

Narrativa transmedia y educación ambiental infantil. Principios creativos y pautas metodológicas.

Jorge Montalvo Castro
Universidad de Lima.
jmontalv@ulima.edu.pe

Resumen

¿Cómo incorporar la narrativa transmedia en un proyecto de educación ambiental infantil que utilice la televisión e internet? En este artículo se proponen varios criterios y principios como resultado de una investigación auspiciada por el Instituto de Investigación Científica-IDIC de la Universidad de Lima. A partir de una experiencia práctica se formulan pautas para la selección de medios y formatos, el desarrollo de historias y personajes, y el diseño de materiales. También se discuten las particularidades del proceso creativo de un proyecto educativo transmedia.

Abstract

How can we incorporate transmedia storytelling in a children's environmental education project that uses television and internet? In this paper we propose some criteria and principles as a result of a research sponsored by the Institute for Scientific Research-IDIC from the University of Lima. Based on a practical experience we formulate guidelines for selecting media and formats, developing stories and characters, and the design of materials. We also discuss the particularities of the creative process in transmedia educational projects.

Palabras clave:

Narrativa transmedia, educación ambiental, creatividad

El Perú es uno de los pocos países megadiversos. Aquí existen casi todos los climas y ambientes naturales del mundo. A partir de este hecho surgió la idea de diseñar un proyecto de educación ambiental de carácter transmedia dirigido a niños. El proyecto lo desarrollamos con el profesor Miguel Bernal y el apoyo técnico de dos realizadores de animación: Alfredo Peña y Daniel Peña. En esta ponencia vamos a comentar las dificultades y oportunidades que encontramos y plantear algunos principios y pautas para el diseño de proyectos educativos transmedia.

Medios y formatos

En la escuela se emplean, hace mucho tiempo, diversos tipos de medios: presentaciones orales, textos de lectura, cuadernos de trabajo, materiales manipulativos, exámenes escritos. También se suele utilizar recursos ajenos al mundo escolar, como visitar una granja o analizar un periódico. Estas prácticas son equivalentes a ciertas experiencias recientes en las que se usan videojuegos comerciales y redes sociales con fines educativos. (Lacasa, 2010). En cierto sentido, podemos afirmar que la educación siempre ha sido transmedia. ¿Dónde estaría, entonces, lo novedoso? Según varios autores (Martinotti, citado por Martín, 2011), la palabra ‘transmedia’ por sí sola no dice nada nuevo. Incluso, es similar a ‘crossmedia’, que se define como una experiencia integrada a través de múltiples medios con énfasis en la interactividad. (Davidson, 2010). Lo novedoso está en la ‘narrativa transmedia’, que consiste -como sabemos- en contar una historia a través de diversas plataformas, y donde cada medio realiza un aporte valioso y específico a la totalidad haciendo lo que mejor puede realizar (Jenkins, 2008). Se dice que el público siempre se ha desplazado de una plataforma a otra, la diferencia es que ahora -con la narrativa transmedia- lo hace para experimentar el mismo mundo ficcional. (Dena, citado por Giovagnoli, 2011). La narrativa transmedia tiene aplicaciones, no solo en la industria del entretenimiento y el marketing, sino también en la educación, ya que combina el poder cautivador de las historias con el atractivo de las tecnologías de comunicación. Algunos especialistas afirman que este potencial educativo se sustenta en tres razones: 1) ofrece a los niños múltiples puntos de entrada para el aprendizaje, 2) permite al docente usar cada medio para la función que mejor cumple, y 3) tiende a generar mayores niveles de interacción social y participación creativa. (US. Department of education, 2011).

¿Cómo incorporar los principios de la narrativa transmedia en un proyecto de educación ambiental infantil? El primer paso es la selección de medios. En la industria del entretenimiento muchos proyectos se inician con un medio principal que introduce la historia, lo cual parecería contradecir el principio de valorar por igual a todas las plataformas. Sin embargo, la mayor influencia y exposición que determinados medios tienen en el público incide en esta decisión. (Gallego, 2011). Otro factor es la capacidad expresiva de cada medio. Se dice que la web y los dispositivos móviles son plataformas altamente individualizadas que

