personajes se encargan de ocultar o hacer desaparecer el punto negro en la pared blanca, aquello que pudiera ser motivo de controversia o de censura. Pensar distinto a la mayoría es una falta mayor y no se puede permitir.

Uso pedagógico

Si bien la lógica de la narrativa transmedial es muy libre y espontánea en la medida en que no se controla la adaptación, reinención y participación de las audiencias en la recreación de los contenidos y la historia, como profesores debemos tener claro cómo otros pueden expandir el uso de estas herramientas transmediales, tanto en entornos digitales, como en escenarios de comunicación directa o presencial. De manera que se debe responder como mínimo:

¿Cómo pueden usarla otras comunidades educativas?

Cada una de las islas y personajes posibilitan reflexiones profundas acerca de las dinámicas educativas, sirven de fuentes de inspiración para producir distintas historias que recrean lo que día a día se vive en las aulas de clase. Además de eso, podrían ser detonantes que promuevan nuevas formas de hacer lo que el IDEP viene desarrollando.

¿Cuáles son los canales o plataformas tecnológicas de expansión de la historia?

Formato sonoro, texto, videos

Describe el viaje o la hoja de ruta que considera puede transitar el usuario.

Se sugiere que el usuario comience con el audio y luego de ello haga una lectura de una pieza infográfica que haga alusión a lo que se presenta en cada una de las islas. La isla de la utopía será el tema central de los videos que se presenten, los cuales representan la isla de la utopía.