



**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

Programa de Doctorado en TIC en Educación: Análisis y Diseño de Procesos, Recursos y
Prácticas Formativas

*Cultura transmedia en la construcción de experiencias
educativas universitarias innovadoras*

TESIS DOCTORAL

Doctorando

D. STEPHAN ACUÑA AGUIRRE

Directores

DR. D. MARCOS CABEZAS GONZÁLEZ

Y

DRA. D^a. SONIA CASILLAS MARTÍN

Julio, 2017



VNiVERSiDAD
D SALAMANCA

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

Programa de Doctorado en TIC en Educación: Análisis y Diseño de Procesos, Recursos y
Prácticas Formativas

*Cultura transmedia en la construcción de experiencias
educativas universitarias innovadoras*

TESIS DOCTORAL

Directores

Dr. D. Marcos Cabezas González

Dra. D^a. Sonia Casillas Martín

Doctorando

D. Stephan Acuña Aguirre

Julio, 2017

FACULTAD DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA, ORGANIZACIÓN Y MÉTODOS DE
INVESTIGACIÓN

Los Doctores D^a. Sonia Casillas Martín y D. Marcos Cabezas González, directores del trabajo de Tesis Doctoral titulado “Cultura transmedia en la construcción de experiencias educativas universitarias innovadoras”, realizado por D. Stephan Acuña Aguirre,

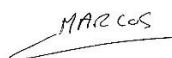
HACEN CONSTAR que dicho trabajo reúne, bajo nuestro criterio, todas las condiciones científicas y formales exigibles para ser presentado y defendido públicamente. La investigación indaga sobre una cuestión relevante en el campo educativo (experiencia educativa transmedia) y presenta un alto grado de innovación, respondiendo a una inquietud de actualidad. El proceso metodológico utilizado resulta adecuado a los objetivos planteados, y el desarrollo del trabajo es completo y está bien fundamentado desde el punto de vista teórico. Presenta un riguroso procedimiento de recogida de datos, de análisis de información y de propuesta de conclusiones para contribuir a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en la enseñanza superior, desde una perspectiva de la cultura transmedia.

Por todo ello, manifestamos nuestro acuerdo para que se autorice la presentación y defensa del trabajo citado.

En Salamanca, a 29 de junio de 2017



Fdo.: Sonia Casillas Martín



Fdo.: Marcos Cabezas González

*A mi hijo Santiago, esposa Paola y
Familia que han sido la inspiración y el alimento
continúo para terminar este proceso formativo.*

Agradecimientos

En primer lugar a mis directores de tesis, el Dr. Marcos Cabezas González y la Dra. Sonia Casillas Martín por su apoyo constante y ser guías y tutores académicos en la realización de esta tesis doctoral.

En segundo lugar a la profesora Liliana Gómez por permitirme entrar en su espacio académico y desarrollar la metodología propuesta, también a los profesores del grupo MADEJA por sembrar la semilla transmedia en procesos educativos.

De la misma manera al grupo de estudiantes que hicieron parte del curso *Debates Actuales de la Comunicación* de la Universidad Sergio Arboleda, por ser parte activa del proceso de implementación de esta tesis.

Índice general

Introducción	1
Capítulo 1. De camino a una cultura transmedia	6
1.1. Sociedad del conocimiento	7
1.1.1. Gestionar el conocimiento	11
1.1.2. La educación en la sociedad del conocimiento	15
1.1.3. La cultura de pertenencia en la red	20
1.2. Mutaciones en el ecosistema comunicativo digital	22
1.3. Hablar de convergencia cultural	29
1.4. El camino recorrido: Hacia una alfabetización transmedia	32
Capítulo 2. Transmedia en la construcción de experiencias innovadoras	40
2.1 Aproximaciones a la relación transmedia – educación – aprendizaje	41
2.2 Principios transmedia	47
2.3 Dimensiones de un proyecto transmedia	51
2.4 Categorías de la cultura transmedia aplicadas a un espacio innovador: El salón de clase	60
2.4.1 Apropiación tecnológica	61
2.4.2 Generación de contenidos	66
2.4.3 Participación	68
Capítulo 3. Descripción del modelo de experiencia innovadora transmedia (MEIT)	73
3.1 Contextualización	74
3.2 Fases del proceso	77
3.3 Comprender el concepto de cultura transmedia en el salón de clase	84

Capítulo 4. Metodología de la investigación	91
4.1. Metodología	92
4.1.1 Paradigma y Enfoques	92
4.1.2 Estudio de caso	93
4.1.3 Métodos mixtos, características, simbología y tipos de diseño	95
4.1.3.1 Estrategia concurrente transformativa o Diseño transformativo concurrente (DISTRAC)	101
4.2. Diseño de la investigación	103
4.2.1 Características generales del diseño de la investigación	103
4.2.2 Objetivos e hipótesis	104
4.2.3. Población y muestra	107
4.2.4. Instrumentos de recogida de datos	112
4.2.4.1 Cuestionario de la investigación	112
4.2.4.2 Entrevista	122
4.2.4.3 Observación	128
4.2.5. Análisis de los datos	132
4.3. Desarrollo de la investigación	142
Capítulo 5. Resultados de la investigación	144
5.1 Procesamiento cuantitativo	145
5.1.1 Apropiación tecnológica	145
5.1.2 Generación de contenidos	148
5.1.3 Participación	151
5.1.4 Observación participante presencial en el aula de clase y digital en la página de Facebook	154
5.1.5 Percepción de los estudiantes hacia a la experiencia innovadora transmedia	162
5.2 Procesamiento cualitativo	167
5.3 Matriz convergente de ordenamiento mixto	173

Capítulo 6. Conclusiones	178
6.1. Conclusiones teóricas	179
6.2. Conclusiones de los resultados de la investigación	180
6.3. Limitaciones de la investigación y líneas para futuras investigaciones	183
Capítulo 7. Referencias bibliográficas y anexos	184
7.1. Referencias bibliográficas	185
7.2. Anexos	200

Índice de tablas

Tabla 1. Matriz: Fase de diseño de la asignatura Debates Actuales	79
Tabla 2. Relación flujo de ideas – Categoría – Primer momento	85
Tabla 3. Relación material disperso – Categoría – Segundo momento	86
Tabla 4. Relación experiencias diversificadas, comunicación localizada y temporal – Categoría – Tercer momento	87
Tabla 5. Relación participación con final abierto – Categoría – Cuarto momento	88
Tabla 6. Relación participación con final abierto – Categoría – Quinto momento	88
Tabla 7. Operacionalización de variables cuestionario n°1	115
Tabla 8. Diseño del cuestionario n°1	117
Tabla 9. Operacionalización de variables cuestionario n°2	120
Tabla 10. Diseño del cuestionario n°2	121
Tabla 11. Tipo de entrevistas	124
Tabla 12. Nueva categorización de entrevistas: sus dimensiones	124
Tabla 13. Matriz de entrevistas	125
Tabla 14. Matriz evaluativa	130
Tabla 15. Matriz de codificación	131
Tabla 16. Matriz guía para la observación digital	132
Tabla 17. Categorías para el procesamiento cualitativo	133
Tabla 18. Lenguajes tipo que en mayor proporción incluyen y posibilitan las	

relaciones intertextuales	158
Tabla 19. Matriz de ordenamiento mixto	173

Índice de gráficos

Gráfico 1. Modelo de NT	51
Gráfico 2. Transmedia en el diseño de experiencias innovadoras	58
Gráfico 3. Propuesta modelo de experiencia innovadora (MEIT)	60
Gráfico 4. Categorías de la cultura transmedia aplicadas a un espacio innovador	61
Gráfico 5. Metodología transmedia	76
Gráfico 6. Distribución de la muestra por edad	111
Gráfico 7. Muestra contenido	112
Gráfico 8. Horas de conexión al día	146
Gráfico 9. Dispositivo usado	146
Gráfico 10. Lugar donde se conectan	147
Gráfico 11. Tecnologías en las prácticas académicas	147
Gráfico 12. Uso de las plataformas en los procesos de enseñanza y aprendizaje	148
Gráfico 13. Actividades en la web	149
Gráfico 14. Uso de la web en la generación de contenidos	149
Gráfico 15. Relación crear contenidos con plataformas	150
Gráfico 16. Fuentes para la creación de contenidos	151
Gráfico 17. Relación compartir contenidos con plataformas	152
Gráfico 18. Relación evaluar contenidos con plataformas	153
Gráfico 19. Interacción entre docente y estudiante usando tecnologías digitales	153
Gráfico 20. Proyección en la web	154
Gráfico 21. Lenguajes que permiten la integración de la narrativa digital	155
Gráfico 22. Lenguajes que no permiten la integración de la narrativa digital	155
Gráfico 23. Vista integrada de los lenguajes tipo que (Si y No) permiten la integración de la narrativa digital	156
Gráfico 24. Integración contenidos y lenguajes tipo que interpreta la inclusión de las relaciones intertextuales	157

Gráfico 25. Integración contenidos y lenguajes tipo que interpreta la no inclusión de las relaciones intertextuales	157
Gráfico 26. Relación plataformas y relaciones intertextuales	158
Gráfico 27. Histograma lenguaje tipo y número de contenidos generados	159
Gráfico 28. Histograma plataforma tipo y número de contenidos generados	160
Gráfico 29. Uso de la plataforma convergente	160
Gráfico 30. Relación interacciones página de Facebook y lenguaje raíz	161
Gráfico 31. Relación lenguaje raíz - interacciones página de Facebook – porcentaje de contenido	162
Gráfico 32. Dedicación a profundizar conceptos	163
Gráfico 33. Valoración de los estudiantes respecto si se mejoró el aprendizaje	163
Gráfico 34. Histograma usos de las herramientas digitales en clase	164
Gráfico 35. Generación de contenidos en el aula	165
Gráfico 36. Interacción en la asignatura	165
Gráfico 37. Como se compartieron los contenidos creados	166
Gráfico 38. Tipos de relaciones construidas	167
Gráfico 39. Detalle de las fases de aplicación – Mapa conceptual	168
Gráfico 40. Detalle percepción – Mapa conceptual	169
Gráfico 41. Detalle razones de usar – Mapa conceptual	170
Gráfico 42. Detalle proyecto aplicado– Mapa conceptual	171
Gráfico 43. Nube de palabras	172

Índice de figuras

Figura 1. Sitio Web. Repositorio de herramientas digitales	81
Figura 2. Fan page contenidos Debates Actuales Universidad Sergio Arboleda	82
Figura 3. Detalle de la Fan page contenidos Debates Actuales Universidad Sergio Arboleda	82
Figura 4. Detalle línea de tiempo	83
Figura 5. Presentación por parte de un estudiante, el día de socialización	84
Figura 6. Contenido sobre el tema democracia – Animación	86

Figura 7. Contenido sobre el tema discurso político – Nube de palabras, Jaime Garzón, Líder político	87
Figura 8. Proyecto final – La campaña del SÍ por el proceso de paz en Colombia	89
Figura 9. Proyecto final – La campaña del SÍ por el proceso de paz en Colombia	89

Introducción

La sociedad digital ha generado nuevas prácticas, lenguajes, gramáticas, normas y comportamientos que se configuran en una cultura digital que ha permeado los ambientes comunicativos, culturales y educativos, integrando un modelo de sociedad contemporánea que establece unas formas de relacionarse, de consumir, de interactuar, de aprender y construir conocimiento. Se han establecido signos que singularizan la cibercultura como la información, la interactividad, la hipertextualidad/hipermedialidad, la exclusión, la inmediatez y la hiperconectividad (Lévy, 2007).

Estos elementos del modelo de cultura actual han reconfigurado los procesos de comunicación mediados por tecnologías digitales, comprendiendo la comunicación como un conjunto de intercambios, hibridaciones y mediaciones dentro de un entorno donde confluyen tecnologías, discursos y culturas (Scolari, 2008). Esta forma de comunicación que utiliza la digitalización como materia prima y proceso productivo, ha permitido la fragmentación y manipulación de los textos enlazados y distribuidos posibilitando la hipermedialidad, la interactividad y la conformación del concepto de Comunicación Digital Interactiva (Scolari, 2008).

Algo para resaltar de esta forma de comunicación es la transformación del receptor /lector /audiencia en un usuario que consume y produce nuevos textos mediáticos y que participa en una ecología constituida por plataformas, lenguajes, relatos y contenidos. Prosumidores que han venido evolucionando hasta convertirse en prodiseñadores de contenidos en el ambiente de la comunicación digital actual (Hernández, Renés, Graham y Greenhill, 2017). Esto da la apertura para situar a nuestros jóvenes en el centro de una sociedad en red y una comunicación transformada que genera prácticas emergentes en el paisaje de la cotidianidad, donde ellos transitan entre espacios análogos y virtuales, entre pantallas, narrativas y artefactos que permiten filtrar, modificar, remezclar y distribuir contenidos que son el eje de una participación e interacción en el mundo globalizado (Scolari, 2016).

En consecuencia los estudiantes que tramitan sus formas de socialización, sensibilización y aprendizaje, mediante la convergencia cultural, mediática y tecnológica, necesitan de educadores que configuren nuevos ambientes educativos que posibiliten didácticas encaminadas a engranar las ecología de medios y la evolución de las tecnologías digitales que modifiquen la práctica misma y contribuyan a la formación de un profesional y ciudadano global.

Orozco (2010) dice al respecto que se trata de desarrollar habilidades en los estudiantes para filtrar información desde las pantallas, a nivel instrumental, semántico y pragmático. Esto indica que el nuevo paradigma educativo debe transitar del “uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)” al uso de las pantallas, en concordancia de la ecología de medios. Por tal motivo, se requiere el diseño de prácticas pedagógicas que fomenten la exploración de diversas fuentes de información que están ubicadas en diversos formatos, lenguajes y medios (multipantalla) a los que se puede tener acceso por diversos caminos. En concordancia, la comunicación en el aula concebida como un espacio donde los estudiantes pueden compartir saberes, acceder al conocimiento, experimentar, desarrollar ideas y proyectos de forma colaborativa, libre y abierta se diversifica, pasando de lo monomedial a lo multimedial, desarrollando formas de comprensión de la realidad mediadas por lenguajes orales, sonoros, visuales, audiovisuales, escritos e hipertextuales (Amador, 2013).

Una manera de comprender estas prácticas emergentes por prosumidores activos, inmersos en una arquitectura de la participación suministrada por los cambios en la naturaleza de las tecnologías es por medio del concepto *transmedia*. Fenómeno que para Jenkins (Scolari, 2013) en su expresión más básica, lo define como historias a través de medios, y que ha dado forma a una convergencia cultural y/o maneras de pensar sobre el flujo de contenidos, información y conocimiento a través de los medios de comunicación (Jenkins, 2011). Para este estudio se quiere partir de un concepto evolucionado y propuesto por el mismo Jenkins y sus colegas Ford y Green y es el de *cultura transmedia* (2015), como escenario que relaciona los individuos, su naturaleza creadora y participativa y los contenidos fragmentados como objetos culturales en un ciberespacio que ha originado transformaciones en las formas de comunicar y aprender en esta sociedad actual.

Es necesario establecer que la línea epistemológica de este estudio se encuentra en el contexto global del ciberespacio y su dispositivo la cultura digital, en las modificaciones de carácter comunicacional (situadas en las experiencias de una comunicación interactiva digital) en los usuarios y en la manera como estas mutaciones han generado la *transmedia*. Asimismo, esta manifestación esta incrustada en una sociedad del conocimiento, un escenario de desarrollo contemporáneo permeado por las tecnologías digitales y que se construye bajo pilares no solo de acceso a Internet sino de gestión, apropiación y circulación del conocimiento que habría de derivar del mismo.

Lo anterior pone de manifiesto que dentro de las dinámicas actuales donde las TIC han sido un fenómeno disruptivo, se han generado diferentes brechas digitales, las cuales de alguna manera se han ido superando, pero es de especial atención la denominada brecha digital de segundo nivel (Córica, 2012). Para este autor nos encontramos en un entorno de conectividad y acceso a la red, pero sin habilidades para acceder a calidad de contenidos digitales y criterios de uso de las TIC a las que se tiene acceso. Al final el ciberespacio es un ambiente abundante de datos y de información fértil para la construcción del aprendizaje cotidiano, que los individuos con recursos y capital intelectual adecuado, pueden tener la capacidad de seleccionar datos confiables y validar los mismos, de construir con estos datos información de mayor complejidad y de usar esta información como insumo para el desarrollo de nuevas acciones (diseño de productos, implementación de servicios o para la gestión de estructuras sociales).

Corresponde a la universidad como ambiente de aprendizaje, al aula como micro ecosistema de interacción y al docente como agente dinamizador de la cultura hacer posible el desarrollo de aspectos como la creatividad, el pensamiento crítico, las habilidades comunicativas, el trabajo colaborativo, la alfabetización digital e informacional y una ciudadanía local y global donde las TIC son transversales en la construcción de estas competencias y de esta manera mitigar de alguna manera esta segunda brecha digital.

En este sentido, se hace necesario que un fenómeno como la transmedia encuentre un espacio de acción dentro del escenario de la educación superior, enfocado hacia el diseño de experiencias innovadoras en el salón de clase, que ayudará a los jóvenes al entendimiento del hábitat digital en

el cual están inmersos, permitiendo la formación de un ciudadano digital, que consume y produce, que edifica su vida paralela online y que en su entorno cotidiano realiza diferentes experiencias digitales y análogas por medio de la variedad de artefactos existentes.

De tal manera el objetivo general de este estudio es el de analizar las transformaciones que se producen en los componentes de apropiación tecnológica, generación de contenidos y participación en una experiencia innovadora universitaria mediada por la cultura transmedia.

Para guiar la lectura de esta investigación, el texto se ha estructurado en seis capítulos: De camino a una cultura transmedia, Transmedia en la construcción de experiencias innovadoras, Modelo de experiencia innovadora transmedia (MEIT), Metodología de la investigación, Resultados de la investigación y Conclusiones. Cada capítulo está constituido por subapartados que presentan el dialogo con los referentes teóricos, conceptuales y metodológicos.

De camino a una cultura transmedia, analiza el contexto y los pilares en los cuales se cimienta el fenómeno transmedia. Transmedia en la construcción de experiencias innovadoras expone los principales componentes y dimensiones que se deben tener en cuenta para el diseño de experiencias innovadoras con enfoque transmedia. El modelo de experiencia innovadora transmedia (MEIT) explica claramente las fases de la metodología y describe el desarrollo del proceso durante el tiempo en el cual se realizó el proyecto. La metodología de la investigación establece las técnicas, estrategias y actividades que se realizan para estructurar el estudio de campo. El capítulo de resultados, muestra las relaciones entre la teoría, el estudio de campo y el objeto de estudio. Por último, en las conclusiones se recoge la reflexión que hace el autor desde la relación entre resultados y teoría, evidenciando los aportes de la investigación al campo de la educomunicación.

Para finalizar, nos gustaría señalar que esta investigación formó parte del XIX Congreso Internacional de Educación y Tecnología, en el año 2016 organizado por la Asociación para el desarrollo de la Tecnología Educativa y de las Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación (EDUTECH) y la Universidad de Alicante en España, con la ponencia *Transformaciones en un espacio de aprendizaje mediado por la transmedia*. De igual manera contribuyó con el capítulo denominado *La cultura transmedia como experiencia en el salón de clase para la generación de*

contenidos en estudiantes universitarios en el libro “Prácticas pedagógicas en la enseñanza del derecho penal: Experiencias constructivistas de innovación en el aula de clases”, en proceso de publicación por la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional de Colombia.

Capítulo 1. De camino a una cultura transmedia

Este capítulo presenta los diferentes conceptos y teorías que han sido construidos por los autores que han pensado la transformación que ha ocasionado la cultura digital en los campos sociales, económicos, políticos, comunicativos y educativos de las dos últimas décadas. Se utiliza la metáfora de camino como un recorrido para llegar a un punto referenciado espacialmente, se trata de iniciar un proceso de indagación para trazar la ruta que permitirá a partir del dialogo con los teóricos en estos diferentes campos del conocimiento llegar a entender como la cultura transmedia puede articular las tecnologías digitales, las practicas convergentes y arquitecturas comunicacionales, la producción de contenidos con sentido y las nuevas apuestas que hacen nuestros jóvenes en sus procesos de aprendizaje y de experimentación creativa adquiriendo habilidades en esta sociedad contemporánea.

1.1 Sociedad del conocimiento

El conocimiento siempre ha estado presente en los diferentes contextos de la humanidad, pero a partir de la transición entre un modelo *taylorista - fordista* fundamentado en la mano de obra y la producción en serie a un modelo centrado en la producción y gestión del saber, se ha venido gestando una nueva fuente de desarrollo económico y por ende un paradigma social apoyado en el saber desplazando al trabajo. La sociedad del conocimiento ha transformado los niveles: económico, social, cultural, y aún más educativo, esto particularmente por el papel que las TIC vienen a tomar en un mundo que se caracteriza por la globalización, que ya no es solamente libre de flujo de capitales, bienes y personas, sino también y sobre todo de información modificada en conocimiento útil y que produce una diferencia vital (Recio, Díaz, Saucedo y Jiménez, 2012).

Para Tobón, González, Salvador y Vázquez (2015), esto implica:

Que los ciudadanos trabajen de manera colaborativa en la resolución de los problemas en el contexto local con una visión global, gestionando el conocimiento en diferentes fuentes con sentido crítico y trabajo colaborativo.

En este tipo de sociedad, las tecnologías de la información y la comunicación no son un fin en sí mismas sino el medio para resolver problemas (p. 8).

Es importante hacer una diferenciación no solamente lingüística sino también metodológica que permita tener mayor claridad en el tema. Información no es igual a conocimiento, podría decirse que ambas se relacionan y que una incide sobre la otra en una suerte de ambivalencia conceptual, lo fundamental es señalar que la información hace referencia a un conjunto de datos que pueden estar más o menos estructurados u ordenados pero que en cualquier caso podrían calificarse como ‘información en bruto’ o no procesada. Es la retroalimentación que se obtiene en torno a una realidad, que es procesada por la mente humana y que se comparte en espacios sociales (Tobón, 2006).

La información no es capaz de realizar por sí misma y de manera aislada las grandes transformaciones a las que se hace referencia cuando se habla de sociedad en red. Es importante

saber utilizar la información, darle un sentido y una organización, así como diseñar estructuras que permitan entonces, diferenciar y separar entre la información relevante y aquella que simplemente hace parte del flujo continuo de datos y mensajes que se crean en gran volumen y a cada minuto, pero que no resultan necesariamente útiles.

En cambio el conocimiento hace referencia al proceso al que debe someterse la información para que sea relevante y socialmente beneficioso, esto implica el desarrollo de unas habilidades de enseñanza y de aprendizaje que no se reducen de manera exclusiva a conocer el funcionamiento de los dispositivos, ni se refieren a la posibilidad de conectarse a la red, sino que incluyen también elementos relativos a los conocimientos previos (tácitos) que tiene la persona que interactúa. La interpretación y manipulación del conjunto de datos inertes e inactivos que se encuentran en el ciberespacio obtienen sentido a través de la capacidad cognoscitiva de las personas en la reproducción del conocimiento e información (David y Foray, 2002). El conocimiento es una mezcla fluida de experiencia estructurada, valores, información contextual e internacionalización experta que proporciona un marco para la evaluación e incorporación de nuevas experiencias de información. Tiene su origen y se desarrolla en la mente de los conocedores (Davenport y Prusak, 2001).

