



Yaku y los héroes de antigua Estrategia Transmedia

1

Yaku y Los Héroes de Antigua, es un universo interactivo donde niños, niñas, docentes y padres de familia, podrán disfrutar de diferentes aventuras en tres medios convergentes. En el esquema general contamos con un WEBSITE, la SERIE para TV, y un VIDEOJUEGO online, que están conectados entre sí para brindar una navegación entretenida, que provoque el espíritu investigativo de los usuarios.

ESQUEMA TRANSMEDIA





WEBSITE DE YAKU

Cada capítulo de la SERIE de TV (13 cap. X 13 min.) incluye cierres de 30 segundos al estilo de CÁPSULAS PEDAGÓGICAS, que invitan a los espectadores a buscar un *objeto clave de la semana* dentro del WEBSITE, el cual funciona como centro del universo transmedial. En este sitio web de Yaku, los usuarios tienen la posibilidad de navegar entre 7 vínculos además del *Home*, que al ingresar mostrará la información básica de la serie (quienes somos, co-productores, contacto), el capítulo de la semana, el vínculo al VIDEOJUEGO, un vínculo para ver el material subido por los usuarios, y un espacio llamado “SOY ADULTO” donde los docentes y padres de familia tendrán acceso al *manual de usuario* el cual da pautas pedagógicas sobre *Cómo aprovechar a Yaku para hablar de Historia*.

Debido a que el universo narrativo de Yaku es ficticio pero inspirado en los hechos reales ocurridos durante los procesos independistas de varios países Latinoamericanos, los 8 vínculos del WEBSITE tendrán un enfoque investigativo, es decir, se buscará que los contenidos no sean cartillas extensas de historia, sino que narren de manera divertida los hechos reales, dejando preguntas que despierten la curiosidad de los visitantes, y los lleven por otros enlaces incluidos en cada vínculo.

Los usuarios podrán interactuar con un sistema de puntos, acumulables con los contenidos de cada uno de estos 8 vínculos del website y del videojuego, de tal manera que en alianza con espacios educativos y culturales (Museo del Oro, Museo Nacional, El Planetario, Maloka, Jardín Botánico, Quinta de Bolívar, Museo Militar, Museo Colonial y Museo Arqueológico), los participantes (en especial los niños) puedan ganar entradas, bonos, y participación en actividades ofertadas por estos mismos escenarios de aprendizaje.

De esta manera, cuando un niño ingresa a nuestro portal web, encuentra:

- 1. El laboratorio secreto de Antonio**, que incluye el objeto clave de la semana, donde se revela la historia real vinculada a este objeto, vínculos a bibliotecas virtuales, y museos, y se invita a los participantes a que tomen fotografías de objetos de museos, que se puedan incluir en el laboratorio.
- 2. Las batallas de María José**, donde a modo de blog, la niña nos cuenta las anécdotas asociadas a los procesos independistas, narrando cómo fue la participación de la mujer, los niños, cómo eran los ejércitos criollos, etc, apoyándose en imágenes de archivo, ilustraciones de la época, grabados, y dibujos, que con una narración fresca invite a los usuarios a visitar museos y responder preguntas que los lleven a investigar más.
- 3. La Maloka de Lorenzo**, aquí podrán conocer algunos tips sobre plantas medicinales, remedios naturales, características de comunidades indígenas de Latinoamérica, y se invita a los usuarios a que visiten jardines botánicos, y centros arqueológicos de la ciudad.
- 4. Los chismes de Amalia**, con el cual ella nos cuenta sobre cómo era la vida cotidiana en la época de la colonia, y algunas infidencias de los personajes de la serie.

5. **Las recetas de Justina**, en este espacio podremos ver diferentes platos tradicionales latinoamericanos, principalmente del contexto de la colonia. Se describe algo de su origen, significado y preparación, y con preguntas capciosas, se invita al usuario a que investigue los enlaces dispuestos en el sitio para que descubra datos curiosos, con el objetivo de sumar más puntos.

6. **Viaja con Yaku**, el cual muestra recorridos al estilo de caminatas ecológicas recomendadas por Yaku para que los usuarios los visiten, así mismo se les dará datos básicos que servirán para sensibilizar a los niños sobre el conocimiento de geografía Latinoamericana.

7. **La historia según Pepe**, con el cual nos muestran, al estilo de “¿Sabías que?” cómo ocurrieron realmente los hechos narrados en cada capítulo de la serie, apoyados también en fotos de archivo y enlaces a bibliotecas virtuales.