pueden resultar aptas para transmitir una historia íntima, la misma que podría volverse épica si se presentase como película o videojuego. (Gomez, citado por Giovagnoli, 2011). Un principio narrativo relacionado con los medios es la ‘serialidad’, que consiste en ofrecer episodios que sean satisfactorios en sí mismos pero que a la vez motiven al público a regresar por más. (Jenkins, 2010). Pensar episódicamente es un requisito creativo de la narrativa transmedia. La mayoría de guionistas están entrenados para imaginar historias completas para un medio, pero no para pasar de la televisión a la web o a un libro de cuentos. Si una historia es completa en sí misma significa que no deja nada sustancial por explorar en otra plataforma. (Dena, citado por Giovagnoli, 2011). Sobre este tema, tal vez los guionistas de publicidad tengan cierta ventaja pues están habituados a trabajar con diferentes medios, sin embargo no tienen experiencia en contar historias episódicas. En el campo educativo se recomienda elegir medios que estén disponibles para los estudiantes y que encajen con las derivaciones o extensiones narrativas. Se sugiere también que las plataformas nunca determinen la dirección que puede seguir una historia. (Fleming, 2011a). Nosotros creemos que tan importante como seleccionar los medios es elegir los formatos apropiados. No es lo mismo una miniserie que un videoclip. La clave, entonces, es elegir una combinación de formatos que se presten para narrar una historia de manera episódica y en varios medios a la vez. A esto debemos agregar criterios didácticos vinculados al tema. En nuestro caso, los expertos en educación ambiental afirman que no se trata de un campo de estudio como la biología o la física, sino de un proceso dinámico y participativo que requiere del trabajo cooperativo, la reflexión conjunta y el contraste de ideas. (García y Cano, 2006). A partir de estas consideraciones decidimos elegir como medio y formato principal una serie de microprogramas para televisión, y como medios y formatos derivados, un conjunto de materiales interactivos para la web.

Historia y personajes

El siguiente paso fue la formulación del tema narrativo. En el campo de la ficción se denomina tema a la idea, motivo o premisa dramática que se pone de manifiesto en una historia y que podría expresarse en una frase. (Tamayo, 1996; McKee, 2002). ¿Cómo formular un tema narrativo en un proyecto de educación ambiental infantil? En el diseño curricular nacional (Ministerio de Educación, 2008) del área de ciencia y ambiente para primer y segundo grado de primaria un término bastante reiterado es el de ‘hábitat’, así que

decidimos que ese concepto debería ser el eje de nuestra historia. Por otro lado, desde que surgió la idea del proyecto, teníamos claro que íbamos a usar como escenarios los ambientes naturales del país y que, tratándose de un público infantil, convendría usar personajes fantásticos que interactúen con el medio ambiente. Es por esto que decidimos formular nuestro tema narrativo de la siguiente manera: ‘El impacto de distintos tipos de hábitat en seres de otro mundo’.

¿Qué cualidades debe tener una historia transmedia? Se dice que imaginar un universo o mundo narrativo rico, detallado y sostenible proporciona las mejores bases para un proyecto transmedia. (Gomez, citado por Giovagnoli, 2011). También se recomienda incluir un conjunto diverso de personajes y que exista una fuerte historia de fondo o mitología que pueda extenderse más allá de la historia principal. (Jenkins, 2011). Algunos educadores (Fleming y Connell, 2011) sostienen que los ‘mundos narrativos’ transmedia se pueden traducir en el campo educativo como ‘mundos de aprendizaje’ transmedia, los cuales consistirían en paisajes educativos envolventes con diversos puntos de ingreso y salida para la enseñanza y el aprendizaje. Estos mundos de aprendizaje transmedia facilitan que los estudiantes transiten alternadamente entre medios ‘en línea’ y situaciones reales ‘fuera de línea’, lo que promueve experiencias educativas que van más allá de las horas de clase y las paredes de la escuela. (Fleming, 2011b). En nuestro caso, la creación de un mundo o universo narrativo fue más difícil de lo que esperábamos, tal vez porque no sabíamos si empezar imaginando una historia o construyendo unos personajes. Esta es una discusión muy antigua en el campo de la ficción. Se dice que Aristóteles se preguntó: ¿Qué es más importante, la trama o los personajes? Y luego de sopesar ambos llegó a la conclusión de que la historia viene primero y los personajes después. (Citado por McKee, 2002). Muchos autores comparten este criterio al sostener que una buena historia es la columna vertebral de cualquier obra dramática. Otros creen que el motor de la acción está en los personajes, como ocurre en las novelas psicológicas. Y hay quienes piensan que son dos caras de la misma moneda. En cualquier caso, nosotros empezamos imaginando historias que podrían ocurrir en diferentes tipos de hábitat y donde los personajes fueran seres de otro mundo. Una idea que tuvimos fue la de un barquito de papel que debía llegar a una isla del pacífico empezando su travesía en un río de la selva y cruzando distintos pisos ecológicos. El barquito -que sería real- iba a ser