Tobón (2006) señala al respecto que el conocimiento es un conjunto de representaciones entrelazadas basadas en información, con análisis, síntesis, interpretación y argumentación, en un determinado contexto, con significación y consciencia de sus interrelaciones. Y en un grado superior se encuentra el saber que por su parte es poseer un conjunto amplio de conocimientos y aplicarlos en actividades y problemas teniendo presente sus implicaciones desde el compromiso ético.

Pero las lógicas implícitas en la sociedad del conocimiento claramente influenciada por las TIC y la globalización que premian el conocimiento y de manera correlativa castigan el desconocimiento, contienen la potencialidad de crear nuevas y mayores brechas de desigualdad; por ejemplo entre países desarrollados y aquellos en vía de desarrollo que no tengan la capacidad de garantizar a sus comunidades y ciudadanos el acceso a la información, para así tener la posibilidad de convertirla en conocimiento; este nuevo riesgo que trae consigo la sociedad del conocimiento ha sido

ampliamente discutido y señalado (Serrano y Martínez, 2003; Almenara, 2004). No obstante, es importante hablar de otro aspecto que se ha analizado en menor medida, y es el que se refiere a la brecha de desigualdad que se genera cuando se cuenta con las redes, las estructuras, los dispositivos y finalmente la información, pero no con la capacidad de ‘convertir’ esa información en conocimiento y de esta manera apropiar las tecnologías obteniendo un beneficio individual y colectivo (Ayuste, Gros y Valdivieso, 2012).

En este nuevo escenario se trata, de poder atribuir significado pertinente a la información, lo que implica que deben tenerse en cuenta otros procesos y fenómenos que subyacen al acto comunicativo, y que deben indagar aspectos pedagógicos. Es primordial cultivar habilidades relacionadas con la gestión del conocimiento, que en otras palabras implica la capacidad de recolección y clasificación de datos, habilidades para el rastreo de un ‘saber acreditado’, poner en práctica eficiente el material filtrado, dar respuesta a un problema puntual y al final permitir la circulación de dicho conocimiento. Para Gardner (2008), se trata de desarrollar una *mente sintetizadora* “que recaba información de fuentes dispares, comprende y evalúa esa información con objetividad y la reúne de forma que adquiera sentido no sólo para quien la ha sintetizado sino también para los demás” (p. 15). De tal manera gestionar la información consiste en buscar y administrar datos de la realidad, mientras gestionar conocimiento hace alusión a buscar y administrar conocimiento con sentido crítico, contextualizado en la sociedad y con sentido de servicio a la comunidad, es decir la aplicación del conocimiento para la búsqueda del bienestar personal y social (Tobón y Núñez, 2006). Para los autores el conocimiento y el saber tienen una naturaleza compleja, es decir son procesos multidimensionales, contextualizados y evolutivos. El reto es afrontar el cambio de pensamiento en nuestra mente, pasando del modo de pensar simple al modo de pensar complejo que involucra tener en cuenta el contexto, dialogar con los diferentes saberes, integrar las diferentes perspectivas en los fenómenos y entender que la realidad está en constante cambio.

El desarrollo de las tecnologías en la sociedad actual ha permitido procesos de gestión, co-creación de saberes y de metacognición, gracias a la democratización al acceso a Internet, espacio donde se disuelven la política, la participación ciudadana, los medios de comunicación, el consumo, la

industria cultural, las formas de ocio y en esencia, la experiencia (Ayuste *et al*, 2012), redes por las cuales no solo circula información sino también poder.

Este ciberespacio ha dado lugar a situaciones importantes que impactan las maneras de informarse, comunicarse y manifestarse en la búsqueda de la construcción de un tejido social contemporáneo. El primero trata de los efectos de exponerse de manera abierta en un sistema en red consumiendo e interactuando con contenidos que provienen de diversas fuentes veraces o no. Gardner (2011) habla que “nos encontramos en una mezcla de argumentos y contraargumentos; una mixtura inusitada de creaciones, constantemente revisadas; y un paisaje ético confuso, carente de regulación y en gran medida inexplorado” (p. 19). Esto conlleva a un entorno digital donde se desdibuja la verdad por medio de mensajes falsos con el fin de formar juicios sesgados en los usuarios que no tienen la capacidad de distinguir y contextualizar una realidad. Un fenómeno que ha tenido alto impacto de manera global y que el diccionario de Oxford ha denominado la posverdad (post-truth) neologismo que describe la situación en la cual, al crear y modelar a la opinión pública, los hechos objetivos tienen menos influencia que las apelaciones a las emociones y a las creencias personales circunstancias (Oxford Dictionaries, 2016). Por otra parte, el segundo aspecto tiene que ver como Internet ha permitido el ciberactivismo empoderando al ciudadano del común a convertirse en consumidor, productor y generador de contra información que configura una nueva ciudadanía activa apoyándose en las redes tecnológicas, produciendo cambios colectivos significativos tanto en lo local, como en lo global. El último atributo que se conecta con el anterior, es el universo paralelo que se crea en la búsqueda de una libertad de expresión, dar soluciones a algunos problemas que nos afectan como individuos, estableciendo relaciones de carácter orgánico entre grupos o comunidades que son formas de manifestarse por medio de un ambiente comunicativo complejo como los son las redes sociales (Ayuste *et al*, 2012).

Al final, el desarrollo de la sociedad del conocimiento ha venido cambiando el ecosistema social involucrando a los individuos en procesos de convergencia tecnológica y mediática, entornos donde confluyen medios, contenidos y narrativas transmedia; la cultura participativa como las maneras de concebir las relaciones con estos medios dados por un compromiso significativo y experimental por parte de los usuarios; y la inteligencia colectiva como la unión de saberes resultado de nuestras habilidades para compartir (Jenkins, 2008). Esto ha irrumpido la concepción

tradicional de la educación y es necesario en este ambiente desarrollar dispositivos y estrategias capaces de favorecer la comunicación, el trabajo colaborativo, la gestión, la co-creación del conocimiento y el emprendimiento incluyendo opiniones, perspectivas culturales, estilos de vida, saberes y enfoques educativos para alcanzar una verdadera democratización del conocimiento.

1.1.1 Gestionar el conocimiento

El conocimiento como nuevo factor de producción, presenta nuevos retos en la sociedad actual y trae consigo nuevas lógicas y prácticas que involucran el desarrollo de tecnologías, metodologías y estrategias para su medición, creación y difusión, convirtiendo el conocimiento en un elemento indispensable para el desarrollo económico y social. (Rodríguez, 2006).

En la sociedad del conocimiento la sinergia entre información, tecnologías y la capacidad innovadora de los seres humanos, hace que las organizaciones realicen un conjunto de procedimientos, reglas y sistemas que se han denominado gestión del conocimiento. Se podría decir que la gestión del conocimiento es el proceso por medio del cual una organización emplea su inteligencia colectiva para lograr sus objetivos estratégicos. De ello se infiere que lo que se gestiona no es el conocimiento, sino las condiciones para que este sea distribuido por las personas que lo poseen (Vidal y Araña, 2012).

Fernández (2012), propone una perspectiva acerca de cómo se construye el conocimiento, y no solamente de cómo se adquiere. Considera entonces que se trata de una situación dual, donde el conocimiento tácito debe convertirse en conocimiento explícito que posteriormente será utilizado por grupos, organizaciones, instituciones o comunidades que se alimentarían de este proceso.

Con conocimiento tácito la autora hace referencia al “personal, interno e implícito (mundo de las ideas) que integra conocimientos previos, elementos culturales, prejuicios, interpretaciones personales, etc.,” (Fernández, 2012, p. 61), en otras palabras, se trata de poner a disposición los conocimientos que el contexto, la experiencia u otra amplia gama de situaciones hayan puesto en el individuo para que estos se conviertan en conocimiento explícito que es el “externo, comunicable y codificable (mundo de los símbolos) que se expresa de manera cifrada por medio

de soportes físicos (documentos, cds, información digital, imágenes y videos)” (Fernández, 2012, p. 61).

A la interacción entre conocimiento tácito y conocimiento explícito se le ha denominado *conversión del conocimiento* que según Nonaka y Takeuchi (1999) en su libro la organización creadora del conocimiento podría desarrollarse a través de cuatro etapas:

La primera es la *socialización*: proceso para adquirir conocimiento tácito al compartir relatos por medio de diferentes lenguajes como los visuales, audiovisuales y orales. La *exteriorización*, proceso para transformar conocimiento tácito en conceptos explícitos, haciéndolo entendible para otras personas de la organización. La interacción se da a partir de metáforas, analogías y lenguaje visual. La tercera es la *combinación*, proceso por el cual se sintetiza el conocimiento explícito y se autentica para que cualquier persona pueda acceder a él, de tal manera se puede difundir con presentaciones y conferencias, la finalidad es procesarlo para hacerlo más accesible. Y la última, es la fase de *interiorización*, proceso que permite la conversión de conocimiento explícito en tácito a través del “aprender haciendo”, es decir estudiar desde la práctica las experiencias adquiridas a partir de los nuevos conocimientos y cómo se incorporan en los conocimientos tácitos de los nuevos integrantes.

En este sentido mantener las viejas estructuras que rechazan la gestión del conocimiento, influyen en el terreno pedagógico considerando que solamente la institución u organización educativa es la que aporta al individuo información, entendiendo entonces que se trata de una relación unilateral, en lugar de una circular o recíproca. En cambio, “las organizaciones ‘saben cómo’ hacer las cosas. Proyectos complejos de gran escala no pueden ser conocidos enteramente por solamente un individuo” (Siemens, 2010, p. 49).

La gestión del conocimiento, es una labor con múltiples agentes, que intervienen en la producción del conocimiento, en el manejo de la información, en la mutación del conocimiento tácito y al conocimiento explícito (que también ha sido categorizado público y personal). “El conocimiento existe en espacios públicos y personales. Públicamente, el conocimiento es creado y formado por la actividad combinada de muchos. Personalmente, el conocimiento viene significado cuando es

algo que hemos experimentado, encontrado o conectado a nosotros mismos” (Siemens, 2010, p. 49).

Por tal motivo es necesario hablar de una gestión del conocimiento pedagógico que sea adoptado por la universidad, como organización, la cual debe proporcionar por un lado la conectividad, que permitirá dar el primer paso hacia la adquisición de la información que es la materia prima para el conocimiento y que hace referencia a una amplia variedad de aspectos que integran la disponibilidad de una infraestructura y dispositivos que permitan el acceso a la red, es decir, dar espacio a las TIC y reconocer la importancia de estas herramientas en el contexto presente. Y por otro lado debe promover la innovación, haciendo uso de ella para potenciar los procesos pedagógicos.

Fernández (2012), presenta un listado de lo que considera deben ser parte de la estructura de un proceso de gestión de conocimiento pedagógico que promueva una transformación cultural en las organizaciones y en los objetivos educativos enfatizando el conocimiento distribuido. Si bien es probable que los mencionados por la autora no agoten el tema respecto a la gestión del conocimiento pedagógico, sí incorporan aspectos importantes que resultaría de interés tener en cuenta y por ello se sintetizan:

1. *Identificar conocimiento previo*: Relacionar el paso del conocimiento tácito a explícito, tomado de una persona, una colectividad o de la sociedad del conocimiento, despersonalizándolo.
2. *Crear conocimiento nuevo*: Llevar de lo privado a lo público, el conocimiento y la información, se trata de combinarlo con otro, para lograr esto se debe realizar un proceso de ‘filtrado’ de datos, organizándolo y abreviándolo.
3. *Promover el interés por adquirir conocimiento nuevo*: Crear incentivos para que las personas incorporen el conocimiento público a su banco de conocimientos personales o tácitos, generando su deseo por aprender.
4. *Divulgar el conocimiento*: Diseñar herramientas, dispositivos y estrategias que permitan un aprendizaje en red, generando una verdadera inteligencia colectiva.

5. *Adquirir el conocimiento:* Articulación del conocimiento adquirido con el ya poseído, al final es una sumatoria de conceptos y prácticas que se adquiere a través de diferentes medios y lenguajes.
6. *Usar el conocimiento:* Aplicación del conocimiento para la resolución y satisfacción de necesidades y problemas que se planteen a las personas y a las organizaciones, entendiendo que existe un manejo, almacenamiento y formas de compartir conocimiento.
7. *Evaluar el conocimiento:* Interpretar los cambios entre el conocimiento adquirido y el presentado y una aproximación a las modificaciones en los comportamientos que el recién adquirido conocimiento ha traído a los individuos o en la organización que lo adquirió.
8. *Almacenar, estructurar y clasificar conocimiento:* Diseñar sistemas que posibiliten la organización del conocimiento, dando la posibilidad de acceso masivo y abierto.
9. *Distribuir y compartir conocimiento:* Fomentar la participación con la creación y fortalecimiento de espacios virtuales y reales que permiten la distribución del conocimiento. Entendiendo la participación como un aprendizaje colaborativo que crea escenarios para procesos de coproducción y de interacción.
10. *Mantener el conocimiento:* Retener el conocimiento es significativo para formar activos del conocimiento, pero es necesario una constante actualización, de manera que se garantice estar al día en los cambios constantes que se dan en esta sociedad contemporánea.
11. *Contabilizar el conocimiento:* Desarrollar estrategias de medición y construir indicadores que permitan determinar el desarrollo que el conocimiento genera en las organizaciones y las personas.

El proceso anterior se vincula a un modelo de innovación abierta cuyo aspecto fundamental es la participación en la innovación y su explotación por agentes no solamente internos, sino también externos al ámbito educativo, se pasa de un pensamiento individualista y de hermetismo a una mentalidad participativa y despejada al exterior. Lo que implica grandes retos y desafíos a nivel organizacional de las instituciones educativas (López y García, 2010).

Por tal motivo es necesario dentro de los espacios educativos como redes del conocimiento incentivar metodologías, estrategias y herramientas de transformación de la información en conocimiento, de modo que ya no se trate solamente de acceso a la red, que es una parte del

problema, sino motivar a las personas a sentirse actores del aprendizaje y de tal manera conviertan la información inactiva en conocimiento representándolo en contenidos con sentido, significativo y aplicados a cambios sociales.

Es así, para acercarnos a la denominada gestión del conocimiento, que en sintonía de un aprendizaje colaborativo, un conocimiento distribuido y la inteligencia colectiva como factor de cambio en las instituciones educativas, es necesario apoyarse en las herramientas digitales como catalizadoras del conocimiento implícito, individual, organizacional o comunitario que permiten a las personas una discriminación inteligente, para seleccionar y filtrar la información más relevante, así como incentivan la creatividad para convivir cómodamente con la incertidumbre y la innovación orientada a mutar espacios de producción áridos en fértiles de co-creación e interacción.

1.1.2. La educación en la sociedad del conocimiento

La educación cumple un papel esencial en la sociedad del conocimiento, debe contextualizar el saber en lo local, lo regional y lo internacional preparando a los docentes y estudiantes para ir más allá de la simple asimilación de conocimientos y pasar a una dinámica de búsqueda, selección, comprensión, sistematización, crítica, creación, aplicación y transferencia, que implica la articulación del conocer con los planos del hacer y del ser (Tobón, 2006). De manera que se forman estudiantes en un espacio que valora la posesión del conocimiento, para aplicarlo y crear bienestar social.

No obstante, se debe poner énfasis en la importancia de la humanización de la vida, frente a la mercantilización del conocimiento, que es la posición hegemónica en relación de la utilidad del mismo. Al respecto Mínguez y Hernández (2012) se refieren a lo importante de formar personas para que generen calidad de vida, entendida esta como la progresiva humanización del mundo y que están abocadas a enfrentarse con multitud de problemas que sobrepasan la sola capacitación técnica y profesional.

De lo que se trata, desde esta perspectiva es de dejar esa visión, meramente económica del conocimiento, y rescatar la del aprendizaje como algo vital, una parte significativa de lo que hace a los hombres y mujeres, seres humanos. De modo que se hace necesario el desmonte de la visión utilitarista del conocimiento, que lo percibe como fin en lugar de como medio.

Hay que señalar que hoy en día los avances de las tecnologías digitales, y la velocidad con la que funciona el mundo globalizado en el que se mueven millones y millones de datos a cada minuto, exigen un nuevo lenguaje, un lenguaje que se ajuste a las nuevas realidades que cambian constantemente, y no solamente eso, sino también una nueva educación que permita mirar hacia el futuro con algo de seguridad ante los constantes cambios. Es así que nos movemos, en una realidad emergente en la que se plantea la necesidad de disponer de nuevos conceptos y de elementos interpretativos con los que poder enfrentarnos a un futuro que, por no estar determinado, se presenta como un riesgo para el hombre (Mingues y Hernández, 2012).

En la sociedad contemporánea las personas no viven aisladas, y muy lejos están de ser como *L'enfant sauvage* de Francois Truffaut (1970), seres que no pueden comunicarse con otros hombres. En cambio, están conectadas, ya no solamente con la pequeña región o comunidad en la que crecieron, sino con el mundo entero y en tiempo real. De modo que, si se quiere pensar particularmente en el diseño de herramientas pedagógicas que se adapten a las necesidades de convertir el conocimiento en información, que son exigidas en el presente, es importante tener en cuenta el nuevo contexto que moldea la realidad física a lo virtual. Coherentes con lo anterior, no cabe olvidar que la persona se encuentra siempre en una circunstancia y se hace viviendo no solo y exclusivamente en sí y para sí mismo, sino prioritariamente en relación con el otro y el mundo que está frente de él, no siendo esto algo añadido sino constitutivo, porque cada persona es con y en relación a lo otro (Mingues y Hernández, 2012).

Esto sugiere y apoyado en el *conectivismo* (Siemens, 2010) que el aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes que no están por completo bajo control del individuo. El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) puede situarse fuera de nosotros (al interior de una organización, una base de datos o un colectivo), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten

aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento. El punto de partida es el individuo, el cual ha creado su red de conocimiento personal, y este a su vez cuando interacciona en su ambiente educativo, social o laboral alimenta a estas organizaciones e instituciones, las que a su vez retroalimentan a la red, proveyendo nuevo aprendizaje para los individuos. Este ciclo de desarrollo del conocimiento (persona a la red, de la red a la institución) le permite a los aprendices estar actualizados en su área mediante las conexiones que han formado (Siemens, 2010).

En el campo de la educación, así como en la comunicación, el concepto de conectivismo entiende que los procesos mediáticos son direccionados a la persona, no de una manera individualista, sino como resultado de las conexiones establecidas en las redes que se establecen entre colectivos, independiente de estar mediatizado ese proceso. Actualmente tanto la información (datos) como el conocimiento, están expuestos en ambientes digitales a partir de tecnología de lógica social, y es alimentada por representantes de la sociedad, de organizaciones y de instituciones, formando un flujo de informaciones y constituyendo el proceso de interpretación individual (Lorenzi, 2016).

Para la *socioformación*, enfoque educativo estudiado por Tobón *et al* (2015), esta sociedad actual busca que los ciudadanos aprendan a buscar, procesar, comprender, organizar, crear y aplicar el conocimiento a través de fuentes confiables y con pertinencia en contextos reales resolviendo problemas, con base en sus propias vivencias, seleccionando áreas concretas de actuación.

Esto conlleva que el conocimiento no culmina con la escolarización. Sino que se trata de una actividad que debe ser transitada a lo largo de la vida, y por ello se torna realmente importante el desarrollo de las habilidades, que tienen que ver con el uso consciente de las TIC, pero también con conocimiento que permitan el manejo adecuado de los datos, la información y la estimulación de un aprendizaje basado en diferentes lenguajes que acompañan la habilidad de razonar, y de provocar el pensamiento crítico y lógico. Esto concluye con la búsqueda de generar convergencia de conocimientos y avances tecnológicos que generen nuevo valor. Ser creativos en contextos digitales, compartir los saberes propios y de otros y participar de redes con niveles altos de información que permiten propagar el conocimiento mutado, son los pilares de una educación permanente.

Otra transformación que ha traído consigo la sociedad del conocimiento tiene que ver con la desintegración del espacio–tiempo en un salón de clase donde el uso de las TIC ha permitido que los contenidos se construyan a partir de diferentes lenguajes, se accedan desde cualquier lugar y se consulten en cualquier momento, incentivando prácticas educativas innovadoras tanto adentro y fuera del aula y procesos de aprendizaje colaborativos entre los estudiantes borrando las barreras físicas y culturales. Convirtiendo el aula en una micro-sociedad o micro-organización que interpreta los fenómenos de la sociedad real.

Cobo (2016), habla en su libro la innovación pendiente que, a la hora de construir experiencias formativas en escenarios formales e informales, puede realizarse un ejercicio vectorial que integra tres elementos: contenidos, contenedores y contextos. El autor comenta que el contenido tradicionalmente estaba asociado a un conjunto de textos que acompañaban al docente durante el periodo académico, hoy se complica. Los estudiantes acceden a los contenidos de diversas maneras y fuentes, entradas que se encuentran en diferentes lenguajes transmedia. A lo anterior se suman los recursos abiertos como unidades de libre acceso construidas por universidades, centros de pensamiento y organizaciones. “Al final la red es el aprendizaje que posibilita construir conexiones y significados entre diferentes contenidos, saberes y contextos” (Cobo, 2016, p. 61).

Los contenedores son aquellos repositorios que almacenan, transportan, intercambian, filtran y hacen posible la distribución, acceso y producción a los diferentes contenidos. Han existido contenedores análogos (pizarra, la libreta, el cuaderno, la enciclopedia) y contenedores electrónicos (la radio, el proyector, el fax, el video reproductor) que han sido utilizados durante décadas en la educación, pero con la era digital los aparatos se mutaron a dispositivos de producción abriendo la posibilidad de convertir el consumidor a productor y este a prodiseñador (Hernández, Renés, Graham, y Greenhill, 2017), fomentando las relaciones unidireccionales, bidireccionales y multidireccionales. Por último el contexto, como ese conjunto de circunstancias físicas y simbólicas que favorecen una determinada forma de enseñar y aprender. El contexto fortalece los canales de conexión y genera los ecosistemas de innovación y co-construcción para el aprendizaje.

Ahora, en el caso de un docente que diseñe experiencias formativas tanto fuera como dentro del salón de clase, debe tener la habilidad de integrar estos tres vectores: contenidos, contenedores y contextos, apoyándose en las tecnologías digitales, y la creatividad que ocupa un lugar esencial cuando se habla del diseño de las herramientas y los currículos adaptados a las nuevas necesidades y a las nuevas condiciones. El educador debe ser un mediador e intérprete de la realidad digital. Torres y Torres (2012) indican que el pedagogo se debe transformar en evaluador de procesos, organizador de situaciones de aprendizaje, diseñador de medios adaptados a las características de sus estudiantes, conocedor de la tecnología utilizada en educación, guía del desarrollo madurativo y personal del estudiante, facilitador de espacios de encuentro virtuales y presenciales.

Al final el docente es pieza fundamental en el proceso comunicativo que se da en los ambientes de enseñanza-aprendizaje, ayudando a desarrollar las condiciones idóneas, esto es, las competencias que permitan a los estudiantes interpretar información a la luz de la razón e interactuar con ella comprendiéndola, tomando posición en escenarios específicos del saber y llevándola a la práctica. Y las tecnologías como mediadoras permiten desarticular el espacio y el tiempo que antes eran uno solo en el aula favoreciendo el aprendizaje pluri-contextualizado, es decir, la posibilidad de aprender en todo tiempo y lugar, aprendizajes continuos y situados que pueden promover modos compartidos de construcción de saber tecno pedagógicos sobre el contenido (Vázquez y Ratner, 2015).

Con este escenario, como gran paraguas que alberga la vida de los jóvenes contemporáneos es necesario que los docentes experimenten, reflexionen e integren los tres principios básicos del ciberespacio que afectan el entorno enseñanza-aprendizaje: la interconexión, la creación de comunidades virtuales y la inteligencia colectiva (Levy, 2007).