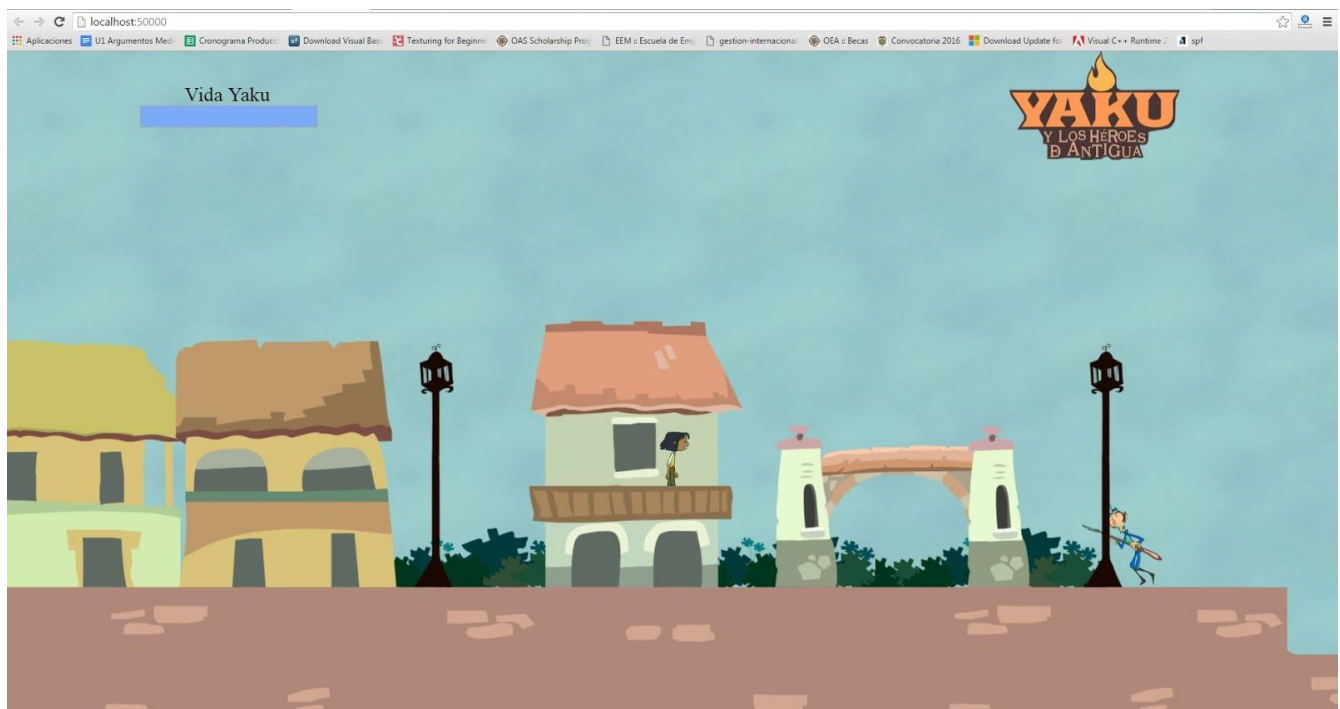


Boceto de la web www.yaku.co

Gracias a que nuestro esquema transmedia está diseñado de tal manera que cada recurso digital está conectado entre sí, los usuarios pueden acceder al videojuego desde el home, con lo cual tendrán que empezar desde el nivel 0 o desde el nivel en que vaya cada jugador, pero también, podrán entrar desde cada uno de los 7 espacios del website, y dependiendo del punto de partida (Laboratorio secreto, maloka, cocina, viajes de Yaku, etc.) cambiará el nivel de dificultad del juego.

En el juego cada usuario podrá elegir el avatar de la serie (Amelia, Yaku, Blas, Pepe, María José), y pasarán por escenarios ficticios de Antigua, recibirán una misión al inicio de cada nivel, y tendrán pistas que les advertirá sobre cómo conseguir poderes (Yaku por ejemplo, podrá convertirse en ave), e insumos para enfrentar las dificultades. Así, los participantes tendrán que conseguir el libro de los derechos del hombre, un catalejo, imprimir una noticia importante en la imprenta de Antonio, llevar una medicina, descifrar una constelación de estrellas en el cielo, etc, para poder combatir a los antagonistas de cada nivel, quienes serán derrotados con ser desarmados, encarcelados, o haciéndolos cambiar de opinión.

En la medida en que los usuarios interactúen con el videojuego, también acumularán puntos para recibir beneficios como bonos, o entradas a actividades con espacios educativos aliados, y material privilegiado de la serie (fondos de pantalla, canciones, dibujos para colorear descargables).



Boceto del videojuego Yaku y los héroes de Antigua

Dependiendo de las reacciones del público, la frecuencia de visitas y la acogida de la serie, al finalizar la primera temporada de Los Héroes de Antigua, continuaremos articulando el contenido en el



website hasta lanzar la siguientes temporadas, ya que la estructura narrativa de la serie y de las cápsulas tiene la posibilidad de expandirse en una gran cantidad de episodios.

Nuestra apuesta es ir formando una comunidad de seguidores, aumentar los views de los capítulos, desarrollar cápsulas tan atractivas que la misma comunidad educativa quiera compartir, y generar mucho tráfico a la página, con el ánimo de que sean los mismos espectadores quienes propongan las siguientes temporadas de la serie y otras evoluciones del videojuego.

En la medida que la respuesta del público sea cada vez más y más favorable, consideramos que la segunda etapa del proyecto incluirá actividades en colegios que nos permitan mostrar las múltiples versiones que tienen los niños de la historia, desarrollaremos los juegos online de estrategia con los cuales podremos llevar a cabo concursos que involucren a los niños y niñas, amplificando los contenidos digitales educativos de la serie.