conducido por seres fantásticos diseñados en animación 3D. Nos parecía una idea épica y atractiva. Sin embargo, la descartamos porque tenía una estructura demasiado lineal y cerrada. Nos dimos cuenta, también, de que la idea privilegiaba la historia en desmedro de los personajes. Una lección aprendida en esta experiencia es que los personajes son tan importantes como la historia. Un mundo -sea geográfico o de ficción- se define por el tipo de seres que lo habitan y las relaciones dramáticas que surgen entre ellos y con el ambiente que los rodea. Los personajes, además, tienen una relación directa con la historia de fondo, que es -como dijimos antes- una cualidad importante de los mundos transmedia. La historia de fondo ofrece información sobre el pasado de los personajes para entender su comportamiento presente. Algunas series de televisión, por ejemplo, muestran al inicio de cada capítulo parte de la historia de fondo para que el público entienda la situación. (Seger, 2000). Otra razón válida para destacar la importancia de los personajes es que nuestro proyecto está dirigido a niños. Como sabemos, las producciones orientadas a este segmento de edad se sostienen sobre personajes atractivos que generan identificación. Por eso, muchas series y películas infantiles llevan como título el nombre de sus protagonistas. Esto facilita, además, el desarrollo de franquicias y productos derivados. Todas estas consideraciones las tomamos en cuenta al crear nuestro universo narrativo transmedia.

El universo globits

Permítanme que les describa este universo en forma de relato. En un sitio del ciberespacio existe un planeta donde viven los globits. Es un ‘mundo dibujado’ -en dos dimensiones- donde no hay ambientes naturales. Existen dos clases de globits: los flotantes, que viven y transitan libremente, y los vigilantes, que se movilizan en naves individuales para cuidar el orden. Todos los globits hablan un idioma extraño lleno de interjecciones. Yizi y Yozo son dos flotantes que solo piensan en divertirse. El inspector Yuma es un vigilante muy estricto y disciplinado. Un día, dos científicos globits diseñaron una máquina teletransportadora. Yizi y Yozo ingresaron en ella furtivamente y llegaron a nuestro planeta convertidos en ‘globits de verdad’, es decir en tres dimensiones. Ahora, Yizi y Yozo quieren explorar todos los ambientes naturales de la Tierra. Pero el inspector Yuma los persigue con la misión de regresarlos a su propio mundo usando el rayo teletransportador de su nave. Cada vez que Yuma los encuentra, Yizi y Yozo tienen que escapar rápidamente. Con ese fin, emplean agua

del lugar donde se encuentran para llenarse de energía y saltar al espacio como cohetes, cayendo luego en otro ambiente natural del planeta. La nave de Yuma no tiene la facultad de saltar al espacio, por eso los persigue avanzando cerca de la superficie. Pero antes, el inspector Yuma tiene la obligación de transmitir un informe a su mundo con las cosas más sorprendentes que haya visto en ese lugar de la Tierra.

Aquí haremos un paréntesis para comentar las expresiones ‘mundo dibujado’ y ‘globits de verdad’ que usamos en el relato anterior. Estas expresiones surgieron a partir de las opiniones de un niño cuando hicimos una prueba preliminar mostrándole tres versiones distintas de los globits: en imágenes 2D, en 3D sobre ambientes naturales y en forma de objetos físicos. A los primeros, el niño los llamó ‘dibujitos’, a los segundos, ‘globits de verdad’ y a los terceros, ‘juguetes’. Estos últimos eran originalmente *dummies* o maniqués que hicimos para simplificar la animación, pero luego pensamos que sería útil usarlos como títeres para motivar actividades reales en favor de la naturaleza, que es una estrategia valiosa de educación ambiental. A propósito de estas tres versiones de globits, cabe preguntarnos si resulta apropiado hablar de ‘personajes transmedia’ así como se habla de ‘historias transmedia’. Sería el caso de personajes que se prestan para ser trasladados de una plataforma a otra y cuya apariencia cambia en función de los soportes donde aparecen. Pensemos, por ejemplo, en el Chavo del Ocho, que es considerado un caso célebre y precursor de la narrativa transmedia en Latinoamérica. (Domb, 2009). Existen, además del programa televisivo, historietas, animaciones y juguetes. En este sentido, imaginar personajes que puedan ‘transmediatizarse’ fácilmente tal vez sea un factor importante para el eventual éxito de un proyecto educativo transmedia dirigido a niños.