Estas formas como lo dice Levy *a priori* vacías han desencadenado en procesos culturales, comunicativos y disruptivos como la comunicación interactiva, la convergencia cultural, la cultura participativa y la cultura transmedia. De tal manera la educación tiene un papel importante en la decodificación y aplicación de estas maneras de interactuar, comunicar y ser parte de procesos participativos, para lograr que los adolescentes se desenvuelvan como nuevos actores en esta, que es, la sociedad del conocimiento.

1.1.3 La cultura de pertenencia en red

El fenómeno tecno-social que ha tenido mayor impacto en la era digital ha sido la transformación de una web de lectura o 1.0 a una web social cimentada en una arquitectura de la participación. Este suceso, según O'Reilly (2006), uno de los principales entusiastas del concepto de Web 2.0, establece siete principios constitutivos que son: la World Wide Web como plataforma, el empleo de la inteligencia colectiva, la gestión de las bases de datos como competencia básica, el fin del ciclo de las actualizaciones de versiones del software, los modelos de programación ligera junto a la búsqueda de la simplicidad, el software no limitado a un solo dispositivo y las experiencias enriquecedoras de los usuarios.

Características que han sido estudiadas y bien definidas a lo largo de una década, que han cambiado la forma en que construimos nuestras relaciones con otros individuos, con otras organizaciones y con la cotidianidad, dándonos los instrumentos para el diseño de futuras instituciones. Esto ha dado lugar a nociones de convergencia que no es solo tecnológica y de los medios sino cultural, en la cual se crean espacios donde las formas en que se produce cultura de masas están influenciando las formas mismas en que se produce la participación política y cívica (Cardoso y Jacobetty, 2013).

Ejemplos claros lo son el 15-M (<https://15mpedia.org/wiki/15M>), la movilización Occupy Wall Street (<http://www.occupywallst.nyc/home/>) y el proyecto *18daysinegypt* (<http://beta.18daysinegypt.com/>) acerca de las protestas en Egipto que condujeron a la caída del régimen de Mubarak.

Para Cardoso y Jacobetty (2013), estos nuevos actores en la cultura red son objetos de cambio social que han modificado nuestros valores y creencias, transformando una cultura basada hasta el momento en un individualismo en red, que ya no se centra en el interés propio sino colectivo, dando lugar a lo que ellos han denominado prácticas de *culturas de pertenencia en red*, las cuales conforman una matriz con cuatro dimensiones: culturas nube, culturas de apertura, culturas de piratería y culturas de redes sociales.

Desde un punto de vista de la propiedad, la producción y el consumo de bienes y servicios, los autores plantean que el cambio de creencias y valores de las culturas de pertenencia en red se desenvuelven en estas dimensiones, la cultura nube es la configuración actual que se tiene acerca de la propiedad, la cual estaba relacionada a la posesión individual o de las instituciones pero con la introducción de las redes digitales esta se relaciona con la capacidad de acceso, que determina el principio de estar conectados, las 24 horas y desde cualquier punto geográfico, determinando la toma de decisiones inmediatas, factor que afecta los sistemas financieros y por ende los modelos de negocio que han difundido la cultura de propiedad basada en el acceso como requisito para garantizar la posesión. Esto se evidencia en las maneras como se almacenaba y se mantenía junto a nosotros la música, el video y todo tipo de información, al inicio el soporte digital eran los Cd-roms, que luego se convirtieron en artefactos de mayor capacidad de almacenamiento y compatibilidad como las USB y los discos duros y ahora los espacios virtuales, plataformas y las *apps* han cambiado la percepción de propiedad por su don de ubicuidad, de fácil acceso y utilización.

Las culturas de apertura están condicionadas por tres formas que fomentan la producción en el contexto digital, estas son la remezclas y mashups, código abierto y prácticas beta y de actualización. La conexión de estas tres prácticas ha permitido desarrollar en las personas y organizaciones la producción de acciones y eventos para el cambio social. Una apertura que tiene su bastión en la horizontalidad y no en la jerarquización y verticalidad de las organizaciones actuales. La tercera dimensión es la llamada culturas de la piratería, es la idea que si algo se encuentra en el ciberespacio puede ser compartido, sin tener en cuenta los derechos legales de los objetos digitales expuestos en la red. Lo anterior ha afectado al modelo corporativo de entretenimiento y mediático por la producción de las culturas de masas que toman lo que desean, lo modifican y lo distribuyen libremente. Esto llevado al terreno de la participación con un fin común hace que las organizaciones intercambien ideas para llevar a cabo situaciones que permitan una transformación social. Por último las culturas de redes sociales se derivan de la vinculación a un tejido comunicativo que comparten significados e intereses en común y a las maneras de interacción social que permiten la circulación y producción de contenidos generados por los usuarios, la participación de la cultura de masas y cómo estas dinámicas hacen parte de las rutinas

diarias de las personas se han tornado en actividades transparentes de las nuevas culturas de pertenencia red (Cardoso y Jacobetty, 2013).

Se podría decir que los pilares que cimentaron la mutación de la web y en consecuencia las prácticas que se han generado a partir de estar inmersos en este ecosistema digital han permitido que se modifiquen las formas de participación social, pero también las maneras de transmisión y construcción del conocimiento, potenciando un aprendizaje de intercambio abierto y transformando los espacios formales de enseñanza en colaboratorio¹, entornos de encuentros de libre acceso e intercambio de materiales entre docentes – académicos – estudiantes (Cobo y Pardo, 2007).

Bajo este panorama se consolida la web y por ende los cambios culturales que han generado la apropiación de las tecnologías y la producción de contenidos digitales en un escenario rico en herramientas, en espacios de intercambio y pedagógicamente más prolífico, flexible y participativo donde los diferentes actores (estudiantes – docentes) pueden llegar acuerdos de intercambio de sus saberes.

1.2 Mutaciones en el ecosistema comunicativo digital

El filósofo francés Pierre Lévy (2007) a través de su interpretación conceptual de la triada tecnología – sociedad – cultura, establece en una de sus premisas que la desmaterialización de la información es consecuencia de un proceso de digitalización y que encuentra en el ordenador un operador de virtualización de dicha información.

Es así como esta información digitalizada y los múltiples soportes de almacenamiento, reproducción, transformación, visualización y comunicación son los que han permitido a las personas, en la sociedad digital, configurar sus nuevos espacios de interacción e intercambio de saberes, intereses y formas de participación. Hablar de convergencia en este momento implica que

¹ Colaboratorio surge en la integración de las palabras colaboración y laboratorio. “Es un punto abierto a académicos, investigadores, estudiantes y público en general interesado en la conformación de espacios de aprendizaje en red, flexible y participativo. Al hacer uso de las TIC, un colaboratorio permite a los científicos trabajar juntos en u mismo proyecto, aunque se hallen muy lejos unos de otros” (Cobo y Pardo, 2007, p. 52).

nuestras vidas están rodeadas de bits, de información, de artefactos y por consecuencia de prácticas fomentadas por la integración tecnológica, la interactividad, la hipermedialidad y la inmersión, una mutación hacia una cultura de lógica digital.

Del mismo modo que Levy, Scolari (2008) parte de la idea de inescindibilidad de estos tres elementos, conceptualizando lo que él denomina los *hipermedios*, esto es, la tecnología y la tecnocultura, implican y permiten en sí mismos un medio y un factor que determina las interacciones comunicativas, y no se limitan a fungir un papel como *meros instrumentos*; aislados del lenguaje y de las relaciones humanas. Los *hipermedios* no son un elemento inerte meramente instrumental; estos se desbordan de aquel concepto: los hipermedios son un método.

Levy hace una segunda categorización a lo que él llama *asuntos humanos*: “personas vivas y pensantes; entidades materiales naturales y artificiales; ideas y representaciones” (Levy, 2007, p. 6), arguyendo que esta es una triada indivisible, pues lo humano carecería de sentido si se sustrae de su entorno material e ideal, al estar su naturaleza cimentada en construcciones lingüísticas y representaciones simbólicas de su propio ingenio y que, por ende, hacen parte de él.

Es así que el autor francés plantea que la cultura digital del hoy es producto de revolucionarios procesos de transformación que tienen un alcance distinto y mayor al que en su momento generaría, por ejemplo, el proceso de desarrollo de la escritura, toda vez que no se limita a meras representaciones simbólicas (de ideas), como en este último, sino que implica la materialización misma de su objeto, lo que en este sentido, conlleva a una revolución cultural de mayor trascendencia (Levy, 2007).

La interactividad en la comunicación es, entonces, un fenómeno permitido nada más y nada menos que por el lenguaje. El lenguaje es el insumo fundamental de la comunicación, el que a su vez permite la existencia de esta última. La comunicación da nacimiento al conocimiento científico; por ende, la generación de conocimiento es imposible sin el lenguaje. El conocimiento científico es producto de una conversación (en términos de Flores); de un proceso de intercambio de ideas en el que no se definen los papeles emisor–receptor de forma absoluta. Para Flores (1997) “Es un proceso enteramente simbiótico. En este sentido, el lenguaje no es solo una herramienta simbólica descriptiva, sino una manifestación de la realidad y una representación del pasado” (citado por Scolari, 2008, p. 22).

La comunicación, por el medio que sea, es una actividad lingüística. Es por ello que desarrollar cualquier teoría (de un área del conocimiento específico) implica un lenguaje propio, esto es, compartir conceptos, hablar el mismo idioma. Esta conversación no es solo el discurso, sino la red en sí misma: los medios que posibilitan dichos procesos comunicativos y los interrogantes que la conforman. Por ello, la comunicación va más allá de un intercambio de información, “la comunicación y la organización están ligadas”, en el entendido que el lenguaje determina un método; las reglas del juego (Flores, 1997, citado por Scolari, 2008, p. 23).

Scolari también parte del concepto de *conversación* del que se vale Flores: “los procesos comunicativos mediados por tecnologías no son otra cosa que una conversación” (Scolari, 2008, p. 22), pero lo lleva algo más allá, en términos de su aplicación al fenómeno tecnológico comunicacional, definiéndola como “un conjunto de intercambios, hibridaciones y mediaciones dentro de un contexto donde confluyen tecnologías (p. 26).

La revolución mediática actual, del mismo modo que cualquier disciplina, tiene un génesis. Los medios de comunicación tradicionales, u *old media*, dieron el primer paso para el nacimiento y desarrollo de la era digital, serían desplazados a mediados de los noventa por lo que más adelante tomaría el nombre de *new media*. Esta revolución en la información y en la forma como se concibe su difusión de los medios de comunicación ha traído consigo un cambio tan relevante, que casi ha replanteado todas las dimensiones humanas. La teoría de los *nuevos medios* de comunicación (*new media*) de mediados del siglo XX, gestarían las *teorías de la comunicación de masas*.

Los nuevos medios, que se apartan de la lógica de los medios tradicionales (como la radio, la TV o el broadcasting), tienen como novedad que posibilitan la intervención de contenidos a través de la *colaboración de usuarios*; esto es, la interacción de los mismos. La lógica del broadcasting, y en general, de todos los medios tradicionales de comunicación, sufren una primera transformación con el surgimiento de la comunicación de masas, cuya particularidad es la interacción existente entre un emisor único y un receptor masivo.

Por su parte, la particularidad de la hipermedia es que puede ser intervenida por los mismos usuarios y permea en el entorno humano, haciéndose campo en todas sus áreas. Esto ha hecho que a su vez, la hipermedia se convierta en un área particular, objeto de estudio, individual; no en un mero instrumento. Lo anterior conlleva una inevitable relativización del término *nuevos medios*,

cambiando el paradigma: la información no es inmutable. La Internet, como nuevo esquema de relaciones sociales y de participación a gran escala de los individuos, rompe la linealidad y permite la inmediatez en sus interacciones, homogenizándolas, lo que amplía el espectro de posibilidades temporales y espaciales, haciéndolas ilimitadas (Osuna, 2012).

Según Manovich, (2006) “la comprensión popular de los nuevos medios los identifica con el uso del ordenador para la distribución y la exhibición, más que con la producción. En consecuencia, los textos distribuidos por ordenador, como los sitios *web* y los libros electrónicos, se consideran nuevos medios, mientras que los que se distribuyen en papel, no” (p. 63), es decir, todo tipo de comunicación mediado por tecnologías digitales.

Las teorías de la comunicación tratan además de los “medios masivos, de los intercambios simbólicos que éstos posibilitan y de la dinámica que oponen las estrategias de manipulación de los procesos de interpretación” (Scolari, 2008, p. 33). Esto nos sugiere un supralenguaje dentro del mismo proceso comunicativo digital.

Scolari hace especial énfasis en la obsolescencia relativa que puede contener el significado mismo de los términos que refieren a una interacción multimedial digital *actual*. Sin embargo, y en este sentido, Caldwell (2000) sostiene que la teoría de la cultura digital es en sí misma una práctica cultural, desarrollada de diversas formas en escenarios científicos específicos. Las teorías de la comunicación de masas son consideradas la fase primigenia de la cultura digital, entendida como entidad autónoma.

Desde el surgimiento del World Wide Web, y en general, el estallido irreversible que daría comienzo a la era digital, se produce la inevitable contraposición fáctica a las teorías (paradigmas) comunicacionales de finales del siglo XX, partiendo desde el clásico *paradigma informacional* (Scolari, 2008), que exponía un sencillo sistema lineal de emisor a receptor, aplicado a los medios comunicativos convencionales, a la impulsada por Greimas (1991), quien define la comunicación como un “proceso polémico contractual” (p. 38).

En este salto de los procesos de comunicación, Lévy (1994) emplea el concepto de *superlenguaje* en alusión al espacio al que él mismo llamaría *cosmopedia*. Según el autor, es un espacio del

conocimiento multidimensional de representaciones dinámicas e interactivas. Se le llama cosmopedia:

A un nuevo tipo de organización de los conocimientos que reposa ampliamente en las posibilidades abiertas desde hace poco por la informática para la representación y la gestión dinámica de los conocimientos [...]. Más que a un texto de una sola dimensión, o incluso a una red hipertextual, estamos frente a un espacio multidimensional de representaciones dinámicas e interactivas. Al cara a cara de la imagen fija y del texto, característico de la enciclopedia, la cosmopedia opone a un gran número de formas de expresión: imagen fija, imagen animada, sonido, simulaciones interactivas, mapas interactivos, sistemas expertos, ideografías dinámicas, realidades virtuales, vidas artificiales, etcétera. En última instancia, la cosmopedia contiene tantas semióticas y tipos de representaciones como se pueden encontrar en el mundo mismo. La cosmopedia multiplica los enunciados no discursivos.

[...]

A nuestro entender, la característica principal de la cosmopedia, y lo que le da su valor, es precisamente la no separación. Para los intelectos colectivos el conocimiento es un continuum, un gran mantel de retazos del cual cada punta puede plegarse sobre cualquiera otra. La cosmopedia desmaterializa las separaciones entre los conocimientos. Disuelve las diferencias entre las especialidades en tanto que son territorios donde se ejercen poderes, para solo dejar subsistir zonas de contornos difusos, estructuradas por conceptos de alcance variable y objetos en redefinición permanente (Levy, 2004, pp. 121-122).

Según Marshall (1996), “una de las características primordiales de los nuevos dispositivos de comunicación es su capacidad para borrar las barreras entre los medios y contaminarlos entre sí (...) de esta manera la *new thing* podría ser la aparición de una *transmedialidad* que atraviesa y combina los viejos lenguajes y medios” (Citado por Scolari, 2008, p. 73).

Manovich (2006) sostiene que

Para entender la lógica de los nuevos medios debemos mirar hacia la ciencia de la computación. Ahí es donde se podrían encontrar los términos nuevos, las categorías y operaciones que caracterizan a los medios cuando se vuelven programables. Desde los estudios de los medios,

nos movemos hacia algo que se podría denominar *estudios de software*, de la teoría de los medios a la teoría del *software*. (p. 48).

Siguiendo la teoría de Orihuela (2003), y dejando atrás los paradigmas clásicos comunicativos, como él mismo lo diría, *de audiencia a usuario*, “el usuario se convierte en el eje de los procesos comunicativos, el contenido es la identidad de los medios, el multimedia es el nuevo lenguaje, el tiempo real es el tiempo dominante, el hipertexto es la gramática y el conocimiento es el nuevo nombre de la información” (p. 4). Orihuela habla además de eComunicación “para nombrar las nuevas experiencias donde la tecnología digital se encuentra en el centro de los intercambios simbólicos” (Citado por Scolari, 2008, p. 76).

Este salto de paradigmas es resumido por Orihuela (2003) en diez categorías, a saber:

- ✓ De audiencia a usuarios
- ✓ De medios a contenidos
- ✓ De mono medía a multimedia
- ✓ De periodicidad a tiempo real
- ✓ De escasez a abundancia
- ✓ De intermediación a desintermediación
- ✓ De distribución a acceso
- ✓ De unidireccionalidad a interactividad
- ✓ De lineal a hipertexto
- ✓ De información a conocimiento

De estas, hay categorías que se podrían decir las más comunes por ser útiles especialmente por la facilidad que brindan para diferenciar si se está o no haciendo referencia a un nuevo medio:

- ✓ Transformación tecnológica (digitalización)
- ✓ Configuración muchos-a-muchos (reticularidad)
- ✓ Estructuras textuales no secuenciales (hipertextualidad)
- ✓ Convergencia de medios y lenguajes (multimedialidad)
- ✓ Participación activa de los usuarios (interactividad)

Según Scolari (2008) es posible aseverar que el concepto en común de estas categorías es el de *digitalización*, pues es esta la que determina cuál es y cuál no una nueva forma de comunicación.

Siendo la digitalización el umbral que separa los viejos de los nuevos medios, es preciso definir la digitalización como “un proceso a través del cual las señales eléctricas pasan de un dominio análogo a uno binario” (p. 80). Sin embargo, asevera Scolari, todos estos procesos de comunicación estaban mediados por la imprecisión de la distorsión en la transmisión. Lo que en la digitalización se reduce abismalmente; pues lo que originalmente funcionaba de forma análoga se convierte a posteriori en un sistema binario. Además, dio origen al nacimiento de Internet y de todas las formas de comunicación en formato digital. Es decir, la digitalización posibilita la existencia del hipertexto y la interacción, por lo que, si no fuera posible transformar la información del formato análogo al digital, la *comunicación digital* no existiría.

El término *hipertexto*, estrechamente ligado a los procesos digitales y transmedia, es adoptado inicialmente por Theodor H. Nelson en la década de 1960 para referirse a “un tipo de texto electrónico, a una tecnología informática radicalmente nueva y, al mismo tiempo, a un modo de edición” (Landow, 2006, p. 25).

Como Nelson (1965) indica, “con hipertexto me refiero a una escritura no secuencial, a un texto que se bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva”. De acuerdo con la definición popular, se trata de una serie de bloques conectados entre sí por enlaces que forman diferentes itinerarios para el usuario” (p. 90).

Por su parte, Lévy (2011) habla del hipertexto como:

Un conjunto de nudos ligados por conexiones. Los nudos pueden ser palabras, imágenes, gráficos o partes de gráficos, secuencias sonoras, documentos completos que a su vez pueden ser hipertextos [...] Navegar en un hipertexto es diseñar un recorrido en una red que pueda ser tan compleja como se quiera. Porque cada nudo puede contener a su vez toda una red (p. 42).

El teórico George Landow, con el pasar del tiempo, se ha referido al hipertexto de formas distintas. En su obra *Hypermedia and Literary Structures*, define el hipertexto como “una forma distinta de literatura” (1991). Posteriormente, el mismo autor habla del hipertexto como un texto combinado de bloques (o imágenes) unidas electrónicamente por medio de múltiples caminos, vínculos,

enlaces en una textualidad abierta, perpetuamente sin acabar (1995). Más adelante, en su obra *Hipertexto 3.0* (2009), lo define como un “medio informático en el que se relaciona información, tanto verbal como no verbal” (p. 25). Realmente fue la digitalización la que marcó un antes y un después, porque fue abrir la puerta a un modelo que no excluye contenidos y, más allá de eso, es un espacio en que se pueden crear las formas como se quiere adaptar un producto determinado.

Sin embargo, se vería con posterioridad que la interactividad a la que en un primer momento se aludiría con el término de *multimedialidad*, se vería trasladada para incorporar el de *convergencia*, dada en los medios, y la figura híbrida de prosumidor, pero especialmente la que lleva a que los lenguajes se comuniquen entre sí. Se trata del nacimiento de las narrativas en el marco de la transmedialidad: el cambio de medios permite que la misma historia sea contada de formas y en lenguajes distintos, que además es llevada a otro nivel, porque propicia la *colaboración* de usuarios en escenarios web, fenómeno dado también por la influencia del cambio en la forma de difusión, distribución y consumo de la información. Los conceptos, *convergencia* y *narrativa transmédica*, “son solo síntomas de una mutación profunda del ecosistema de medios” (Scolari, 2010, p. 8).

1.3 Hablar de Convergencia cultural

El fenómeno de la convergencia es una manera de pensar nuevas formas de estructurar y expandir los medios de entretenimiento y comunicación, incorporando a los usuarios dentro de las lógicas del mercado y las interacciones que estos colectivos desencadenan. Es un proceso que ha trascendido las industrias mediáticas y se está insertando en otras disciplinas y campos del conocimiento.

Jenkins (2008), autoridad en comunicación define este momento cultural desde lo mediático.

Es el flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento. ‘Convergencia’ es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose (p. 14).

La convergencia mediática, la cultura participativa y la inteligencia colectiva se relacionan donde todo se entrecruza: los viejos y los nuevos medios, los medios populares y los corporativos; donde el producto y el consumidor mediáticos interaccionan de formas que en otros escenarios sería imposible.

A través de la historia se puede concluir que los viejos medios nunca mueren ni se desvanecen; caso distinto a las herramientas para acceder a los contenidos, que sí caducan; las tecnologías enfocadas en la distribución vienen y van, mientras los medios sobreviven; este es más que un cambio tecnológico y altera la conexión entre tecnologías actuales, las industrias, los mercados y los públicos (Jenkins, 2008).

En la convergencia los usuarios son grupos de personas que se mezclan como residentes de esta cultura y otras cuyas vidas han transcurrido en estos tiempos de emancipación de lo virtual, pero al final todos han realizado de una manera u otra procesos convergentes, esto quiere decir que lo técnico y mediático ha servido de catapulta para que estas maneras de actuar sean interpretadas y conceptualizadas.

Para esta investigación “la convergencia representa un cambio cultural, toda vez que se anima a los consumidores a buscar nueva información y establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos. La convergencia se produce en los cerebros de los consumidores individuales y mediante las interacciones sociales con otros” (Jenkins, 2008, p. 15). El investigador estadounidense relaciona la convergencia con la cultura de la participación por la capacidad creadora que ha desarrollado la horizontalidad de las tecnologías y el nuevo papel del consumidor-productor y con la inteligencia colectiva por las interacciones en grupo que generan significados y sentido en la cultura popular.

Si se comprende que la convergencia se está realizando en los procesos cotidianos como los comunicativos, laborales y de entretenimiento, es necesario incorporarla en las instituciones educativas y sus procesos de enseñanza - aprendizaje, ya que los adolescentes se han convertido en cazadores y recolectores de información, se divierten rastreando la historia de los personajes y los elementos que hacen parte de un mundo de ficción creado, estableciendo conexiones entre diferentes textos dentro de la misma franquicia, una manera de intervenir en las culturas del conocimiento en red (Jenkins, 2008).