Volviendo a nuestro caso, el universo narrativo que relatamos antes funciona como una ‘biblia’ para la creación de historias específicas. Además, define la estructura de cada microprograma televisivo y brinda información sobre la historia de fondo que podría presentarse al inicio de cada episodio. Considerando que la narrativa transmedia tiene que ser abierta y expandible, los guiones deberían incluir puntos de contacto con otras historias y actividades derivadas. En nuestro proyecto, el guión del microprograma piloto para la televisión empieza con Yizi y Yozo cayendo en un desierto. Ella queda enterrada en la arena

y él cae justo sobre un cactus. Luego se ve que ambos se divierten deslizándose sobre las dunas, hasta que el sol los agota. Felizmente, descubren un oasis y cuando están refrescándose en el agua, el inspector Yuma los encuentra y les dispara su rayo teletransportador. Pero falla y el rayo impacta casualmente en una iguana de verdad, que se desintegra y desaparece. Después se inicia una escena de persecución donde Yuma sufre un accidente y eso les da tiempo a Yizi y Yozo para usar el agua del oasis, llenarse de energía, saltar al espacio y escapar. Al final del episodio vemos al inspector Yuma transmitiendo su informe. En este guión hay dos puntos de contacto que pueden originar historias derivadas: la iguana que se desintegra y el informe del inspector Yuma. Además, existen dos elementos narrativos que pueden motivar reflexiones sobre el medio ambiente: el cactus y el oasis. Todos estos aspectos de la historia televisiva se recuperan en los materiales para la web.

Materiales para la web

Se dice que existen por lo menos cuatro estrategias para expandir un mundo narrativo: 1) la creación de microrelatos intersticiales que tienen una estrecha relación con la historia macro, 2) la creación de historias paralelas que se desarrollan a la vez que la historia macro, 3) la creación de historias periféricas que tienen una relación débil con la historia macro, y 4) la creación de plataformas de contenidos generados por los usuarios que enriquecen el mundo ficcional. (Scolari, 2009). En nuestro caso, hemos combinado varias de estas estrategias. Debemos señalar, además, que todos los materiales fueron diseñados para ser trabajados en la escuela. El primer material es un cuento interactivo titulado “Juana, la iguana”, que tiene una estrecha relación con la historia televisiva. En él se narra lo sucedido con la iguana desde su propia perspectiva, aprovechando el principio transmedia de la subjetividad, que consiste en abordar un mismo hecho desde distintos puntos de vista. (Jenkins, 2010). El cuento empieza cuando la iguana se desintegra y reaparece convertida en un dibujo dentro de la máquina teletransportadora de los científicos globits. Ellos tratan de cuidarla y alimentarla pero no saben cómo, porque nunca han visto una iguana. Por eso, al final del cuento se motiva a los niños a investigar su hábitat y lo que necesita para sobrevivir. Se les pide que hagan dibujos de todo lo investigado y los suban al sitio web de los científicos globits para así ayudar a Juana, la iguana. El segundo material también tiene una estrecha relación con la historia televisiva. Es un videoblog titulado “Diario de viajes del inspector Yuma”, que contiene los

informes que el personaje transmite al final de cada capítulo y que consisten en videos cortos con lo más sorprendente de cada lugar. Por ejemplo, se muestran imágenes del cactus y el inspector Yuma se pregunta: “¿Cómo puede esta planta vivir sin agua?” O se ven imágenes del oasis y exclama asombrado: “¿Cómo se habrá formado este lugar?” Lo que se busca es plantear preguntas o temas motivadores sobre el medio ambiente, pero sin ninguna respuesta o parámetro didáctico. Esto permite que cada docente tenga la libertad de trabajar el tema con la metodología que considere más apropiada.