La convergencia mediática atrae consumidores y genera una facilidad casi automática en lo que refiere a la venta de bienes y servicios. Esta circulación de contenidos tiene como uno de sus personajes principales al consumidor, sin el cual sería imposible llevar a cabo la lógica de la digitalización de los procesos comunicativos y su difusión masiva, fenómeno que permite la convergencia (Jenkins, 2008). Es decir, podría afirmarse que el término *convergencia* usado para efectos de esta investigación, es en sí mismo *convergente*.

Landow (2009) habla de la convergencia en dos campos del saber: la teoría de la literatura y el hipertexto informático. Y enfatiza que el hipertexto ha sido un punto coyuntural desde su aparición, inmiscuyéndose en todas las áreas del saber y transformando de forma importante determinados aspectos de las mismas. Es así como, por ejemplo, ya se cuenta con la hipertextualidad para acceder a contenidos literarios, científicos o de contenido multimedia. El autor en mención referencia dos posibilidades en el marco de la generación de contenido multimedia: La adaptación de un producto a multimedia (hipertexto) y, lo que cada vez es más frecuente, la creación de productos con ese fin específico.

Para Jenkins (2008), la convergencia no solo nace cuando se crea algún dispositivo ni la coordinación entre empresas tecnológicas y cinematográficas; esta nace cuando las personas toman las riendas de los medios y para fortuna de los seres humanos el entretenimiento no es lo único que fluye por las plataformas mediáticas sino también las vidas de las personas, sus relaciones, recuerdos, fantasías y deseos. La convergencia no está en los aparatos electrónicos, sino en el cerebro de los consumidores y, “en un segundo nivel, en las interacciones humanas; la convergencia es una fuerza de cambio en las industrias mediáticas”.

El uso de dispositivos electrónicos y los recursos digitales que median esas interacciones cuenta con que ofrece facilidad en su uso y en el acceso al contenido. Esto cambia la lógica educativa tradicional porque deja de ser unidireccional: los productores de información/conocimiento ya no son unos pocos (Scolari, 2010). Piscitelli (2010) habla de la necesidad de “pasar de las pedagogías de la enunciación a las de participación”, en las que el conocimiento es una creación colectiva. El crecimiento expansivo y acelerado de esta lógica genera contradicciones en los procesos educativos que se siguen empleando, porque estos no obedecen a la realidad digital y a la transversalización del universo transmedia que se inmiscuye en la materialidad del entorno y

modifica contextos, creaciones, redes de usuarios y, en general, en el mundo y las formas de interpretarlo. Desconocer esas transformaciones y seguir en el mismo modelo de enseñanza es educar en la incompetencia a partir de modelos arcaicos que no forman ni propician el desarrollo de las capacidades de cada ser. No replantear la educación de acorde a las transformaciones comunicativas digitales actuales, es negar al individuo como un ser con aptitudes particulares y al desarrollo de sus capacidades para el uso de unas herramientas que el mismo medio ofrece para poder ser interpretado.

1.4 El camino recorrido: Hacia una alfabetización transmedia

El término *alfabetización* surge como producto de la Revolución Industrial, de una forma tan primaria aún que para entonces su significado carecía de precisión. En ese momento se perseguía un modelo basado en la escritura manuscrita e impresa. Braslavsky (2003), plantea que la alfabetización en los procesos de lectoescritura propiamente, terminó su expansión en la modernidad y que en la posmodernidad, este proceso automáticamente se replanteó. El que este parta del entorno tecnológico y comprenda el desarrollo humano, hace que el mismo varíe de cultura en cultura y que, por supuesto, tenga un impacto histórico distinto en cada una. Por otro lado, y a la luz de su propia iniciativa *Decenio de las Naciones Unidas de la Alfabetización (2003-2012)*, para la UNESCO:

La alfabetización es un derecho humano fundamental y constituye la base del aprendizaje a lo largo de toda la vida. Por su capacidad de transformar la vida de las personas, la alfabetización resulta esencial para el desarrollo humano y social. Tanto para las personas y las familias como para las sociedades, es un instrumento que confiere autonomía con miras a mejorar la salud, el ingreso y la relación con el mundo.

El uso de la alfabetización para intercambiar conocimientos evoluciona constantemente, a medida que progresa la tecnología. Desde la Internet hasta el envío de mensajes de texto por los teléfonos móviles, la disponibilidad cada vez mayor de medios de comunicación propicia el aumento de la participación social y política. Una comunidad alfabetizada es un colectivo dinámico, en el que se intercambian ideas y se suscitan debates. En cambio, el analfabetismo es un obstáculo en la consecución de una calidad de vida superior e incluso puede ser el caldo de cultivo de la exclusión y la violencia. (UNESCO, Literacy, s.f.).

Dicho proyecto busca promover la alfabetización mediática para, como primera medida, extenderla a personas que no tienen acceso a la misma, con el objetivo de implementar en ellas competencias de análisis, evaluación y desarrollo de mensajes en diversos formatos y brindarles herramientas que les permitan estar capacitadas como consumidores críticos de medios y como seres en sociedad y que, por ende, están en interacción con otros en todos los niveles en que actualmente se es posible; en tanto reconoce la alfabetización como un derecho humano (UNESCO, 2005).

Scolari (2014) en su sitio web hipermediaciones.com habla que esta Alfabetización mediática o *media literacy* se ha concentrado sobre todo en la enseñanza de competencias mediáticas a los jóvenes. O sea, se les enseña cómo realizar una interpretación crítica de los mensajes y un consumo racional de los medios. En ese campo existe una relevante cantidad de experiencias, referencias bibliográficas y proyectos dedicados al alfabetismo mediático (párr. 6).

Sin embargo, en la actualidad incluso este concepto se ha modificado, dando surgimiento a la llamada *alfabetización transmedia*. Su llegada se dio como consecuencia de la emersión de nuevas formas de comunicación en la red, digital e interactiva. Por otro lado, los jóvenes como tal, y conforme al nuevo entorno en el que se están formando, desarrollan una serie de competencias que tienen absoluta coherencia con las necesidades que el mundo digital plantea hoy, pero que están al margen del escenario educativo, que infortunadamente ha trazado una brecha entre la educación y la realidad. Para el presente estudio se hace necesario definir entonces el concepto de *competencia*, que lejos de su concepción empresarial-comparativa tradicional, se toma como “una combinación de conocimientos, destrezas y actitudes que se consideran necesarios para un determinado contexto” (Ferrés y Piscitelli, 2012, p. 2).

Con referencia a lo anterior, es válido afirmar que este salto de la alfabetización mediática a la transmedia tiene sentido: mientras aquella se limita al análisis de la producción de medios y de contenidos meramente desde una perspectiva de consumidor; esta convierte el viejo consumidor de medios en “*prosumidor* (productor + consumidor), un sujeto activo que crea nuevos contenidos y los comparte en las redes digitales”. (Scolari, 2014, párr. 7).

Es decir, el concepto *transmedia*, como lo explica Gómez (2010), es el proceso vanguardista de transmitir mensajes, temas o historias a una audiencia masiva a través del uso de forma ingeniosa y bien planificada, utilizando múltiples plataformas de medios y extensión de marca creando una

lealtad en la audiencia intensa y un compromiso a largo plazo. La transmedia está concebida como una narrativa propia de un contexto (del digital, en este caso), esto es, como manifestación/modalidad del lenguaje empleado dentro del mismo.

La alfabetización en la era actual influenciada por las tecnologías y los medios cuenta con una difusión que tiende a ser constantemente expansiva y por supuesto, convergente con todas las áreas que conforman el entorno humano; por ello, y con miras a conseguir una aproximación a la realidad medial, se crearon subdivisiones conceptuales. En alusión a esto, diversos autores se han encargado de crear aproximaciones sobre alfabetizaciones que surgen de la realidad convergente:

La alfabetización digital (Gilster, 1997; Gutiérrez, 2003, Gros y Contreras, 2006), la alfabetización visual o *visual literacy* (Messaris, 1994) o la alfabetización mediática e informacional (Livingstone, 2004; Livingstone *et al.*, 2012). Se incluye la transalfabetización (*transliteracy*) como un concepto integrador que evalúa la habilidad de leer, escribir e interactuar a través de múltiples plataformas, herramientas y medios (Ythomas *et al.*, 2007) y que se centra menos en la enseñanza de aspectos tecnológicos para virar la mirada hacia los actores y el uso contextual de las tecnologías (Frau-Meigs, 2012).

Una característica interesante de la alfabetización es que, si bien se hacen evidentes tantas diferencias entre su concepción *tradicional* y la *transmedia*, en esencia estas dos *modalidades* guardan similitudes elementales; conexiones existentes entre ellas surgidas como consecuencia de su mutación histórica. Es decir que al compartir su *génesis* es posible no verles como fenómenos *distintos* sino *divergentes*: procesos paralelos y análogos en estrecha relación que surgen de la necesidad de comunicarse; y de ser vistos a nivel macro, como fases distintas de un solo gran proceso transversal a todos los aspectos humanos, condicionado y condicionador de las dimensiones temporales e históricas de una cultura.

Según Grandío (2015), la alfabetización transmedia es:

La capacidad de evaluar y crear contenido a través de múltiples plataformas con un sentido unitario y complementario teniendo en cuenta diversos lenguajes y experimentaciones creativas, presentando además una actitud ética hacia su propio contenido y el de los demás, y con el objetivo de fomentar la participación plena en contextos cada vez más interculturales (p. 37).

La narrativa como elemento integrador de la transmedia puede versar sobre cualquier tema y se relaciona íntimamente con el diseño y producción de historias con un énfasis mediático. Así, por ejemplo, en el caso de las narraciones llevadas a los viejos medios de los noventa (aunque viejos), podía hablarse de características transmedia como las propiedades de una narración que particularizan su argumento y generan apatía por parte de una población específica en contextos temporales, espaciales y temáticos singulares, hecho que delimita también su público, y posibilitaba la llegada del producto a los usuarios (masividad) (Sepúlveda y Suárez, 2016).

Para el investigador brasileño Gosciola (citado por Renó y Flores, 2012), la narrativa transmedia tiene como características:

- ✓ Es un formato que toma la narrativa como estructura.
- ✓ Es una gran historia que se comparte de forma granulada.
- ✓ Sus fragmentos son distribuidos entre múltiples plataformas de media, permitiendo que la historia se extienda.
- ✓ Toma las redes sociales como medio para circular, distribución que posibilita la estrategia “viral” o “spreadable”.
- ✓ Los dispositivos digitales y móviles como las tabletas y los smartphone sirven de estaciones de producción de contenidos.

El autor explica que pueden existir equívocos sobre el término transmedia. Los cuales serían:

- ✓ No es cualquier estrategia que tenga más de una plataforma mediática.
- ✓ Tampoco es cualquier estrategia que reproduzca los mismos relatos por medio de múltiples plataformas.
- ✓ No es un contenido analógico distribuido en una plataforma digital.
- ✓ Aunque algunas veces se confunde, no es lo mismo que cross-media.

Jenkins (2006) aclara al respecto una diferencia que se da entre narrativas transmedia y crossmedia, otro neologismo producto de la convergencia, para el autor la diferencia radica en que esta última pretende que una historia pase a través de medios, cambiando solamente el lenguaje del nuevo medio en el que se publica, mientras que la transmedialidad implica que no hablemos de una historia, sino de un universo narrativo, de tal manera que se permita, no solo un proceso de adaptación del lenguaje de un medio a otro, sino un efecto de expansión de la historia que se complementa con la armonía de diferentes medios y la participación de los usuarios/fans.

Este contexto comunicativo actual está caracterizado por ser un escenario en el que la transmedia es entendida como la narrativa propia de la lógica comunicacional de los procesos de hipermediación, que son los que determinan los fenómenos mediáticos actuales (Grandío, 2016).

Las *hipermediaciones* son entendidas como “procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrolla en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí” (Scolari, 2008, p. 115). Es decir, la *hipermediación* y la *transmedia* posibilitan la comprensión, tanto de la naturaleza como de los impactos del fenómeno mediático en el margen del contexto digital actual, lo que permite, además, su estudio en especificidad.

Jenkins (2003) habla de la narrativa transmedia como el proceso a través del cual la integralidad de una ficción se ve dividida a través de múltiples dimensiones con el objetivo de crear una sola experiencia unificada, aun cuando cada medio conserva su individualidad y hace una contribución histórica específica. El profesor norteamericano, además, hace referencia a *transmedia storytelling* como un ecosistema inherente a la cultura de la convergencia, y cuya narrativa es la expansión narrativa de un mismo objeto en diferentes soportes y lenguajes, aplicable a cualquier tipo de “relato”.

Según Scolari (2016), existen dos elementos que hacen a una narrativa transmedia:

- ✓ La historia se cuenta a través de varios medios y plataformas: a diferencia de los relatos monomedia, en las narrativas transmedia la historia comienza en un medio y continúa en otros. Podría decirse que el relato aprovecha lo mejor de cada medio para contarse y expandirse con nuevos personajes, escenarios, programas narrativos, etc.
- ✓ Los 'prosumidores' también colaboran en la construcción del mundo narrativo: si bien existe un relato oficial (canon) gestionado por el emisor, a este relato creado de arriba hacia abajo se deben sumar las historias bottom-up de los consumidores, convertidos ahora en productores. El dominio textual del fandom surge desde abajo y se integra al canon oficial, contribuyendo aún más a la expansión del mundo narrativo transmedia (p. 3).

Ese cambio de rol de quien antes fuera únicamente un receptor pasivo en el proceso comunicativo, tuvo efectos que replantearon, tanto el proceso de producción de conocimiento, como el de aprendizaje, pues el escenario digital debe entenderse como el resultado de conexiones entre personas a través de redes sociales y plataformas multimediales mediadas por dispositivos

tecnológicos, lo que hace fácilmente modificable, tanto el conocimiento en un ámbito específico, como lo que se entiende por tal concepto, produciendo un cambio importante en ambos procesos de forma automática. (Tarlá, 2016).

Otro concepto relevante con respecto al tema tratado es el de la *ecología de medios*. Para Postman (1970) la palabra “ecología” implica el estudio de los ambientes: su estructura, contenido e impacto sobre la gente (citado por Scolari, 2015, p. 29). MacLuhan (1964) sostiene que las tecnologías (los medios) alteran las ratios del sentido y los patrones de percepción de manera constante. Scolari (2015), dice que la ecología de medios puede ser interpretada como los medios que crean un ambiente que rodea a las personas y modela su percepción y cognición.

En este sentido el entorno en el cual interaccionamos, consolidado por redes de información, procesos de convergencia cultural, el surgir de nuevos medios y el cambio de paradigma comunicacional plantea la necesidad de señalar la incidencia del cambio histórico-temporal del paradigma de la alfabetización tradicional en su forma de difusión, porque –evidentemente– su mutación genera que por ejemplo un mensaje cambie estéticamente. Incluso en el evento en que este es una adaptación tomada de otro medio y su contenido guarde fidelidad textual; el medio a través de la cual se le hace llegar al usuario, el escenario en que se realiza esa transmisión y el cambio de la estética textual, resultan generando impactos importantes en el contenido. Esto es, el *cómo* resulta haciendo parte de lo que se quiere decir con un mensaje que se quiera transmitir, lo que lo convierte también en un *qué*.

Por tal motivo Ferrés y Piscitelli (2012) consideran que existen 6 grandes dimensiones que permiten definir la nueva competencia mediática en el marco de la alfabetización transmedia, a saber: Lenguajes, tecnología, procesos de interacción, procesos de producción y difusión, ideología y valores y dimensión estética. Basándose en este método, Grandío (2016) desarrolló en España un proyecto utilizando como ejes las 6 dimensiones, empleadas para medir la alfabetización transmedia. El objeto de la investigación de la autora era detectar posibles falencias en el área de la educación mediática en el marco del campo universitario español. A partir de ellas, se establecieron 15 indicadores para evaluar las variables transmedia. Como parte de estudio, valoró las guías docentes de las asignaturas universitarias relacionadas con el tema (alfabetización transmedia), y entrevistó a docentes de las mismas.

Grandío defiende la idea de que solo a través de la multidisciplinaridad y transversalidad de los paradigmas comunicacionales, es posible aproximarse para entender las nuevas realidades mediáticas y educativas.

Tras su estudio, concluyó que hay una lenta incorporación de competencias transmediáticas en el contexto educativo español, y localizó la necesidad de incorporar elementos como la recepción multimodal o los procesos de creación colaborativos. Además, crea una propuesta de alfabetización transmedia, entre las que se encuentran “incluir el transmedia de manera transversal en las diferentes asignaturas directamente e indirectamente relacionadas con la educación mediática”, es decir, aplicar la interdisciplinaridad dentro de los procesos de educación mediática, y “una auténtica capacitación transmedia de la tecnología, deberían incluirse en las guías docentes otras dimensiones como la capacitación en los procesos de producción en entornos cada vez más interculturales o la transformación de otras expresiones artísticas” (p. 99).

Por su parte, Jenkins (2006) enfatiza en la necesidad de que los estudiantes aprendan a navegar a través de relatos transmedia, entendiendo esta navegación como “la habilidad de seguir flujos de historias e información a través de múltiples modalidades, moviéndose constantemente en planos de recepción y creación” (p. 48).

Para Ferrés y Piscitelli (2012), la comunicación mediática debe ser vista de manera holística. Ellos piensan que esta comunicación que viene dándose como respuesta a múltiples procesos que permean el paisaje comunicativo tiene un “carácter integrador”. En alusión a esta última característica, hacen especial énfasis en la necesidad de ser un *prosumidor* crítico. Ellos elevan esta competencia a la categoría de requisito *sine qua non* en el marco comunicacional actual. Esto lo podemos ver cuando afirman que

Uno de los cambios fundamentales en el nuevo entorno comunicativo es la instauración de lo que se ha dado en denominar la era del prosumidor, la era en la que la persona tiene tantas oportunidades de producir y de diseminar mensajes propios como de consumir mensajes ajenos. De ahí que las dimensiones y los indicadores de esta propuesta estén estructurados en torno a dos grandes ámbitos de trabajo: el del análisis y el de la expresión. (p. 3).

Pero incluso el concepto de prosumidor se ha llevado a otro nivel debido a que la evolución de las lógicas comunicativa y computacional aporta a la construcción de una sociedad cambiante, por

posibilidades que ofrece la Web 2.0. Si antes se hablaba de las interacciones de sujetos, pero en el marco de qué y cómo intervienen un área particular, ahora se va a hablar de la figura del *prodiseñador* (Hernández, Renés, Graham y Greenhill, 2017), pues el consumo de noticias, información y productos no se limita a la *interacción de la información*, sino que se convierte en una *conversación de diseñadores* de noticias; y en este sentido, las relaciones se personalizan. Es decir que el prodiseño, a diferencia del proconsumo, va más allá de la mera participación, porque este refiere a la simple inserción de contenido en una plataforma específica, mientras que aquél entiende que dicha participación tiene un impacto en el diseño de un producto, que muta macro textualmente conforme al modo en que es intervenido.

La forma en que esta información es llevada a los usuarios, en el área educativa, por ejemplo, va a hacer que el proceso comunicativo, como ya se ha mencionado, se replantee, haciéndose necesario modificar la forma tradicional en que se hace llegar a un estudiante un material con el que se pretende guiarle, cuando no se le ha empapado en un contexto, ni se le ha ayudado a desarrollar las condiciones idóneas, esto es, las competencias que le permitan interpretar información a la luz de la razón e interactuar con ella comprendiéndola, tomando posición en escenarios específicos del saber y llevándola a la práctica. Si bien hay acceso a información variada de cualquier rincón del mundo, la integralidad necesaria y propia de la comunicación en el escenario transmedia se ve truncada por falta de condiciones que coadyuven a su desarrollo y al avance del conocimiento.

En este sentido, ya para finalizar, es importante señalar la investigación adelantada por el profesor Scolari (2016) quien ha reunido a distintas autoridades en temas de educación mediática, narrativa transmedia, contenido generado por el usuario, cultura de la participación, etnografía tradicional y virtual, y pedagogía e innovación en la educación, para llevar a cabo un proyecto al que ha denominado *Alfabetización transmedia (Transmedia literacy)*, que consiste en comprender cómo los adolescentes españoles entre los 12 y los 15 años están aprendiendo habilidades fuera de los colegios, analizando sus procesos de adquisición y construcción colectiva de competencias transmedia fuera del sistema de educación formal. Estas prácticas de aprendizaje informal abarcan desde los conocimientos básicos para la navegación en las redes digitales hasta la solución de problemas en los videojuegos o la creación y distribución en plataformas colaborativas de obras audiovisuales o escritas (fanfiction).

Capítulo 2. Transmedia en la construcción de experiencias innovadoras

El presente capítulo muestra un recorrido teórico sobre la construcción de experiencias innovadoras en un escenario transmedia. Entender la cultura transmedia como un modelo de participación y comunicación que actúa en un entorno donde los contenidos fragmentados se conectan e interactúa desde y hacia diferentes medios, y que estos a su vez se apoyan en una narrativa digital que permite la expansión y transformación a medida que un consumidor los adopta, interpreta, recontextualiza y los vuelve a circular, son elementos que se estudian en el siguiente texto. A lo largo de este capítulo se establecen definiciones, dimensiones y principios transmedia que son la base para la estructuración y desarrollo del modelo de experiencia innovadora. Por otra parte se definen las categorías que se conciben desde la cultura transmedia y son las unidades de análisis para el estudio de campo en el salón de clase.

2.1 Aproximaciones a la relación transmedia – educación – aprendizaje

Las diferentes prácticas que se están generando en los jóvenes por la convergencia de medios, la cultura participativa y la construcción de contenidos digitales en ambientes informales están siendo centro de interés tanto para investigadores como educadores. Al respecto Cobo y Moravec (2011) plantean que existen escenarios alternativos al salón de clase donde se desarrollan saberes y habilidades no institucionalizadas e incluso no conscientes, un aprendizaje invisible que se nutre de contextos híbridos que a través de las tecnologías digitales hacen desaparecer las barreras del online y el offline.

Contextos diferentes de aprendizaje, un mundo de pantallas, usuarios interesados en ser parte de espacios de ficción y no ficción y otros modos de codificación y decodificación de la información hacen necesario construir en los estudiantes habilidades particulares para interactuar y tomar decisiones en el mundo actual (Amador, 2013). Para tal fin es necesario realizar observaciones de las vivencias de aprendizaje que realizan las nuevas generaciones en un entorno convergente y establecer que existen otras alfabetizaciones que nuestros adolescentes deben interpretar para entender los fenómenos comunicativos y tecnológicos que los afectan.

Comprender estas prácticas emergentes por prosumidores que se han activado de manera potencial gracias a una arquitectura de la participación, es por medio del concepto *transmedia*, que por sí mismo, significa "a través de los medios" y describe cualquier combinación de las relaciones que puedan existir entre los distintos textos (analógicos o digitales) que constituyen una experiencia multimedia de entretenimiento contemporáneo (Herr-Stepheson, Alper y Reilly, 2013).

Pero este fenómeno que Jenkins en su expresión más básica, define como historias a través de medios, ha transitado por distintas lógicas "transmedia" que han dado forma a una convergencia cultural, o maneras de pensar sobre el flujo de contenidos, información y conocimiento a través de los medios de comunicación (Jenkins, 2011). Por ejemplo, se ha hablado de transmedia storytelling, branding transmedia, performance transmedia, transmedia play y transmedia practice.

Estas maneras de pensar y comprender el mundo, a partir del ejercicio de nuevas prácticas sociales y comunicativas en la cotidianidad de las personas, han permitido que la cultura de la convergencia evolucione como proceso y de lugar al concepto de *cultura transmedia*, propuesto por Jenkins, Ford y Green (2015), argumentado como:

El análisis de un modelo híbrido de circulación, en el cual una mezcla de fuerzas verticales (de arriba abajo y de abajo a arriba) determina cómo se comparte el material a través de las culturas –así como entre ellas– de forma mucho más participativa (y desordenada) (p. 26).

De tal manera la cultura transmedia se centra en las dinámicas sociales y las prácticas culturales que han posibilitado y masificado las plataformas tecnológicas actuales, directrices que no solo explican *cómo* compartir, sino también *por qué*.

Para los autores la apertura tecnológica ha dado lugar a un acceso democrático a las herramientas de producción y circulación mediáticas que están permitiendo un mayor interés del público a utilizar los textos mediáticos para forjar conexiones entre ellos, para mediar las relaciones sociales y darle sentido al entorno que los rodea. Las personas producen material mediático compuesto por imágenes, videos y simulaciones y lo transforman a través de sus propias críticas y comentarios de acuerdo a sus necesidades sociales y expresivas. Pero este contenido transita de manera libre en direcciones imprevistas por las decisiones que han tomado agentes autónomos que gestionan su camino por medio de diversos espacios culturales.

Por tal motivo para generar este contenido propagable se describen algunos de los aspectos que plantea Jenkins et al. (2015):

El flujo de ideas: Es necesario pensar en los tipos de contenido que más desean y necesitan las comunidades que ya se encuentran preestablecidas, dicho material debe proporcionar textos mediáticos que propicien conversaciones y actividades en estos grupos, que posibiliten los intercambios *peer-to-peer*.

Material disperso: Se debe pensar acerca de cómo amplificar el alcance del mensaje, y considerar la creación de múltiples puntos de acceso a contenidos y textos que sean tan aprehensibles como citables, que los usuarios consideren sencillos de compartir, tanto operativamente como estéticamente.

Experiencias diversificadas: Los fans actúan como intérpretes entre los contextos de producción de un texto y los contextos de recepción. Los miembros de una comunidad actúan como multiplicadores que adjuntan nuevo significado a los contenidos ya preexistentes, lo pueden hacer como “usuarios líder” que anticipa nuevos mercados para nuevo contenido publicado, “curadores retro” que encuentran contenido olvidado que puede llegar a tener aún un valor económico y cultural, y “cosmopolitas pop” que indagan la diferencia cultural y ayudan a los demás a que interpreten contenido que han encontrado de otros lugares del planeta.

Participación con final abierto: Se debe tener claro que existen diferentes tipos de participación, unos menos activos que otros, pero que al final son formas de compromiso dependiendo de aspectos sociales, tecnológicos y culturales.

Motivar y facilitar la difusión: Es esencial observar e implementar modelos de creación y difusión de los contenidos a partir de las prácticas utilizadas por los públicos *grassroots*² que generan ambientes más permisivos y divergencias de los sistemas oficiales de distribución.

Comunicación localizada y temporal: Los creadores de contenidos deben estar prestos a escuchar las conversaciones de su público particular, de tal manera que puedan producir variedad de contenidos y ser expuestos de acuerdo a las fluctuaciones de la cultura.

Los intermediarios grassroots que son partidarios y hacen proselitismo: Los creadores de contenido deben tener claro que para que un público propague contenido mediático o impulse debates sobre ese contenido es porque satisface algún propósito comunicativo que encaja en las conversaciones que ya se están manteniendo.

² El término *grassroots*, se toma del libro *Cultura Transmedia* y se podría traducir como de raíces, hace referencia a todas aquellas acciones y movimientos que surgen de la gente de a pie, del público general –y no de las empresas o élites.

La cultura transmedia es la aproximación propuesta para este estudio que ayudará a construir experiencias innovadoras en la educación universitaria, tomando al estudiante como actor principal y su papel activo en una sociedad en red a la hora de determinar el flujo de contenido que quiere consultar para satisfacer sus propios objetivos, y cómo utiliza las tecnologías y sus dispositivos para generar significado y valor a través de la producción y circulación de un mundo de contenido que se puede difundir en las redes sociales y cumplir un doble efecto: expandir lo que opina e iniciar una transformación de alguna manera del entorno común donde habita.

La innovación es una actividad que legitima las mejoras y la construcción de fértiles y permanentes avances del pensamiento y las prácticas educativas. Innovar en el salón de clase tiene su principal protagonista el docente que analiza sus competencias y las habilidades de sus estudiantes para de manera creativa diseñar experiencias enriquecedoras, donde median las tecnologías y ayudan a construir conocimiento en un espacio de interacción como es el aula (Domínguez, Medina y Sánchez, 2015). La cultura transmedia colabora en comprender y transformar el clima socio-comunicativo de la clase, potenciando la interacción como proceso que implica a profesores y estudiantes en el desarrollo de actividades, prácticas y contenidos aprehensibles y facilita el logro de la comunicación entre ellos, siendo la base de las actuaciones y de las transformaciones que se llevan a cabo en el aula.

En este sentido el salón de clase “es un ecosistema de intercambios y anhelos entre los participantes, que ha de vivirse como un escenario de auténtico aprendizaje en colaboración, empatía y apertura, valorando positivamente las múltiples vivencias y creando las mejores percepciones” (Domínguez et al., 2015, p. 64).

La cultura transmedia en el desarrollo de experiencias innovadoras situadas en el salón de clase incentiva por medio de tres categorías: la apropiación tecnológica, la generación de contenidos y la participación que se entrelazan, un discurso emergente entre los agentes y la comunidad caracterizado por una continua búsqueda de sentido, aportaciones relevantes y modalidades de intercambio fértiles y dirigidas a un proceso formativo, que se consolidará como indagador y en una línea de transformación y afianzamiento permanente. El proceso de enseñanza-aprendizaje en

este escenario adquiere un valor innovador en el momento que el docente descubre el valor auténtico de su docencia en interrelación y complementariedad con el aprendizaje de cada estudiante y sus formas de interpretar y expresar de manera creativa su pensar y de esta manera se identifican los verdaderos objetivos de cada estudiante por alcanzar en un ambiente de participación y motivación continua.

El estudio *T is for transmedia* (Herr-Stepheson, Alper y Reilly, 2013), plantea que la transmedia tiene el potencial de ser una valiosa herramienta para el aprendizaje ampliado que es uno de los retos más urgentes que enfrenta la educación actual. Mediante narrativas inmersivas, interconectadas y dinámicas, la transmedia involucra múltiples alfabetizaciones como las textuales, las visuales y de medios, así como las inteligencias múltiples. Esto permite el intercambio social y cultural entre los participantes.

Los autores del proyecto, establecen unas relaciones entre transmedia como juego y aprendizaje:

- ✓ La transmedia puede promover nuevas formas de lectura: Con el fin de participar en una experiencia transmedia los niños deben aprender a leer y escribir de manera multimedia y en diferentes plataformas. Este tipo de lectura ha sido descrito como "navegación transmedia" o "la capacidad de seguir el flujo de historias e información a través de múltiples modalidades" dentro del contexto de las nuevas alfabetizaciones en los medios.

- ✓ La Transmedia puede estimular el aprendizaje a través de la convergencia de los diferentes medios: Las narrativas complejas creadas por los mundos narrativos y las diferentes maneras de construir los relatos por medio de las plataformas son características de las experiencias transmedia que pueden ofrecer oportunidades para involucrar el entorno familiar del estudiante en dichas experiencias.

- ✓ La Transmedia puede apoyar metas de aprendizaje constructivistas: Transmedia implica la exploración, la experimentación y la remezcla, actividades que están alineadas con un aprendizaje de enfoque constructivista (por ejemplo, Bruner, 1990; Piaget, 1985; Vygotsky, 1978) que destaca el papel activo del estudiante en la creación de conocimiento mediante la creación de conexiones y el flujo de información en un contexto específico.

Con relación a lo anterior. Amador (2013) plantea:

Los ambientes de aprendizaje en relación al fenómeno transmedia, vinculan la ecología de medios, esto es, un conjunto de lenguajes, saberes y prácticas que surgen a partir de la coexistencia de medios, mediaciones y contenidos que rodean la vida de los niños y niñas. Sin duda, el ambiente de aprendizaje va más allá del aula y de la escuela (p. 20).

Por tal motivo es necesario repensar el esquema de comunicación de uno a todos que se utiliza en el salón de clase (emisor-receptor-broadcasting) y proponer ambientes dialógicos de todos a todos que estén enriquecidos de imágenes, hipertextos, movimiento, paisajes sonoros y narrativas para hacer posible en el estudiante un desarrollo de tres procesos claves que favorecen su aprendizaje en esta era digital: la interactividad; la socialización de saberes y la participación colectiva.

La interactividad se puede desplegar en tres momentos: La interactividad con los diversos contenidos, los cuales están dispersos en las diferentes plataformas y expresados en diferentes lenguajes; la interactividad con el docente que es el mediador del aprendizaje y por último la interactividad con sus compañeros de clase, redes de interesados en el tema o comunidades de práctica expertas a través de diferentes niveles de inmersión. El segundo atributo de un aprendizaje transmedia es la posibilidad de socializar y transferir los saberes de manera offline y online con otras personas que estén interesadas en los mismos contenidos, esto con el fin de ir construyendo progresivamente comunidades que desencadenan en acciones colectivas. Y finalmente el tercer atributo se focaliza en la participación colaborativa, sustentada en teorías del aprendizaje significativo y colaborativo, que potencian formas creativas de construcción del conocimiento expresadas en conversaciones, problematizaciones y análisis de diferentes contextos textuales, icónicos, audiovisuales, digitales e hipertextuales (Amador, 2013).

En definitiva, el salón de clase debe ser un espacio de interactividad constante donde se potencian estrategias pedagógicas, con el fin de incorporar la reflexión y la apertura del trabajo en red entre los participantes que interactúan con varios artefactos.

2.2 Principios transmedia

Existen características propias de los proyectos transmedia, que han permitido establecer diferencias con productos que utilizan otro tipo de narrativas digitales como los crossmedia, por tal motivo a continuación se describen dos puntos de vista de dos personas influyentes en el sector transmedia y en las industrias mediáticas y del entretenimiento, un productor de grandes series como piratas del caribe, avatar y transformers el profesional Jeff Gómez y el académico Henry Jenkins, que ha realizado un acercamiento entre estos principios y las formas de aprender de nuestros adolescentes.

En una conferencia en el año 2007 la Asociación de Productores de Estados Unidos (PGA), grupo que ofrece asesoramiento en educación y que sirve como puente entre los miembros de la asociación y la comunidad, con independencia de los medios de comunicación, invito a Jeff Gómez para hablar sobre el fenómeno transmedia. En la página de la organización se publicaron los ocho principios que planteó el productor, que luego Scolari (2013) amplió en su libro Narrativas Transmedia. Desde la perspectiva de Gómez, se enuncian las siguientes características:

El contenido es creado por uno o muy pocos visionarios, este principio determina que es necesario que exista un grupo de profesionales que coordine el guion y la producción del proyecto transmedia, para que no existan contradicciones en las líneas argumentales y se de una coherencia en el universo narrativo.

La transmedialidad debe ser prevista al comienzo de la vida de la franquicia. La expansión del mundo narrativo y por ende de sus personajes debe ser pensado desde el inicio del proyecto, los contenidos granulados en diferentes plataformas y medios deben ser activados de manera progresiva, el curso de la historia y la participación del público determinan como se deben ir accionando dichos recursos a disposición.

El contenido se distribuye en tres o más plataformas de medios, esto nos indica que una narración de lógica transmedia debe desplegarse en mínimo tres medios.

El contenido es único, aprovecha la especialidad de cada medio y no es reutilizado por otra plataforma. Esto significa que cada medio tiene unas particularidades técnicas que determinan al lenguaje que se va a utilizar, un ejemplo son los web sódios, piezas que tienen como base el lenguaje audiovisual y se adaptan al medio que es la internet, por tal motivo los contenidos son pequeñas historias, de corta duración y por lo general un complemento de un relato central. Para Gómez las adaptaciones entendidas como traducciones de un sistema de significación a otro (por Ejemplo del libro al cine) no son parte del mundo narrativo transmedia (Scolari, 2013).

El contenido se basa en una visión única del mundo narrativo. En la construcción de un proyecto transmedia donde se articulan una historia, un universo, muchos lenguajes, medios y plataformas, es esencial por parte del productor crear una biblia, que para Gómez se llama *mitología*, la cual tiene aspectos de conceptualización, realización, postproducción, distribución y estrategias de contención de los fans, que permiten orientar el trabajo de los guionistas y demás equipo interdisciplinario.

Debe existir un esfuerzo concertado para evitar las fracturas y divisiones del mundo narrativo, esto nos indica que debe existir una gestión narrativa del universo transmedia, un control que se puede tener hasta cierto momento, porque es imposible monitorear las expresiones a través de múltiples lenguajes de los fans, que generan contenidos que desafían la coherencia del canon oficial. Un claro ejemplo las miles de parodias, remix de mundos narrativos y finales alternativos de proyectos cinematográficos que se alojan en la plataforma YouTube.

La integración debe ser vertical y abarcar a todos los actores, una concepción que pretende de manera centralizada converger la cultura, la empresa y la tecnología, pero en especial los diferentes actores de la economía transmedia deben actuar coordinadamente para conservar la unidad del universo narrativo.

Incluir la participación de las audiencias. Generar espacios especialmente en la web para cortejar a los usuarios y contener los diversos contenidos generados por ellos para propiciar unas relaciones e interacciones entre el público y el relato.

Para este estudio, es de importancia resaltar la idea de gestión narrativa del mundo transmedia, que puede ser aplicada a la práctica docente y en especial a la realización de experiencias de aprendizaje de tipo transmedia. Como punto de partida, se debe realizar con el docente una organización de las actividades, los recursos, los autores, el contexto y los contenidos que se van a evaluar a lo largo del semestre, para de manera escalonada ir activando los puntos de acceso al universo conceptual que es nuestro caso, y permitir en el estudiante una indagación continua y motivación hacia la asignatura.

Jenkins (2010) habla de siete principios y su relación con el aprendizaje, que se describen a continuación:

Expansión y Profundidad

El concepto de expansión hace referencia al escaneo y filtro que se realiza al buscar información en los diferentes portales y repositorios libres en la red y la profundidad se enfatiza en la habilidad de investigar un tema que llame la atención. Una buena práctica educativa que permite a los estudiantes indagar información relacionada con sus intereses a través de las diferentes bases de datos y plataformas.

Continuidad y Multiplicidad

La continuidad en el aprendizaje puede ser representada al establecer referentes académicos tales como autores o conceptos que deben ser aprendidos en las diferentes asignaturas, esenciales para poder entender el cómo encaja esa materia en una profesión determinada, pero por otro lado estos cánones pueden ser vistos desde diferentes ángulos que permiten ampliar el conocimiento y de ahí surge la multiplicidad que posibilita alternativas para poder entender esos referentes.

Inmersión y Extrabilidad

El concepto de Inmersión es la idea de que el estudiante transite por mundos virtuales, más allá de *second life*. Es pensar en actividades donde los jóvenes construyan sus propios mundos virtuales a partir de la geolocalización, que puedan guiar a los visitantes a través de sus mundos y explicar el significado de lo que contienen. La Extrabilidad se concibe como la acción de llevar objetos o artefactos con valor histórico, geográfico o cultural que hagan parte de la didáctica en clase, pueden

ser suministrados por el estudiante o por el profesor y ayudan a enriquecer la experiencia en el salón de clase.

Construcción de mundos

La construcción de un mundo se refiere a pensar en un espacio histórico que se recrea geográficamente. Generalmente se utiliza en educación para hablar de momentos del pasado, que permiten trasladarnos a esos escenarios que son mapeados por la reconstrucción de rituales, trajes de la época y artefactos que evocan la comprensión de esas sociedades antiguas.

Serialidad

La serialidad permite fragmentar los términos en micro contenidos que facilitan el consumo y apropiación y que están dispersos en una amplia trama que abarca muchos medios, esto motiva a seguir a los estudiantes a estar continuamente visitando las plataformas contenedoras de dicha información.

Subjetividad

En el fondo, la subjetividad se refiere a mirar los mismos eventos desde múltiples puntos de vista. Es decir, es la estrategia para poder comprender o ampliar un concepto en clase, visualizándolo desde diferentes perspectivas.

Comportamiento

En este sentido Jenkins dice que es importante la motivación del estudiante y pensar en el juego como un factor determinante para activar a un prosumidor, que genera y remezcla contenidos. Esto desencadena en un comportamiento participativo e interactivo en el estudiante.

Los principios anteriormente mencionados nos muestran ejes que configuran el espacio de acción para el diseño de una experiencia transmedia en el salón de clase, primero se muestra el relato como eje discontinuo y fragmentado que se amplifica a través de varias plataformas y pantallas y segundo el eje de la participación por parte de los usuarios que posibilita la expansión del universo conceptual a través de sus contenidos que son representados en diferentes lenguajes, manifestaciones que tienen una identidad propia, una huella impresa por cada usuario.

2.3 Dimensiones de un proyecto transmedia

Para la Real Academia de la Lengua (2016), en una de sus definiciones, una dimensión es un aspecto o faceta de algo, que puede configurar un elemento en un espacio determinado. Estas dimensiones ayudan al diseño de un punto de referencia que puede ser reproducido en diferentes escenarios y que en este caso son caras que se empalman y forman un proyecto transmedia.

El investigador Scolari (2013), toma como punto de partida el modelo presentado por Pratten (2011) y realiza sus contribuciones indicando que un proyecto que involucra la narrativa en la *transmedia* (NT) debe abarcar como mínimo los siguientes componentes: Narrativa, Experiencia, Audiencias, Medios/Plataformas, Modelos de negocio y ejecución, un enfoque dirigido a creadores y productores.

Gráfico 1. Modelo de NT



Fuente: Scolari (2013)

Para esta investigación se tomarán las áreas correspondientes a narrativa, experiencia, audiencias y medios/plataformas, porque se pueden extrapolar relaciones directas con el modelo de experiencia de innovación transmedia (MEIT) que se propone. A continuación se describen cada uno de estos elementos y se evidencian las conexiones que influyen en la metodología para la construcción de las experiencias de innovación significativas.

La narrativa para Scolari (2013) es la que construye el camino que direcciona a los usuarios a transitar por los diferentes puntos de acceso a la historia y a su vez es el inicio para la creación de lo que se denomina universo narrativo.

Las narraciones de acuerdo a Chatman (1990, citado por Londoño, 2013), son aquellos relatos que tienen dos componentes principales, cada uno con sus respectivas unidades: la historia y el discurso. La historia, el qué se cuenta, está compuesta por ‘la cadena de sucesos’, que es la suma de acciones y acontecimientos, y también por lo que denominan ‘existentes’, es decir, los personajes y el escenario. El discurso, el cómo se cuenta, incluye tanto ‘la expresión’ como ‘los medios’ a través de los cuales se comunica el contenido. Para Amador (2013) el relato es un atributo humano que parece casi tan natural que no sólo se centra en la expresión, sino en la posibilidad de fabricar la identidad personal y colectiva mediante la resignificación permanente de los sucesos humanos, de tal manera la narración tiene la capacidad de moldear la experiencia de los individuos.

De acuerdo a Scolari (2013), el mundo narrativo lo estructuran tres componentes que son el lugar, el tiempo y los personajes. Aspectos que hay que tener en cuenta para ubicar, relacionar, activar experiencias anteriores y permitir la exploración por parte del usuario del universo configurado. Para el arquetipo empleado en el diseño de experiencias de aprendizaje se parte de un universo conceptual concebido como el universo de las ideas, de las representaciones mentales, de los artefactos, de los valores y de la organización de los objetos, el cual es equivalente al universo narrativo y de allí se desprenden momentos que tienen escenarios históricos y geográficos, personajes que hacen parte de esos sucesos y que permiten en primera instancia que el estudiante tenga un panorama general de la asignatura.

Partiendo de lo anterior, se puede hablar de la intertextualidad que puede ser de dos tipos en un sistema transmedia (Kinder, 1991, citado por Montoya, Vásquez y Salinas, 2013), uno vertical y el otro horizontal. El primero, el referido al universo narrativo (es decir, la historia que se está contando); y el segundo, a los productos que dan cuenta del sistema pero que no afectan la historia. En ese sentido los productos que entran al sistema transmedia y afectan el universo narrativo realizan la acción de expandir o ensanchar por medio de series anime, webisodios y video juegos;

y aquellos productos que no afectan la historia representan el fenómeno de compresión, cumpliendo una función de síntesis, de resumen o de orden cronológico de la historia (blogs de fans para análisis, perfiles de Facebook, noticias, podcast) conservan el universo narrativo y además cumplen un papel de propagación del sistema general de productos transmedia.

Asimismo, bajo la noción de Sistemas Intertextuales Transmedia (Montoya, Vásquez y Salinas, 2013), una representación gráfica que sistematiza y denomina los procesos expansivos y compresivos de una narrativa en la red. Montoya y Londoño (2015), lo definen como “una matriz de contenidos compuesta por dos ejes: uno horizontal o diegético, en donde los textos se interrelacionan por medio de la historia, y el otro vertical o paratextual, en donde los textos se relacionan con los primeros a través del análisis, la explicación o el comentario, contribuyendo a entender la historia” (p. 424).

Para este estudio se toma la intertextualidad de dos maneras: una como un recurso estilístico para establecer una relación entre dos textos de manera implícita o explícita, citando a uno dentro del otro y que se representara por medio del lenguaje y plataforma que escoja el estudiante universitario. La segunda interpretando los dos ejes descritos como un sistema de intertextualidad transmedia, que serán las formas de expandir el universo conceptual que planteara el docente en la asignatura.

La narrativa dentro de la cibercultura, genera una nueva práctica de escritura electrónica que supera las formas jerárquicas y lineales de expresión propias de la cultura impresa para abrir espacio a la renovación en los campos del saber y poder, así como en la explosión de nuevas sensibilidades y narrativas en relación con las tecnologías de la información y de la comunicación. Estos espacios abiertos por las plataformas de creación pueden ser considerados como lugares de empoderamiento, construcción, creatividad y comunidad (Victorino, 2011). Un nuevo lugar de cultura y comunicación, donde la mediación tecnológica deja de ser instrumental, para convertirse en modos de percepción, interpretación y lenguaje, gestando una narrativa que se fusiona con el dispositivo digital formando la narrativa digital.

Victorino (2011), plantea que, para entender la aparición de la narrativa digital, hay que centrarse en dos puntos clave:

Por un lado, el tema de la textualidad, y por otro, el de la lectura. El primero intenta explicar el modo en que los atributos del texto sustentan la narrativa digital, no está alejada del contexto histórico y social en la que se produce. Su carácter tecnológico no la aleja de tradiciones o significados socialmente construidos, por el contrario, su práctica potencia los procesos de significación y el cruce de multitud de símbolos culturales.

El segundo, la lectura, que en este contexto debe ser entendida como un proceso dinámico, en el que el lector construye su itinerario y no se deja llevar por el orden impuesto por el autor (p. 16).

En este contexto la experiencia de innovación se centra en brindar un escenario donde se articulan la narrativa digital y los diferentes artefactos virtuales y análogos propiciando un primer acercamiento y de manera progresiva a comprender el giro que han tomado las narrativas contemporáneas. Este primer paso permite entender la mutación de la multimedia a las múltiples plataformas mediáticas, en las que cada medio se constituye en un mundo autónomo para contar una historia a la vez que esas historias se integran en diversidad de formatos, enriqueciendo la experiencia de usuario y del universo narrativo (Rodríguez, López y González, 2015).