En los proyectos transmedia suele incentivarse la participación creativa de la audiencia. Por eso, lo que antes se llamaba ‘públicos’ ahora algunos llaman ‘colaboradores’ (Weiler, citado por Giovagnoli, 2011). En esta perspectiva, el tercer material que diseñamos corresponde a la estrategia de crear una plataforma de contenidos generados por los usuarios. Se trata de un sitio titulado “Crea tu historia de globits”, en el que los niños pueden elegir dónde les gustaría que caigan Yizi y Yozo e imaginar posibles aventuras. Para eso deben investigar cómo es el clima en el lugar elegido, qué especies viven allí, y qué problemas podrían surgir. Las mejores historias recibidas servirían para inspirar nuevos episodios televisivos con mención de sus autores.

Los proyectos educativos transmedia, según la percepción de algunas personas, están sobrecargados de tecnología. Sin embargo, como varios autores señalan, no todos los proyectos se realizan íntegramente en las pantallas, muchos incluyen actividades fuera de los medios, lo que permite aprender a investigar el mundo que nos rodea y a comprometernos con él. (Begeal, 2012). Estas actividades, además, fomentan el trabajo colaborativo que resulta fundamental en todo proceso de enseñanza-aprendizaje. A partir de estas consideraciones es que diseñamos nuestro cuarto material para la web, que podría considerarse periférico y con una relación débil con la historia televisiva, pero que nos parece educativamente valioso. Se trata de una plataforma donde se anuncia el concurso “Amigos de la naturaleza”. La presentación de la actividad está a cargo de los globits en forma de títeres físicos para generar una percepción de total realismo. Los niños que desean participar en el concurso deben realizar campañas o acciones en favor del medio ambiente de su comunidad. Se les pide que tomen fotos de la actividad realizada y que las suban a la plataforma con una

breve explicación para poder ganar diversos premios. Además, se anuncia que todas las fotos recibidas se usarán para crear, en la misma plataforma, un poster gigante tipo foto-mosaico de Yizi y Yozo. De este modo, los niños sentirán que sus acciones en el mundo real, no solo ayudan a la naturaleza, sino también contribuyen con la creación de una obra colectiva en el espacio digital. Lo que se busca con este concurso es promover una sinergia educativa entre los medios virtuales y el mundo real.

Reflexiones finales

Hace varios años, Marvin Minsky, un investigador del MIT, escribió que una persona comprende algo solo cuando lo entiende de más de una manera. (Citado por Westbury y Wilensky, 2001). Considerando que la narrativa transmedia utiliza diversos medios y formatos para ampliar y enriquecer un mismo universo narrativo, probablemente sea una estrategia didáctica apropiada para asegurar la comprensión de un contenido educativo, especialmente en temas complejos o materias que requieren un enfoque multidisciplinario.

La narrativa transmedia, por otro lado, supone un cambio de paradigma en el modo de crear y contar historias. En un proyecto educativo dichas historias deben ser capaces de motivar, no solo que los estudiantes se involucren con varios medios o plataformas virtuales, sino también que emprendan actividades en el mundo real. Creemos que para lograrlo hay que imaginar historias que, además de entretenidas, sean desafiantes. Los desafíos hacen que un espectador se convierta en autor y un estudiante en participante. ¿Y cómo crear historias desafiantes? Una forma de hacerlo es dejando cabos sueltos en ciertos personajes o situaciones, algo que contradice las normas de la narrativa convencional. Las historias transmedia requieren un proceso creativo diferente, un tipo de pensamiento que podríamos denominar ‘creatividad zig-zag’, porque la clave está en imaginar puntos de contacto o elementos transversales entre las diversas historias de un mismo universo narrativo.

Finalmente, debemos señalar que los proyectos transmedia de la industria del entretenimiento suelen emplear una gran variedad de plataformas, pero no todas tienen el mismo nivel de impacto y aceptación. Algunos materiales atraen solo a los fanáticos porque fueron diseñados pensando en ellos. En el campo educativo, sin embargo, lo ideal es lograr que la gran mayoría de estudiantes se interese e involucre con todos los materiales, lo cual representa un reto mayor. Felizmente, para superar este reto se tiene como aliados a los maestros, quienes

deberían ser los protagonistas de toda innovación educativa. Como sugiere Linda Fleming, una destacada educadora y autora, los maestros deberían ser parte de la investigación y desarrollo de un proyecto transmedia desde sus inicios. (Fleming, 2011b).

Referencias bibliográficas

- Begeal, J. (2012). *On transmedia and education: a conversation with Robot Heart Stories' Jen Begeal and Inanimate Alice's Laura Fleming (part two)*. (January, 27). Consultado el 15 de febrero del 2012, en: <http://henryjenkins.org/2012/01/>
- Davidson, D. et al. (2010). *Cross-media communications: an introduction to the art of creating integrated media experiences*. Obtenido en: <http://www.etc.cmu.edu/etcpress/content/cross-media-communications-br-introduction-art-creating-integrated-media-experiences>
- Domb, A. (2009). *Transmedia in Latin America (part I of II)*. (May, 30). Consultado el 10 de enero del 2012, en: http://www.convergenceculture.org/weblog/2009/05/transmedia_in_latin_america_pa.php
- Fleming, L. (2011a). *Teacher created transmedia experiences*. (Jun 17). Consultado el 10 de enero del 2012, en: <http://digitalis.nwp.org/resource/2545>
- Fleming, L. (2011 b) *Creative voice: Laura Fleming*. (Nov 11). Consultado el 10 de enero del 2012, en: <http://silverstringmedia.com/2011/11/11/creative-voice-laura-fleming/#comments>
- Fleming, L. y Connell, J. (2011). *Transmedia Learning Worlds*. (09/13). Consultado el 10 de enero del 2012, en: <http://www.etc.cmu.edu/etcpress/content/transmedia-learningworlds-forthcoming-2012>
- Gallego, A. (2011). *Diseño de narrativas transmediáticas: guía de referencia para las industrias creativas de países emergentes en el contexto de la cibercultura*. Obtenido en: <http://www.transmediatico.info/>
- García, J. y Cano, M. (2006). *¿Cómo nos puede ayudar la perspectiva constructivista a construir conocimiento en Educación Ambiental?* OEI-Revista iberoamericana de educación, número 41, mayo-agosto. Consultado el 15 de febrero del 2011, en: <http://www.rieoei.org/rie41a05.htm>.
- Giovagnoli, M. (2011). *Transmedia Storytelling. Imagery, shapes and techniques*. Obtenido en: <http://www.etc.cmu.edu/etcpress/content/transmedia-storytelling-imagery-shapes-and-techniques>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture*. Barcelona: Paidós.

- Jenkins, H. (2010). *Transmedia Education: the 7 Principles Revisited* (June, 21). En: Confessions of an Aca-Fan. [Blog]. Consultado el 15 de febrero del 2011 en: http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html
- Jenkins, H. (2011). *Seven myths about transmedia storytelling debunked*. (04-08). Consultado el 10 de enero del 2012, en: <http://www.fastcompany.com/1745746/seven-myths-about-transmedia-storytelling-debunked>
- Lacasa, P. (2010). *Children transmedia and virtual experiences inside and outside the classrooms*. En: S. L. Wong et al. (Eds.). *Proceedings of the 18th international conference on computers in education*. Obtenido en: <http://www.apsce.net/ICCE2010/papers/c6/short%20paper/C6SP9.pdf>
- Martín, G. (2011). *Expectativas, sinsabores y realidad de la idea y la producción transmedia en España y América Latina*. Consultado el 10 de enero del 2012, en: <http://www.slideshare.net/martinalcrudo/transmedia-latam-esp-transmedia-living-lab>
- McKee, R. (2002). *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba.
- Ministerio de Educación (2008). *Diseño curricular nacional de educación básica regular*. Obtenido en: <http://www.minedu.gob.pe/>
- Scolari, C. (2009). *Transmedia storytelling: implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production*. Obtenido en: <http://hipermediaciones.com/2010/02/04/narrativas-transmediaticas-novedades-del-frente-cross-media/>
- Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. Barcelona: Paidós.
- Tamayo, A. (1996). *Teoría y práctica del guión de ficción*. Lima: Universidad de Lima.
- US. Department of education (2011). *Why Use Transmedia in Early Learning?* (April 21). Consultado el 10 de enero del 2012, en: <http://www.ed.gov/oii-news/why-use-transmedia-early-learning-0>
- Westbury, C. y Wilensky, U. (2001). *La representación del conocimiento en la ciencia cognitiva. Sus implicancias en la educación*. En: Westbury, C., Wilensky, U., Resnick, M., y Dennett, D., *¿Sabemos cómo se aprende?* Lima: Ministerio de Educación del Perú.