Para este estudio el universo narrativo, es creado por el docente, que lo configura a través del conocimiento de su disciplina y en dialogo con los saberes afines, de tal manera en la experiencia innovadora se hace la analogía de universo narrativo con la de *mundo conceptual*, por su estructura formada por los conceptos de los temas de la asignatura. Este mundo se construye en un entorno convergente (línea de tiempo), objeto digital que motivará al estudiante a profundizar en cada uno de los temas expresados en diferentes lenguajes y soportados por diferentes recursos que se encuentran de manera secuencial de acuerdo a los tiempos establecidos para cada tema. Este primer acercamiento es lineal en su estructura pero discontinuo en la manera de interactuar entre el estudiante y el objeto digital.

La experiencia, es una pieza que se acopla al relato, los lenguajes y plataformas que permiten generar puntos mediáticos alternativos para poder expandir la narración por parte del usuario, por tal motivo se toma al individuo como epicentro de las diferentes relaciones que se pueden establecer dentro del universo narrativo. Pero la experiencia centrada en el usuario es un tema que ha sido explorado por otras disciplinas como el diseño web e interactivo. La User Experience (UX) depende de una variedad de factores, propios del usuario, factores sociales, culturales, del contexto de uso y otros propios del producto (Arhipainen y Tähti, 2003), la experiencia del usuario es un concepto amplio que toma al sujeto en su totalidad, sus emociones, sus expectativas, preferencias, percepciones y creencias, para entender sus múltiples respuestas frente a un sistema o servicio.

Esta idea de UX coloca al individuo como eje principal a partir del cual se deben articular los procesos comunicativos, sociales y simbólicos para la construcción de objetos y procesos, lo mismo sucede con la experiencia transmedia que engrana los contenidos dentro de un ecosistema digital y sus relaciones con un usuario que quiere profundizar en caminos que lo lleven a una inmersión total del universo narrativo propuesto. Jenkins *et al.* (2015) expresan que un enfoque transmedia da el paso a experiencias lúdicas más significativas y aumentan el compromiso a través del reconocimiento y la recompensa a los usuarios más involucrados. También plantean que se debe llegar a un tipo de experiencia que ellos denominan de compromiso total que parte de un cortejo al fan, para establecer conexiones emocionales entre los espectadores y el contenido que les interesa, ayudando a conectar los unos con los otros dentro y fuera de estas propiedades.

Para el modelo que se ha estructurado, la experiencia inicia con el meta concepto que es la asignatura del docente del cual se desprenden los diferentes temas que han sido trabajados por distintos autores de acuerdo al momento histórico y social que fueron desarrollados. Esta historia que es fragmentada en segmentos que explican antecedentes, puntos de vista alternativos e involucran al estudiante en actividades de construcción y difusión de contenidos, permiten agudizar el compromiso y aumentar el entusiasmo y la motivación en ellos mismos y la amplificación de la narración base.

La Audiencia, es quien recibe la carga comunicacional suministrada por las diferentes plataformas y lenguajes donde se encuentran divididas las historias, pero este término que encierra una

connotación más amplia, ha sufrido mutaciones a medida que la comunicación ha involucrado la interactividad tecnológica y ha permitido la transformación de un receptor telespectador pasivo a un usuario interactivo, un sujeto que interacciona con los diferentes dispositivos y se mueve de manera ágil en una red de documentos interconectados (Scolari, 2008). Y es gracias a una arquitectura colaborativa de la web actual y la digitalización que han potenciado a este usuario a que modifique sus formas de consumir y participar, propiciando un escenario que le permita generar contenidos convirtiéndolos en productores activos.

Para la cultura transmedia planteada por Jenkins *et al.* (2015), la audiencia son las que fabrican acciones de mediación y monitorización y están conectadas con las industrias mediáticas, por otro lado, prefieren hablar de públicos que están atentos activamente a los mensajes con valor. Para Livingstone (2005) un público es una entidad coherente de origen colectivo, un conjunto caracterizado por una sociabilidad e identidad compartida y cierto significado de esa identidad. Para Jenkins *et al* (2015) sociabilidad compartida e identidad compartida son términos que pueden establecer una diferencia entre *fans* y *fandoms*, estos últimos considerados como un tipo de colectivo porque son al mismo tiempo, comunidad y conexión, ya que amplifican su poder por medio de las comunicaciones red y cuya presencia se está notando en la cultura contemporánea.

Para este trabajo se quiere establecer cómo se pueden llegar a constituir comunidades (*fandoms*) en un espacio educativo, en torno a los contenidos que se producen por parte de los estudiantes que son una forma de expansión del universo conceptual propuesta por el docente en la asignatura. Para esto es necesario cortejar o seducir a los jóvenes universitarios para establecer conexiones emocionales y activar el compromiso en ellos que se verá reflejado en la participación y construcción de textos mediáticos con significado.

Medios/Plataformas, El relato inicia en un medio y de manera líquida circula en un espacio mediático (Scolari, 2013). Las plataformas y los medios son extensiones que posibilitan junto al relato y al lenguaje, configurar textos mediáticos que construyen diversas experiencias con los usuarios. Para este estudio se establecen diferencias y se incluyen términos como lenguaje y objeto para ampliar esta dimensión, para tal fin se toma como referente lo planteado por el filósofo y profesor Pierre Lévy (2007) en su libro *Cibercultura, La cultura de la sociedad digital*, en donde

él aclara que lo que se llama media es el soporte o el vehículo del mensaje, por ejemplo la radio, la televisión, el cine y la web. La recepción por parte de un usuario de estos mensajes pueden poner en juego los sentidos y la percepción, esta da lugar a varias modalidades perceptivas como las denomina el autor, un videojuego de inmersión pone en juego la vista, el oído, el tacto y la cinestesia. Y continua explicando que una misma modalidad perceptiva permite la entrada de varios tipos de representaciones. Manovich (2006) precisa “la representación invoca la comprensión compleja y matizada del funcionamiento de los objetos culturales, tal como se ha desarrollado en las humanidades en las últimas décadas” (p. 60). Los objetos producidos en la cibercultura son objetos culturales porque representan y ayudan a configurar determinados referentes externos de la realidad física que se emplean en la totalidad de la cultura o grupos sociales específicos.

Estas representaciones para esta investigación se originan a partir de los diferentes códigos comunicativos que se pueden emplear en un mensaje y que dan lugar a diferentes tipos de relatos digitales, de esta manera de acuerdo a la manifestación expresiva y de representación icónica o simbólica y la presencia de la historia en uno o varios medios de materialización se hablarían de los siguientes lenguajes:

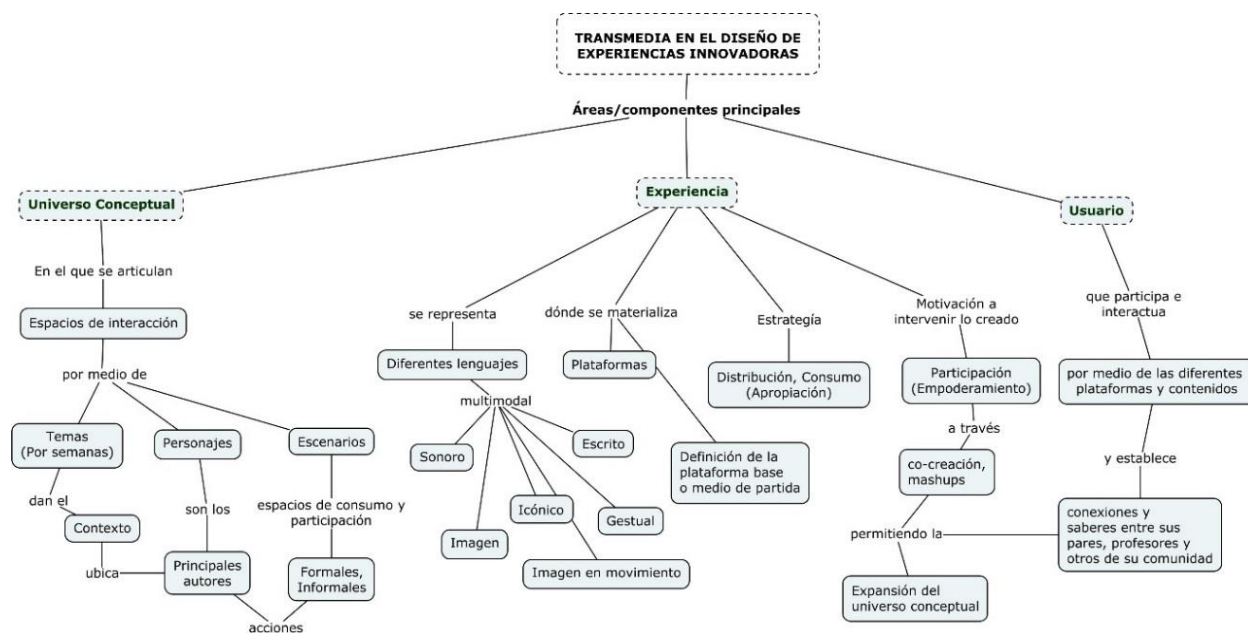
- ✓ Textuales: que hacen uso de la palabra escrita como código único.
- ✓ Orales: que emplean la palabra hablada y se complementa con el lenguaje corporal o gestual.
- ✓ Sonoros: que utilizan diferentes recursos auditivos como la voz, la música, efectos de tonalidad y sonidos ambiente.
- ✓ Visuales: mediante imágenes estáticas (la fotografía), pictóricas (el comic), icónicas (la infografía y los gráficos).
- ✓ Audiovisuales: que posibilitan la convergencia de recursos orales, sonoros, textuales y visuales, generalmente en un relato secuencial, dentro de esta categoría se incluyen el video, la animación y el dramatizado que involucra personas interpretando una historia.
- ✓ Hipertextuales: son aquellos que utilizan el lenguaje hipertextual en la comunicación interactiva digital, como lo supone Landow (2009) “un texto compuesto por bloques de palabras (o de imágenes) electrónicamente unidos mediante múltiples trayectos, cadenas o

recorridos en una textualidad abierta, eternamente inacabada y descrita en términos como enlace, nodo, red, trama y trayecto” (p. 24).

Estos lenguajes son moldeados, articulados de manera convergente y soportados en plataformas de acuerdo a Paul y Fiebich (2005, citado por Londoño, 2013) de tipo *monomediales*, cuando se transmite usando un solo recurso; *múltiples*, con dos o más tipos de recursos presentados de forma independiente, no interactúan entre sí y *multimediales* con dos tipos de medios que confluyen e interactúan entre sí, dando origen a objetos culturales como lo son los contenidos o textos mediáticos.

De acuerdo a las dimensiones descritas, se puede proyectar un esquema que posibilite el diseño de experiencias de aprendizaje el cual articule escenarios dentro y fuera del aula al igual que recursos análogos y digitales. A continuación, se muestra el esquema general con tres grandes áreas: Universo conceptual, La Experiencia y Usuario que a su vez se bifurcan en subcategorías que establecen una ruta pedagógica mediada por la transmedia.

Gráfico 2. Transmedia en el diseño de experiencias innovadoras

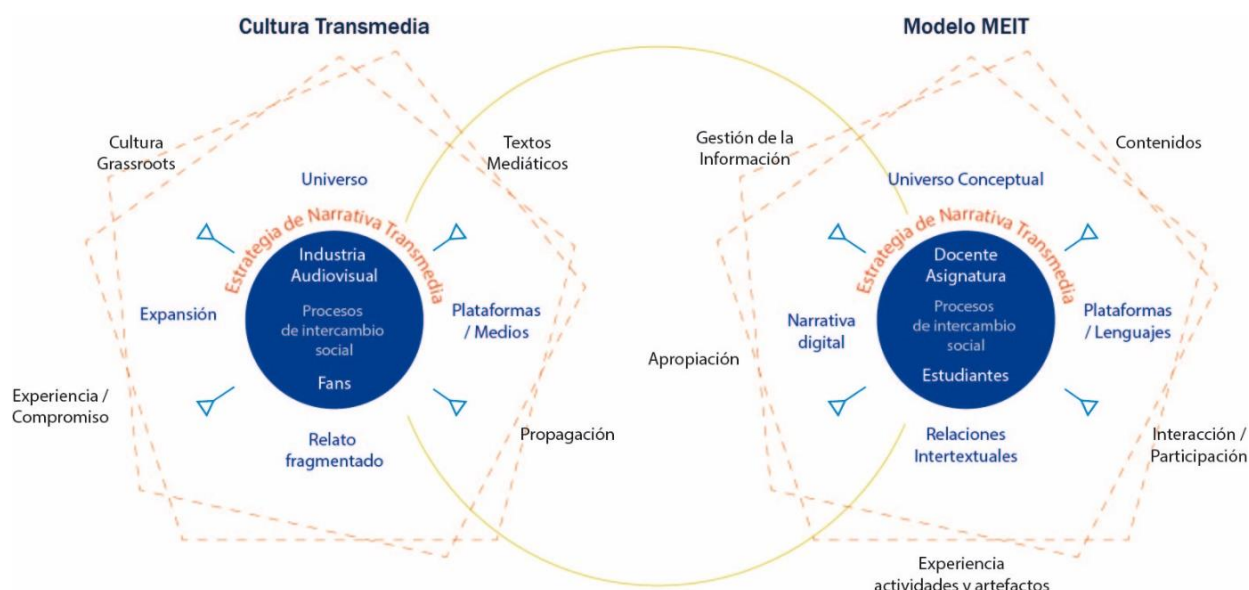


Cabe anotar que la evaluación en este caso se da a partir del contenido como elemento receptor de significado, que es medible a partir de una escala de valor y al mismo tiempo es mediador de la experiencia de aprendizaje por permitir el flujo de relaciones que se dan entre sus pares, el docente y otros miembros de la comunidad. Este sistema de relaciones transmedia, articula y reconfigura, las diversas formas narrativas y textuales; las tecnologías de registro de la memoria y por último, nuevas maneras de participar en la construcción de historias colectivas con significado (Montoya, Vásquez y Salinas, 2013).

Al respecto Jenkins (2010), comenta que la transmedia necesita ser entendida como un cambio en los modos como se produce y se consume la cultura, y que existen formas de organizar y distribuir los contenidos a través de las diferentes plataformas y medios. Y sugiere que como educadores, se debe utilizar de manera efectiva las diferentes plataformas y medios en el aula, una práctica que apoyaría lo que Gardner (1983) nos ha hablado acerca de las inteligencias múltiples. La idea es que cada estudiante es un universo único y aprende de modos distintos, por tanto una clase puede llegar de manera coherente e inmediata si es impartida a través de diferentes medios y se puede transmitir a través de más de un modo de expresión.

De esta manera como se muestra en el gráfico 3, en la investigación se estructura un modelo de experiencia innovadora transmedia (MEIT) que se cimienta en el modelo propuesto por el investigador Scolari (2013) y articula los principios y los fundamentos conceptuales de una cultura transmedia planteados por Jenkins, Ford y Green (2015).

Gráfico 3. Propuesta modelo de experiencia innovadora transmedia (MEIT)



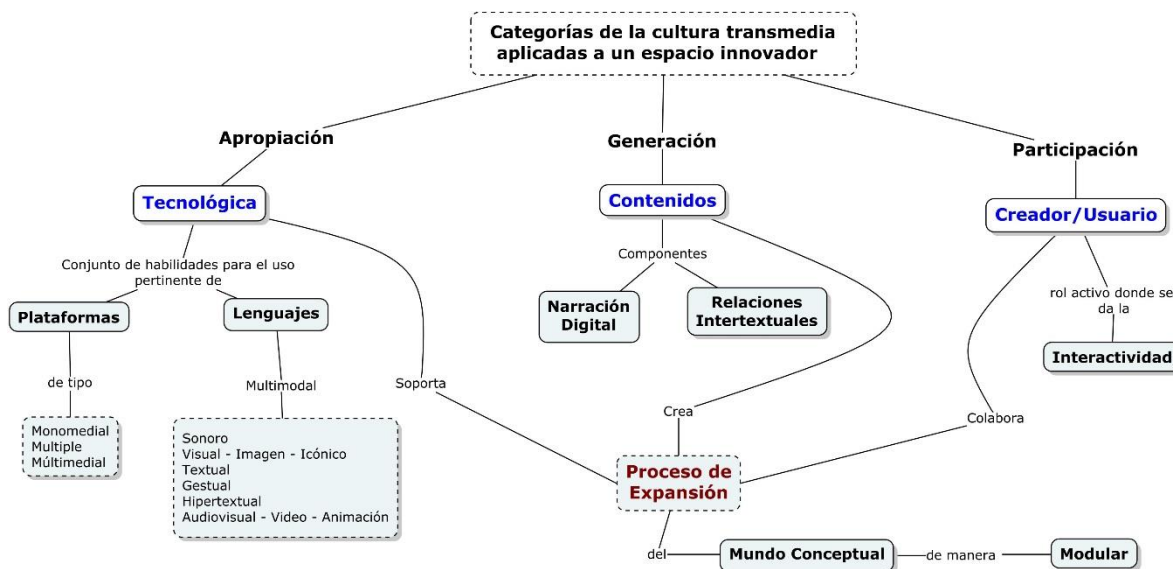
El modelo puede ser implementado en espacios académicos por parte del docente, con un acompañamiento de un asesor TIC, ofreciendo a los estudiantes una práctica innovadora en el salón de clase, construida de forma multimodal (lenguajes), multimedial (soportes) y transmedial (contenido fragmentado, relato, relaciones intertextuales y experiencia), propiciando un entorno enriquecido de recursos, actividades y técnicas, que activa los sentidos para imaginar, crear, predecir, sintetizar y producir a través de múltiples descripciones y lenguajes una conexión de recursos simbólicos individuales con pensamientos de otros provocando un intercambio cultural incorporando nuevas experiencias de aprendizaje.

2.4 Categorías de la cultura transmedia aplicadas a un espacio innovador: El salón de clase

El salón de clase es el ecosistema en el que docente y dicentes diseñan y desarrollan un programa académico que involucra actividades, acciones y estrategias, conscientes del valor relacional y transformador que tiene para el pensamiento, las emociones, la práctica socio profesional y las actitudes de los estudiantes y del profesorado. De esta manera la pertinencia y permanencia del mismo dependerá de las variadas modalidades de escoger la síntesis cultural, instructiva y axiológica, que en cada momento tiene sentido trabajar (Domínguez *et al.*, 2015).

Para estos autores el salón de clase ha de “convertirse en un auténtico grupo humano, que piensa, actúa, comparte y ofrece las bases para una transformación continua de las prácticas educativas” (p. 68). Como guía de un modelo socio-comunicativo que se construye en el aula se encuentra el programa académico que incorpora los componentes característicos de las culturas del momento histórico y los métodos que posibilitaran comunicar tales saberes culturales y las tecnologías como medios para asimilarlos. En consecuencia desde la cultura transmedia se plantean tres categorías como se muestran en el gráfico 4, que servirán de manera transversal y articulada en el aula para diseñar una experiencia innovadora, en la cual se converge la apropiación tecnológica, la generación de contenidos y la participación, elementos que mejoraran permanentemente las verdaderas mutaciones de carácter comunicacional, digital y de las subjetivas de los actores en un espacio de enseñanza-aprendizaje.

Gráfico 4. Categorías de la cultura transmedia aplicadas a un espacio innovador



2.4.1 Apropiación tecnológica

El acoplamiento y modulación entre habilidades, herramientas digitales, lenguajes y multiplataformas se debe plantear desde la *apropiación tecnológica*, la cual se puede explicar a partir de dos tradiciones psicológicas propuestas por la corriente de la psicología social: la corriente sociocultural y la psicosocial. La teoría sociocultural, originada en Rusia, “concibe el desarrollo

humano como una construcción social, histórica y cultural, que se realiza a través del apoyo de agentes sociales que se encargan de enseñar el uso de los artefactos culturales” (Cole, Daniel, y Wertsch, 2007; Vigotsky, 1978. Citados por Fernández, McAnally y Vallejo, 2015), es decir, que el desarrollo humano-social-cultural es producto del contexto en sí mismo: la mente es el resultado de la construcción social y de la apropiación de herramientas con que se cuenta; mientras que la segunda, la norteamericana, si bien hace referencia a los factores culturales, parte de la premisa de que el ser humano nace psicológicamente construido, y mantiene estos dos estadios, esto es, el individual y el colectivo, como realidades independientes pero inseparables a la vez. La corriente psicosocial reconoce la dimensión social como la unidad objeto de estudio de los procesos de aprehensión, transformación y desarrollo para comprender la configuración propia del individuo (Fernández, *et al.*, 2015).

En el mismo plano se enmarca también la teoría de la acción razonada, que parte de que la voluntad del individuo, y todo lo que permea en ella, así como las creencias y comportamientos que lo determinan, lo llevan a actuar para cumplir unos fines y, por ende, este utiliza las herramientas y la información que estén a su alcance para cumplirlos (Ajzen y Fishbein, 1980). Siendo esta teoría de fines, los individuos pueden evaluar los resultados efectuados al utilizar determinado conocimiento y determinada herramienta; además, reconoce los panoramas social e individual viendo la construcción de este último con ocasión a la influencia que imprima el primero sobre él. Sin duda, este fenómeno implica que la interacción entre individuos, herramientas y conocimiento es absolutamente necesaria, pues todas se construyen entre sí, en efecto, como un producto común, pero conservando una individualidad que, igual se ve expuesta a eventuales factores sociales que lo permeen y cambien sus procesos de desarrollo. Ninguna de esas dimensiones puede cambiar sin generar impacto en los demás.

Conforme a lo anterior, Davis (1986) creó el Modelo de Aceptación Tecnológica (TAM, por sus siglas en inglés), como un método para evaluar el mercado tecnológico y así desarrollar nuevos productos para International Business Machines (IBM). Este modelo “se usa para predecir el uso de las TIC, basándose en dos características principales: 1. La Utilidad Percibida (*Perceived Usefulness*) 2. La Facilidad de Uso Percibida (*Perceived Ease of Use*)” (Yong, 2004, p. 136).

Según Davis, el propósito del TAM es explicar cómo y por qué la tecnología es aceptada por los usuarios.

La Utilidad Percibida (PU, por sus siglas en inglés) se refiere al grado en que una persona cree, que usando un sistema en particular, mejorará su desempeño en el trabajo. *La Facilidad de Uso Percibida* (PEOU, por sus siglas en inglés) señala hasta qué grado una persona cree, que usando un sistema en particular, realizará menos esfuerzo para desempeñar sus tareas.

[...]

Según este modelo, existen variables externas que influyen directamente en PU y PEOU. A través de esta influencia directa en ambas percepciones, las variables externas tienen una influencia indirecta en la actitud hacia usar, intención conductual para usar y la conducta de uso real. PEOU tiene un efecto causal en PU, además del efecto significativo de estas variables en la actitud del usuario (un sentimiento a favor o en contra) a usar el sistema. El propósito primario del TAM es indagar el impacto de los factores externos en dos creencias: la utilidad percibida y la facilidad de uso percibida, para adelantar o predecir el uso de las TIC (Yong, 2004, p. 136-137).

Aludiendo al concepto de las TIC, Marqués (2000) las define como:

El conjunto de avances tecnológicos que nos proporcionan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los computadores, Internet, la telefonía, los ‘mass media’, las aplicaciones multimedia y la realidad virtual. Éstas tecnologías básicamente nos brindan información, herramientas para su proceso y canales de comunicación (p. 3).

En desarrollo de la expansión del modelo, surge el TAM 2, a través del cual se agregan al estudio otras variables, a saber: “1. La norma subjetiva; 2. La voluntariedad y 3. La imagen; y además, agregaron constructos relacionados con los procesos cognitivos instrumentales, tales como: pertinencia del trabajo; calidad de salida; demostración de los resultados, y la facilidad de uso percibido”. (Fernández, *et al.*, 2015, p.115).

Con posterioridad, Davis desarrolla el Modelo Motivacional, con dos variables más: las sociales y las individuales. A través de la perspectiva de la motivación intrínseca, pretende explicar que las motivaciones que llevan al individuo a realizar una actividad no están determinadas por un beneficio que se quiere adquirir, sino que su voluntad se ve más movida por una satisfacción personal (Venkatesh, Morris, G. Davis y F. Davis, 2003).

La teoría del comportamiento planificado surge basándose en la teoría de la acción razonada para explicar la apropiación tecnológica. Ajzen y Fishbein (1980) aseguran que la facilidad de apropiación de la tecnología que adquieren los individuos tiene que ver con la disposición implantada en su formación respecto a ella. Bajo este presupuesto, y ya que conforme a él se gestan conocimientos previos sobre el tema en cuestión, es posible que haya un buen nivel de aprovechamiento de la tecnología, y posicionándose esta como una herramienta útil y práctica con un potencial transformador.

Así, la apropiación de las TIC puede entenderse como el desarrollo de un criterio para comprender y aplicar de manera adecuada las tecnologías en un contexto determinado. En esta investigación la *apropiación tecnológica* con un enfoque transmedia, se refiere al conjunto de habilidades que los jóvenes deben estimular para buscar y filtrar información, saber el potencial de cada una de las plataformas digitales para la producción y distribución, saber utilizar los lenguajes (visual, audiovisual, textual, sonoro y hipertextual) que permitan construir un contenido con significado. En este sentido, de acuerdo a Fernández, *et al.* (2015):

El impacto de las TIC se enfoca en el papel que estas ejecutan como mediadoras en las prácticas de las personas mientras hacen uso de ellas, de tal forma que el resultado de la apropiación de herramientas tecnológicas, supone la generación de una conciencia tecnológica en los individuos involucrados (p. 113).

La convergencia tecnológica que en este momento multiplica las combinaciones de formatos, lenguajes y estéticas a través de las diversas pantallas y la interactividad que se puede dar entre éstas y los usuarios, abre nuevos escenarios y opciones educativas contribuyendo a facilitar otros modos de producción, intercambio y creación comunicativa entre las personas (Orozco, 2010). Las

interactividades afines a la participación que implican la puesta en escena de acciones colectivas, la producción de procesos creativos y la creación de obras construidas en la lógica de comunidades (Amador, 2014). Lo que busca la interactividad participativa es la producción y distribución de contenidos útiles para la vida en comunidad.

Desde este punto de vista, la transmedia, propone un diálogo online y offline, de intervención colectiva por el despliegue de la producción representada a través de nuevos lenguajes, la apertura a nuevos referentes y la apropiación de nuevos recursos simbólicos y digitales que generan en las personas habilidades complejas y con un rico bagaje lingüístico que fortalece su psique y forma individuos capaces de transformar y actuar asertivamente en este mundo global al que pertenecen fomentando un pensamiento que se puede afirmar es transmedia.

Los elementos que han surgido en el marco de la era digital, más específicamente las TIC, si bien son modelos nuevos inspirados en herramientas y formas de pensar antiguos, no deben ser entendidos como partes de una realidad aislada a la *tradicional* (la no-digital). Muchas de las plataformas interactivas, como las aulas virtuales, están inspiradas en la lógica de un aula convencional y han adoptado las mismas herramientas utilizadas allí, y aun así su adopción y tratamiento en el entorno educativo es especial, por no decir que *excepcional*. Es difícil comprender que la diferencia real, en este contexto, por ejemplo, está en el acceso a ellas (Sinisterra, 2008). Las TIC también han aportado facilidades como el acceso a contenido a distancia, simultaneidad, almacenamiento e interactividad, posibilitando la consulta de información y el aprendizaje.

Por ello, las tecnologías digitales son herramientas culturales que afectan las formas de apropiación de los individuos, teniendo especial incidencia en el contexto educativo, porque es allí donde la necesidad de desarrollar; como primera medida, el acceso en uniformidad a las tecnologías (y por ende, al conocimiento); como segunda, la adquisición de competencias para el uso y aplicación de las primeras; y como tercera, la creación de nuevos modelos pedagógicos y didácticos que sean coherentes y respondan a problemas de adquisición de conocimiento; es tan relevante, que puede cambiar modelos de pensamiento, y si vamos en la misma línea de los párrafos anteriores, de

relaciones entre individuos y sociedades, mediados por fenómenos que parten de las prácticas culturales que se dan en civilización contemporánea.

2.4.2 Generación de contenidos

Los estudiantes universitarios consideran el ciberespacio como fuente principal de información, una gran base de datos ilimitados y por lo tanto hacen uso constante de las tecnologías digitales que fomentan la interactividad como recurso para relacionarse y participar, pero también en algunos casos para representar el mundo en el que habitan por medio de la creación. La capacidad cognitiva para asociar el capital cultural y el capital simbólico por parte de los estudiantes se da en la *generación de contenidos* que evidencia el nivel alto del uso de la gestión de la información y la apropiación tecnológica. Este conjunto de saberes y habilidades sumadas a las capacidades de abstracción, síntesis analítica y conceptual son actitudes que deben desarrollar los jóvenes en la cibercultura.

El interés en este trabajo se centra en el proceso cognitivo y significativo que el estudiante universitario hace para elaborar significados. Como lo plantea Regil (2014), la gestión de la información es la base para la creación de contenidos académicos, y estos aportan valor a la sociedad red a partir de conocimientos adquiridos en el ciberespacio o fuera de él. Los estudiantes combinan capacidades cognitivas y académicas, unidas a las habilidades digitales que comprometen lenguajes y plataformas logrando el primer paso en la construcción de conocimiento.

Un aspecto importante en la cultura transmedia y que Jenkins *et al* (2015), plantean es la generación de significado y valor en este entorno de comunicación cambiante y que se ha dado a través de una producción de contenidos por los usuarios que quieren participar de lo que consumen a diario y que negocian y llegan a acuerdos de cooperación con las industrias culturales.

Fernández (2014) ha definido el contenido generado por el usuario (CGU) como:

El contenido generado por el usuario (CGU) engloba todos aquellos formatos de contenido, disponibles a través de redes sociales y plataformas online, creados y distribuidos por uno

o varios individuos no profesionales. El resultado final puede ser tanto la invención de una nueva obra como la adaptación de propuestas anteriores, siempre de forma libre y voluntaria. Este tipo de producciones se caracterizan por su alto componente creativo, por lo general son de carácter transmedia y fruto de dinámicas colaborativas en la web (p. 60).

Es necesario anotar que los contenidos pueden ser creados también de manera análoga como por ejemplo un *performance* donde se incluyen lenguajes gestuales y corporales pero distribuidos de manera digital.

Se han generado diversas tipologías intentando clasificar los contenidos que son generados por la comunidad, en este caso fandom, dependiendo del tipo de lenguaje (textual, sonoro, visual y audiovisual), soporte, medio y afiliación social y cultural de los usuarios que consumen y reinterpretan constantemente estos objetos culturales. Por la cercanía geográfica se mostrarán las utilizadas en la ficción derivadas de la cultura de los medios de comunicación de masas de Occidente, especialmente Estados Unidos, lo que explica que la terminología esté determinada por este contexto. Las cuatro modalidades de contenido transmedia generado por el usuario (CTGU) de ficción o *fanworks* (trabajo producido por un grupo de fans) son las siguientes:

- ✓ Fan fiction (también conocido como fanfic o fic): narraciones en formato texto.
- ✓ Fan vid: vídeos de corta duración y películas realizados a partir de imágenes, y música o sonidos procedentes de una tercera fuente o propia.
- ✓ Fan art: dibujo, pintura y arte gráfico.
- ✓ Machinima: vídeos o películas realizados manipulando el motor gráfico de un videojuego en 3D.

Estas creaciones estéticas, que movilizan capacidades como la interpretación, la visualización y la generación de preguntas combinando las propias experiencias y conocimientos previos con las experiencias propuestas para crear imágenes mentales que luego se materializan en un contenido, amplían la comprensión de un tema o concepto en un espacio de enseñanza-aprendizaje, dan sentido a la generación de ambientes transmedia que posibilitan la formación de competencias para la construcción de textos mediáticos y procesos de empoderamiento tecnológico y comunicativo

en los estudiantes en una dromocracia cibercultural³ que integra la comunicación en red, la instantaneidad y la cultura digital (Trivinho, 2012).

2.4.3 Participación

En la sociedad digital la participación como expresión que apoya la creatividad y la puesta en común de creaciones propias y colectivas se ha potenciado gracias a la inmediatez y el acceso que caracterizan la Internet y la web actual (Aparici y Osuna, 2013). Esta manera de hacer parte, colaborar con los demás y formar un grupo de consenso para conseguir metas en común, se asocia a términos como la interactividad y la interacción. Las diferencias entre ellos es que la interactividad es una propiedad que se vincula a la relación máquina – persona mediada por una interface y la interacción son acciones que se ejercen de forma recíproca entre dos o más sujetos u objetos. Ambas, son términos que se relacionan y dependen de las personas que las realicen.

La interactividad para Amador (2014) “es un proceso de vinculación que se da entre personas a través de medios y mediaciones, lo que implica dinamismo, movimiento y cambio” (p. 47). La interactividad en esta investigación no es vista desde una óptica tecnológica, sino como las personas se sitúan en un espacio y lo ocupan (en este caso digital), donde se inicia algo que va más allá de la recepción de contenidos, son maneras de poder llegar a construir una nueva racionalidad, así como nuevas arquitecturas de participación.

Amador (2014), plantea tres grandes dimensiones de la interactividad en un estudio realizado con niños y niñas: la primera que involucra las emociones y las provocaciones interactividades producidas por el yo y el nosotros; las segunda que opera en las fronteras del deber ser-hacer y el ocio; y la última un conjunto de interactividades que facilitan la participación dada su naturaleza abierta y distribuida.

³ El concepto de dromocracia es originalmente concebido a Virilio (1977), en su momento era el análisis de los vectores de la velocidad, la política y la guerra. Eugenio Trivinho (2012) comenta que en la fase actual del capitalismo tecnológico “la dromocracia es la lógica exponencial de la cibercultura, dicho de otra manera, la cibercultura, en su naturaleza, dinámica mundial y consecuencias, se presenta como una sociodromocracia tecnológica en su forma más definida e irradiada” (p.16).

La participación como escenario en el cual los individuos creen en la importancia que tienen sus aportes y sienten una conexión entre lo que dicen los demás y sus propias aportaciones ha generado un modelo de comunicación horizontal que configura una relación colaborativa dentro del consenso y la confianza dando lugar a una cultura participativa (Aparici y Osuna, 2013). Desde la óptica de Jenkins (2008) que ha estudiado los cambios sociales estimulados por las innovaciones tecnológicas y por las prácticas comunicativas apoyadas por ellas:

El término “cultura participativa” contrasta con opciones más antiguas del espectador mediático pasivo. Más que hablar de productores y consumidores mediáticos como si desempeñasen roles separados, podríamos verlos hoy como participantes que interaccionan conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo. No todos los participantes son creadores iguales (p. 15).

Esta expresión manifiesta que las narraciones ya no solo las producen las grandes empresas mediáticas, de entretenimiento y cultura, sino que también dependen de las personas del común que tienen el poder de transformar los fragmentos de información que recibe de los medios en nuevos relatos adaptados a la vida cotidiana y compartidos con otras personas, a manera de interacciones sociales. Producto de lo anterior son creaciones colectivas de significado que utilizan la red como medio para alimentar el concepto de inteligencia colectiva acuñado por el teórico francés Pierre Levy (2007).

Concepto que manifiesta que ningún individuo es capaz de saberlo todo, sino que cada uno sabe una parte y si se juntan cada una de ellas y se combinan se puede llegar a un intelecto común que se convierte en una gran alternativa de poder en los nuevos espacios de participación. La inteligencia colectiva no se manifiesta por las tecnologías sino por el actuar conjunto de las comunidades (Aparici y Osuna, 2013).

Estos cambios que se han introducido dentro del nuevo ecosistema comunicativo, empoderando a un usuario a participar por medio de las tecnologías digitales y generar hábitos y prácticas colaborativas están produciendo una dinámica de reapropiación y resignificación de la

información. Lo anterior es favorecido por una arquitectura de la participación propuesta por O'Reilly (2005) y que se plasma en una web colaborativa o 2.0.

Participar en el contexto digital implica desarrollar ciertas habilidades y adquirir conocimientos necesarios para comunicarse, relacionarse y expresarse con otros con un fin colectivo. Y estas competencias permiten tener diversos grados de participación y ha así sean de nivel básico o superior hacen parte de una participación significativa en el mundo de hoy, son formas y conductas de compromiso que son validadas dentro de las relaciones que existen en un público en red, que está haciendo parte de la convergencia tecnológica y mediática actual.

Se presenta un nuevo escenario en el cuál es necesario que los jóvenes aprendan a participar. Jenkins *et al.* (2015) plantean cómo las comunidades de práctica aprenden de la participación de otros y de esta manera sostienen la comunidad. Los autores sugieren que son acciones de participar de forma periférica, “las personas merodean u observan desde los márgenes que determinadas actividades básicas podrían representar peldaños hacia un compromiso más activo, y que individuos clave ayudan a motivar el avance de otros” (p. 182). Este proceso se describe como *participación periférica legítima*, donde se resalta que los recién llegados se integraran más rápidamente si se les permite observar a participantes más avanzados y aprender de ellos (Lave y Wenger, 1991, citado por Jenkins *et al.*, 2015).

Las diferentes relaciones que se generan en estos escenarios permiten que la cultura participativa pueda tener distintas formas de compromiso dependiendo de los espacios de afinidad a partir de un interés común (Gee, 2004). El investigador expone que las personas participan en un espacio de afinidad quizás porque sienten una gran cercanía con los otros o puede ser que no la tengan; algunos solamente están de paso, interactúan, recopilan información y regresan a sus ocupaciones. Otras se conectan entre ellas de manera más íntima. Estos ambientes de afinidad pueden motivar la producción y circulación de información, que podría aumentar la afiliación e inspirar otros tipos de contribuciones. Por tanto, la gente puede ser parte de diferentes espacios de afinidad y establecer relaciones no exclusivas con ellos, todo depende de los múltiples intereses que tengan.

Desde la cultura transmedia, la participación va conectada con el compromiso que es accionado y promovido por medio de estrategias que involucran contenidos profundizables (que permiten ser explorados hasta niveles primarios) y que se construyen a manera de piezas de un rompecabezas, pistas que los usuarios comprometidos “*fandom forenses*”⁴ con las narraciones de una película, serie, novela o episodios web pueden ensamblar para relevar un patrón más complejo. Son elementos que le dan al público algo que hacer, algo de qué hablar y les motiva a comentárselo a otras personas que se pueden convertir en espectadores en potencia (Jenkins *et al.*, 2015). Un modelo que representa las diversas maneras que se pueden emplear para detonar el compromiso en los usuarios y que Jenkins (2006) describió como activadores culturales.

Los textos profundizables por su configuración que implican procesos de recolección de información y búsqueda de significados motivan a los fans a comprometerse con una historia interpretando, contextualizando, vigilando la continuidad y descifrando de manera consecutiva cada suceso que desencadene la narrativa transmedia y por tanto se consiga el compromiso de formas distintas entre los fans (Jenkins *et al.*, 2015).

De acuerdo a lo anterior, el compromiso concebido como “las conexiones emocionales entre los espectadores y el contenido que les interesa” (p. 163) se articula con la participación de manera que la gente quiere hacer parte de los mundos ficticios creados a través de las historias transmedia, generando experiencias lúdicas más significativas. Esto se alinea con encontrar incentivos hacia el espectador comprometido por medio del reconocimiento y recompensa a estas personas más entregadas.

Para esta investigación motivar la participación en un entorno de enseñanza-aprendizaje implica construir espacios de afinidad, fomentando intereses particulares y colectivos en los estudiantes a partir de diferentes estrategias que involucren conceptos, puntos de vista, recursos y actividades que posibiliten la activación de un estudiante forense (analogía con *fandom forense*) en el salón de clase. Entender que las tecnologías digitales han desencadenado procesos de aprendizaje fuera del

⁴ El término *fandom forense* es acuñado por Jason Mittell (2009), profesor de estudios mediáticos y se entiende como el espectador que investiga debajo de la superficie para entender la complejidad de un historia y la forma como se cuenta. Lo anterior ocurre gracias a las series o programas que crean imanes para el compromiso, atraen a la gente a mundos narrativos y los instan a indagar para descubrir más.

ambiente educativo y que es necesario integrar esas maneras informales de aprender y de expresarse en el aula, propiciando una comunicación horizontal entre los diferentes actores que se desenvuelven en estos espacios de interacción. Y permitir acciones de creatividad y representación del conocimiento interiorizado por medio de la generación y distribución de contenidos que son aportaciones significativas que potencian la cultura de la participación en el salón y fuera de él, de tal manera que se puede hablar de una transformación de su entorno próximo.

Capítulo 3. Descripción del modelo de experiencia innovadora transmedia (MEIT)

Este capítulo articula el modelo MEIT con el proceso de enseñanza-aprendizaje, esto implica la planificación (diseño de actividades, procesos de producción, implementación y evaluación) y los roles educativos de los actores principales; ambos ejes fundamentales que se van transformando a medida que avanza la exploración en la experiencia innovadora. Así, la cultura transmedia como concepto y práctica, va impregnando estos dos ejes de funcionamiento y se incorpora en la educación superior ofreciendo métodos adaptados al estudiante y sus maneras de producir, comunicar e interactuar en un mundo digital.

Lo que se plantea en este capítulo es la planificación con enfoque transmedia de una asignatura en un escenario formal, pensado desde su génesis, esto entendido desde la estructuración realizada por fases donde se involucran al docente y a los estudiantes comprendiendo de forma productiva y funcional del modelo MEIT hasta nuevas prácticas participativas que guían al estudiante a un aprendizaje colaborativo y participativo.

3.1 Contextualización

El modelo (MEIT) se inscribe en la línea de *sistematización de experiencias*, concebidas estas como un proceso de investigación socio educativo, encauzado a construir conocimiento a partir de la recuperación, la comprensión, la explicación de la práctica o de la experiencia vivida en un quehacer social, cultural o educativo. La sistematización se entiende como un "Proceso que parte de la práctica, reflexiona la práctica y produce saber para transformarla" (Carrasco, Baldivieso y Di Lorenzo 2016, p. 9).

En una entrevista realizada a Jara (2010), coordinador del programa latinoamericano de apoyo a la sistematización de experiencias del Consejo de Educación Popular de América Latina y el Caribe (CEAA), expone que en una sistematización de experiencias, el objeto a sistematizar es nuestra propia práctica y si bien puede llegar a un primer nivel de teorización y alimentar un diálogo crítico con el conocimiento teórico, no tiene pretensiones de generalización ni de universalización.

En los procesos de sistematización nos encontramos con prácticas epistemológicamente vivas, que al disponer de todos los dispositivos para hacer que se constituyan en experiencias, el proceso sistematizado ayuda a construirlas, a hacer visibles sus finalidades, a mostrar la experiencia de los individuos de la práctica, a construir el nudo relacional desde las acciones que la constituyen, que se forjan en la interacción del sujeto con el mundo, que hace que estos sean complejos, reflexivos, innovadores, empíricos, pero ante todo, cuando se colocan las posibilidades para realizarlo, productores de saber y de teoría (Joven, 2008).

En ese sentido, se refiere a los personajes de un contexto educativo, que se mueven por intereses comunes, y usan la sistematización como un "instrumento didáctico" que puede ayudar a desarrollar la capacidad de creación de significaciones, referidas a los significados y sentidos que se producen intersubjetivamente (Souza, 2008).

Se puede decir que la sistematización es una reconstrucción y reflexión analítica sobre una experiencia, sus actores, las acciones que se realizaron y los contextos en que se dieron. Mediante

diferentes mecanismos se interpreta lo sucedido para comprender e identificar aprendizajes (CPPE, 2009). Lo anterior permite obtener conocimientos consistentes y sustentados que pueden ser confrontados con otras experiencias similares y con el conocimiento teórico existente, y así contribuir a una acumulación de conocimientos generados desde y para la práctica.

Conforme a ello y de acuerdo a las fases de esta experiencia, se elaboró un perfil de sistematización, junto con la planificación de la asignatura, lo cual facilitó el proceso de recolección de información y reconstrucción, (cabe recordar que en esta modalidad investigativa, la sistematización puede realizarse al término de una experiencia o durante su desarrollo), se reconstruyó lo vivido, se contrastaron perspectivas e informaciones provenientes de diferentes fuentes (observaciones, análisis de contenidos, entrevistas a miembros de experiencias similares y a los estudiantes, etc.) que más adelante se describirán.

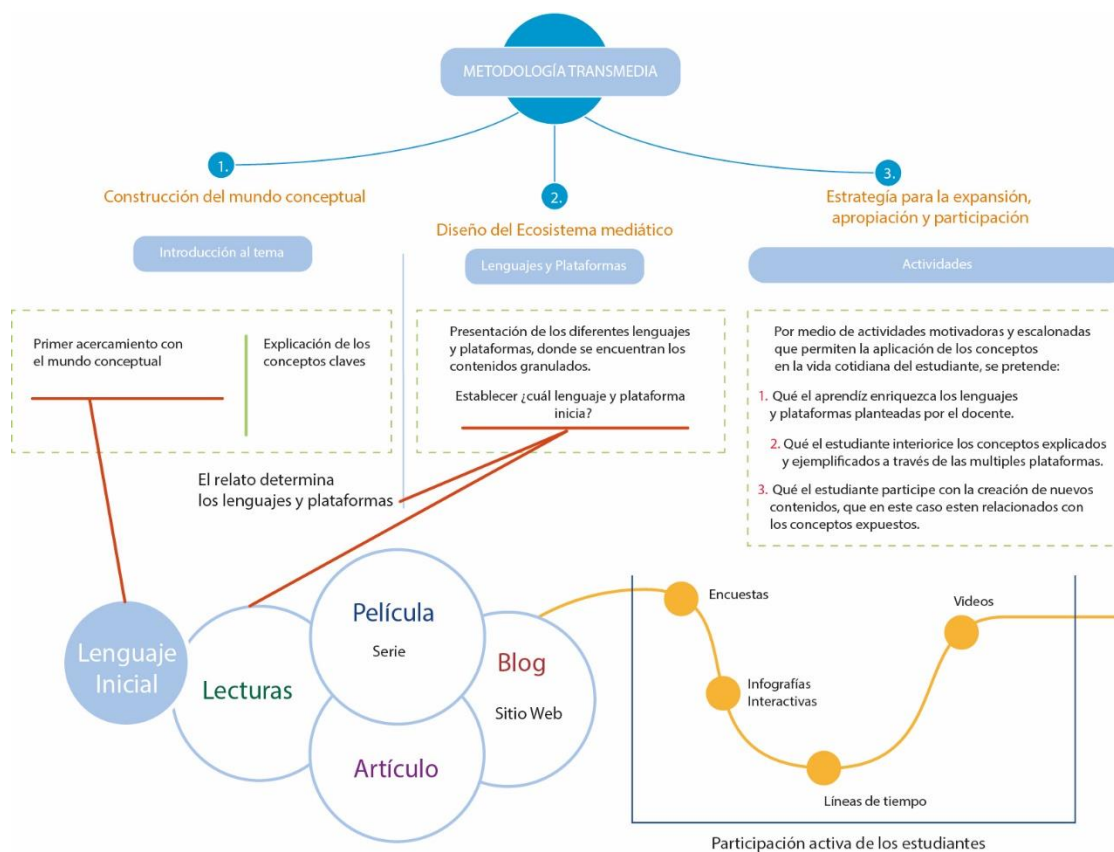
Tobón *et al.*, 2015, expone que el programa académico es una síntesis de un acuerdo consensuado entre los profesores y estudiantes que sean planteados alcanzar, conscientes de que cada etapa tiene un trabajo, un significado y que está en estrecha interacción con los aspectos restantes. El programa académico integra componentes característicos de las culturas del momento.

MEIT se implementa en el segundo semestre del año 2016 en las asignaturas *Debates Actuales del programa de Comunicación Social y Periodismo* de la Universidad Sergio Arboleda, institución establecida en la ciudad de Bogotá (Colombia). Se basó en el desarrollo de un curso de modalidad presencial extendida mediante las TIC.

Se hizo un primer acercamiento a la relación transmedia y educación a partir del proyecto *Madeja: Experiencias transmediáticas en el desarrollo de competencias comunicativas*, vinculado a la línea de cibercultura del grupo de investigación COPE 2001 de la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Sergio Arboleda. El autor de esta tesis participó como coinvestigador desde el año 2015 en la construcción de un modelo para ser implementado en el primer semestre del año 2016. De la misma manera se realizó una prueba piloto en la asignatura *Derecho Penal General* en la Facultad de Derecho, Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional de Colombia.

La metodología enfocada en el docente, quien implementa en su actividad educativa en el aula, la experiencia innovadora transmedia, se ilustra en el gráfico 5. Se plantea a partir de acciones en las cuales intervienen el docente principal y el docente TIC, actuaciones que permitirán un ejercicio didáctico y pedagógico. La primera acción se inicia con un acompañamiento al docente de la asignatura en la construcción del mundo conceptual, el cual se comprende de los temas principales que se van a desarrollar en las dieciséis (16) semanas del periodo académico. La segunda acción es la de asesorar por parte del docente TIC en la selección de los recursos tanto digitales como análogos (lenguajes, formatos y plataformas) para la presentación de los contenidos, que son el material de apoyo del docente, este proceso es el diseño del ecosistema mediático. Se continúa con la estrategia para la expansión, apropiación y participación. La idea es construir actividades que permitan al estudiante ser el centro del aprendizaje, posibilite el trabajo colaborativo y la creación de contenidos en diversos soportes tecnológicos. Lo anterior finalizará con el diseño y desarrollo de manera escalonada de un proyecto transmedia por parte de los estudiantes universitarios. En el siguiente apartado se describe en profundidad las fases de cada acción propuesta.

Gráfico 5. Metodología transmedia



Se quiere con esta metodología, primero ofrecer al estudiante un panorama general de la materia y activar su curiosidad intelectual a través de la experiencia inmersiva digital en el universo conceptual transmediático propuesto. Segundo, motivar la participación e interacción por medio de la exploración en profundidad de los diferentes textos fraccionados que se encuentran en las plataformas que se proponen para la cátedra y las discusiones que se pueden dar en torno a las perspectivas de los diferentes autores que se tienen de base teórica. Por último, generar en los estudiantes un aprendizaje mediado por las tecnologías y el fenómeno de cultural transmedia a través de la construcción de un proyecto final en el cual converge lenguajes, formatos y plataformas, maneras colaborativas de creación e intercambio de saberes en la comunidad de práctica de los alumnos.

3.2 Fases del proceso

De acuerdo a la propuesta del modelo (MEIT), se configura un escenario que posibilita una apropiación transmedia definida como el proceso en el cual el contenido se apropia usando *formas de apariencia* y *formas de articular* (Würfel, 2014). Este autor expone que un contenido puede ser representado a través de diferentes maneras por un medio y estas son formas de apariencia de la historia, que está ligada a un mundo narrativo que no solamente pertenece a una marca sino al mejoramiento y entendimiento de la misma que realizan los seguidores. Las formas de articular están dadas por las acciones comunicativas mediatizadas que se crean al hablar de una novela, un audio libro, un soundtrack, pertenecientes a mundos de ficción, que desencadenan en espacios de discusión que no solo albergan conversaciones sino también productos creados y publicados por los mismos fans, una manera de alimentar la historia (Würfel, 2014).

La experiencia innovadora MEIT, se organiza en un proceso de cuatro etapas: Diseño, Desarrollo, Implementación y Socialización. A continuación, se realiza una explicación más detallada de cada una de ellas.

1. Fase de Diseño: Se inicia con el acompañamiento al docente en la construcción del universo conceptual a partir de los temas de la asignatura y la información recopilada, se establecen los recursos y actividades para desarrollar, se organizan los momentos de socialización y evaluación.

Es importante anotar que el número de material a producir por los estudiantes es definido por el docente, de acuerdo a los principios transmedia es necesario que sean más de tres para que el alumno explore plataformas y lenguajes y de forma progresiva valla entendiendo el concepto de cultura transmedia.

En esta fase se debe planificar lo que Dena (2007) ha denominado Call to Action (Llamada a la Acción), a través del cual se orienta y persuade al público que en nuestro caso son los jóvenes que necesitan ser motivados a expandir el universo conceptual por medio de sus contenidos, es decir, que pasen de ser simples consumidores a activos prosumidores. Los ciclos que plantea Dena (modificados por Scolari, 2013) son:

- ✓ *Detonación*: Preparar y motivar a la audiencia a interactuar.
- ✓ *Remisión*: Ofrecer los medios y la información suficiente sobre cómo y el momento de participar.
- ✓ *Recompensa*: Reconocer el trabajo de las audiencias y premiar su esfuerzo de participación.

De lo anterior se parte para establecer unas condiciones para estimular en los estudiantes la interactividad por medio de los contenidos creados:

1. Cada estudiante o grupo de estudiantes van a compartir sus narraciones digitales construidas, entre sus compañeros de clase, como mínimo lo deben realizar con tres personas del salón a través de sus redes sociales, pueden incluir el correo electrónico y la aplicación Whatsapp.
2. Al finalizar cada corte de evaluación, en la página de Facebook se selecciona el mejor contenido generado, teniendo en cuenta los comentarios y los me gusta, como evidencia de la interacción producida por los estudiantes y los textos, esto permitirá una recompensa la cual la decide el docente.

Universo Conceptual

Los temas, recursos físicos y digitales de la asignatura, las actividades del docente y el aprendizaje determinan el universo conceptual, como guía para el estudiante durante el periodo académico. Se propone como objeto digital la línea de tiempo como artefacto para representar de manera secuencial y convergente dichos elementos.

A continuación, se presenta en la tabla 1, la matriz con los componentes que organizan la primera fase de la experiencia de aprendizaje transmedia. Un aspecto importante a tener en cuenta en el ítem herramientas, es incorporar los enlaces a recursos digitales que pueden utilizar los estudiantes para construir sus contenidos.

La matriz completa se puede visualizar en la siguiente línea de tiempo:

(<http://stephanacu.wixsite.com/edutransmedia/single-post/2014/01/01/My-pick-Top-10-holiday-reads>)

Tabla 1. Matriz: Fase de diseño de la asignatura Debates Actuales

Sem.	Tema	Recursos	Actividades docente	Actividades aprendiz	Herramientas
1	Presentación del curso a través de una línea de conceptos	Línea de conceptos	1. Presentación del curso a través de una línea de conceptos. 2. Encuesta. 3. Presentación de plataformas para compartir historias de la clase. 4. Selección de columnistas a seguir durante el semestre (Cifras & Conceptos) 5. Elaboración de una base de datos del curso. 6. Asignación de medios para conocer historias	Participación en las actividades	Presentación del blog: http://stephanacu.wixsite.com/edutransmedia

de los mismos. Escoger período de análisis de Columnistas y primeras páginas (actividad semana 10)
7. Asignación de partidos políticos para exposiciones de la semana 12
8. Asignación del trabajo final del curso.

2.Fase de Desarrollo: Una vez que se cuenta con los recursos organizados por semanas, por medios y lenguajes, se inicia por parte del docente TIC la construcción del prototipo, para ser probado por el docente de la asignatura y realizar los actos de revisión y ajustes de los recursos y actividades. El siguiente paso es crear la página en la red social Facebook (lo puede realizar el mismo profesor de la asignatura o el docente TIC y se asigna el rol de administrador a la persona que no la crea). Se seleccionó esta red, a partir de la encuesta *usos y apropiación de Internet en Colombia* realizada por la empresa Datexco en el año 2016, con una muestra de 3.730 personas, en la cual se evidencia que el 70% de los encuestados utiliza Facebook, para estar actualizado, estar en contacto con las personas que conoce y compartir lo que ellos valoran.

En esta etapa, también el docente TIC construye un repositorio de recursos digitales, que se alimenta periódicamente con diversas plataformas que permiten a los estudiantes transformar lo aprendido, utilizando los lenguajes y la estructura de la aplicación en contenidos. Este espacio virtual, es una entrada a los jóvenes al mundo de las herramientas digitales con arquitectura social y que de manera gratuita ellos puedan producir y distribuir sus contenidos generados.



Figura 1. Sitio Web. Repositorio de herramientas digitales. Recuperado de <http://stephanacu.wixsite.com/edutransmedia>

Página en la red social Facebook

Se crea la fanpage, como un espacio de interacción mediado por la tecnología. En este escenario se evidencia la participación de los diferentes actores sociales de una red (estudiantes, amigos, familia y otros) que interfieren a partir de interacciones como los comentarios, los emoticones y las acciones de me gusta. Se seleccionó una página en vez de grupo por permitir integrar seguidores de manera rápida e ilimitada, al igual la participación tiene mayor alcance por no tener restricciones. La página es regulada por el docente de la asignatura y el profesor TIC, con el fin de organizar la información por temas y estudiantes que contribuyeron en el contenido creado.

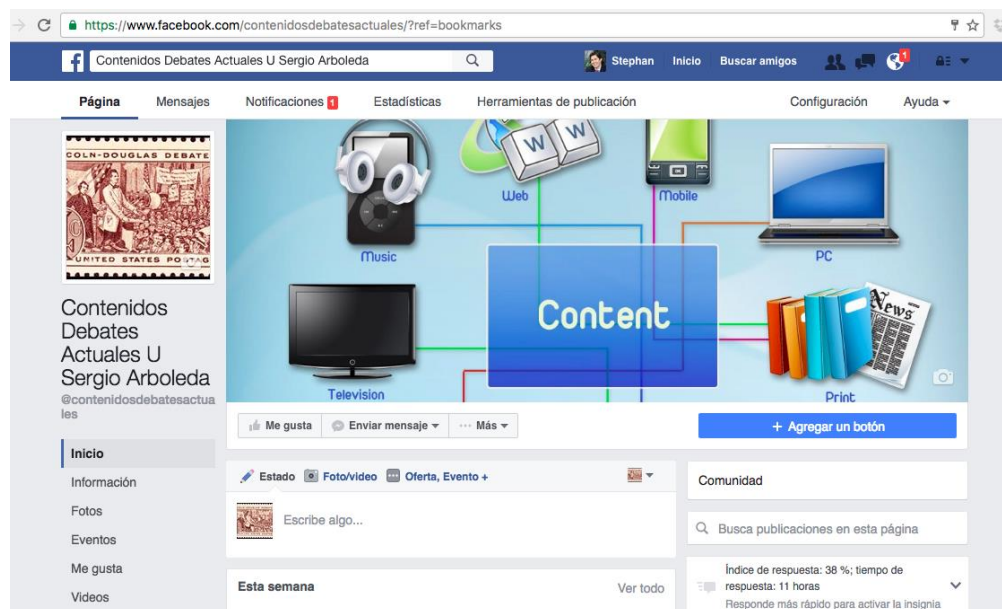


Figura 2. Fan page contenidos Debates Actuales Universidad Sergio Arboleda. Recuperado de (<https://www.facebook.com/contenidosdebatesactuales/>)

A continuación, se muestra un ejemplo de un texto mediático (video-dramatizado) generado por un grupo de estudiantes, referente al tema de sociedad transparente. En este caso 373 personas interactuaron con este contenido.



Figura 3. Detalle de la Fan page contenidos Debates Actuales Universidad Sergio Arboleda. Recuperado de (<https://www.facebook.com/contenidosdebatesactuales/>)

3. Fase de implementación: El primer día de clase, se inicia con la socialización del universo conceptual, se continua con la presentación del repositorio digital y la exposición de las condiciones para la creación de los contenidos y la interacción a través de la *fan page* creada para tal fin. En este estado, se comienza el proceso de gestión y co-creación del conocimiento, entendido como el método para procesar, filtrar, comprender, adaptar, crear, innovar y aplicar el conocimiento de diversos campos en la resolución de problemas del contexto con análisis sistémico, ético y en colaboración (Tobón *et al.*, 2015).

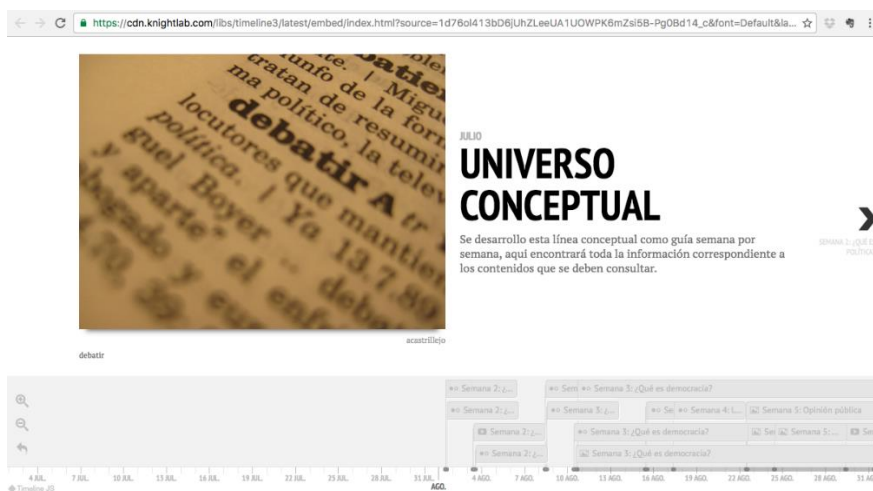


Figura 4. Detalle línea de tiempo. Recuperado de (<http://stephanacu.wixsite.com/edutransmedia/single-post/2014/01/01/My-pick-Top-10-holiday-reads>)

4. Fase de Socialización: A partir de los momentos consensuados para la presentación de los diferentes contenidos creados en concordancia a los temas vistos en las sesiones, se establece un dialogo entre docente, textos mediáticos y participantes. Cabe anotar que existe un acompañamiento virtual y presencial para que los estudiantes apropien las herramientas digitales y potencien la construcción de sus contenidos.

En este ciclo se comparte el proceso de abordaje del tema y los productos logrados con los pares, la familia y la comunidad. Esto permite consolidar la propia formación y contribuir a la formación de otros. Al final se hace una reflexión sobre los objetivos alcanzados y la formación que se ha logrado en el proceso y se establecen acciones de mejoramiento para los siguientes momentos de encuentro (Tobón *et al.*, 2015).

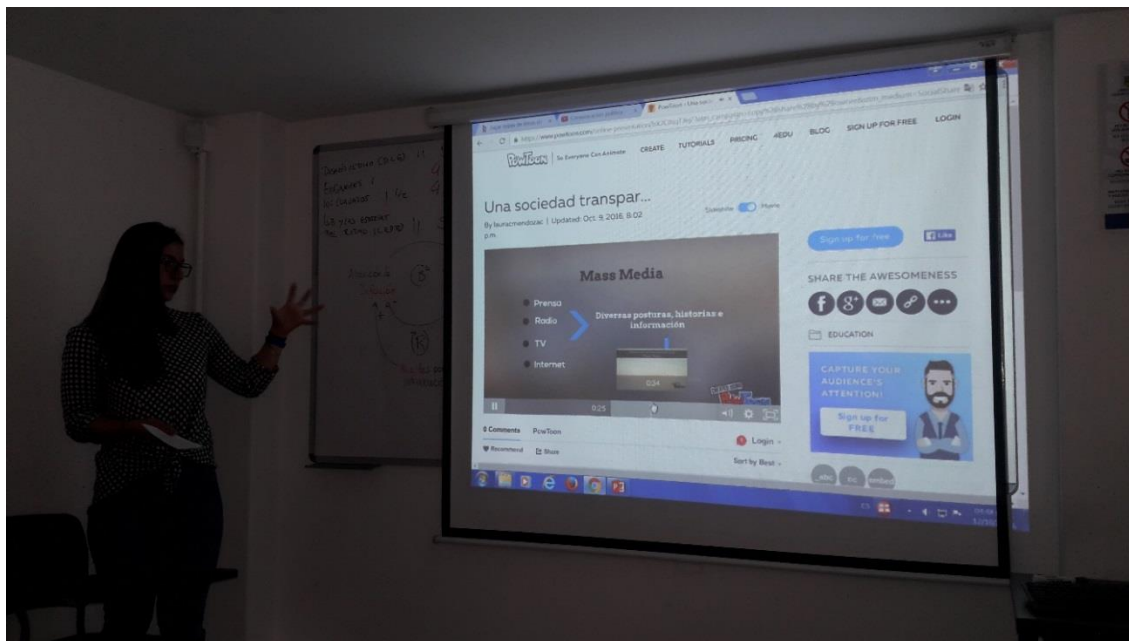


Figura 5. Presentación por parte de un estudiante, el día de socialización

Transversal a estas etapas, se encuentra la actividad de incentivar a nuestros jóvenes de manera constante, en el aula y a través de los medios virtuales para que trabajen con los diferentes temas visualizados en el universo conceptual y activen su potencial cognitivo y técnico en el desarrollo de sus propios proyectos.

3.3 Comprender el concepto de cultura transmedia en el salón de clase

Los estudiantes universitarios para entender el concepto transmedia deben transitar por diferentes enfoques como el *conectivismo* (Siemens y Downes, 2004), que enfatiza el aprendizaje por medio de la conexión de fuentes de información especializadas, que el aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos y la toma de decisiones es un proceso de aprendizaje; el *aprendizaje invisible* (Cobo y Moravec, 2011) plantea que se aprende de manera continua e informal a través de la interacción cotidiana y se deben emplear las tecnologías TIC para el desarrollo de habilidades para la globalización; y la *socioformación* (Tobón, González, Salvador y Vásquez, 2013) como un enfoque formativo, es un proceso que se orienta a la identificación, interpretación, argumentación y resolución de problemas del contexto, la formación debe articular saberes de diversas áreas y de

manera flexible para abordar los problemas de contexto y la formación requiere de un proceso de trabajo colaborativo.

Los principios mencionados hacen parte de perspectivas involucradas en la sociedad del conocimiento y por ende regulan las maneras de comprender el concepto de cultura transmedia de forma escalonada convirtiendo el salón de clase en una micro-sociedad. Se pretende por medio de momentos a lo largo del periodo académico que los estudiantes usando las categorías propuestas: apropiación tecnológica, generación de contenidos y participación, comprendan como la cultura transmedia puede transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia innovadora que motiva y facilita la co-creación del conocimiento.

A continuación, se articula el aspecto transmedia explicado en el capítulo anterior, la categoría transversal y el momento en el aula, acompañado de una imagen que ejemplariza el resultado obtenido en el salón de clase.

Tabla 2. Relación flujo de ideas – Categoría – Primer momento

Aspecto de la cultura transmedia	Categoría transversal	Primer momento en el aula
Flujo de ideas	Apropiación tecnológica y generación de contenidos	Los estudiantes seleccionan de manera espontánea y libre el lenguaje, el formato y la plataforma para generar sus primeros contenidos, es necesario enfatizar que la base de la creación es la narración digital y referenciar las fuentes consultadas. Para garantizar que los estudiantes transiten por los diferentes lenguajes, formatos y correspondientes plataformas de construcción, se debe establecer la condición de no repetir lenguaje. Por ejemplo, si se utiliza en el primer contenido el lenguaje

visual, en el segundo debe ser sonoro. De esta manera cada estudiante experimenta sus formas creativas y expresivas, encontrando a través del semestre con cual se siente más a gusto y de cierta manera le permite ser más innovador en su proceso de aprendizaje.



Figura 6. Contenido sobre el tema democracia – Animación. Recuperado de (<https://debatesactualesblog.wordpress.com/que-es-democracia/>)

Tabla 3. Relación material disperso – Categoría – Segundo momento

Aspecto de la cultura transmedia	Categoría transversal	Segundo momento en el aula
Material disperso	Apropiación tecnológica, generación de contenidos y participación	Para motivar el uso de diferentes recursos digitales y análogos, el docente asigna a un tema de la clase un lenguaje, de esta forma los estudiantes exploran: <ul style="list-style-type: none"> ✓ las plataformas y las estéticas que mejor les

permita construir el texto mediático.

- ✓ Consultan el repositorio digital.
- ✓ Se incentiva el preguntar a compañeros y amigos sino saben cómo usar los recursos tecnológicos.

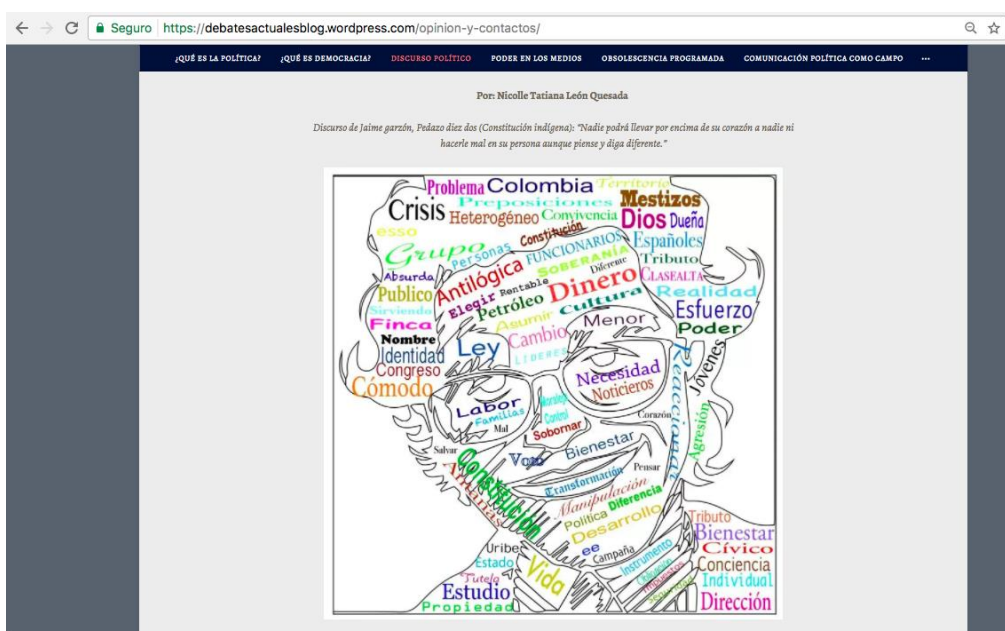


Figura 7. Contenido sobre el tema discurso político – Nube de palabras, Jaime Garzón, Líder político. Recuperado de (<https://debatesactualesblog.wordpress.com/opinion-y-contactos/>)

Tabla 4. Relación experiencias diversificadas, comunicación localizada y temporal – Categoría – Tercer momento

Aspecto de la cultura transmedia	Categoría transversal	Tercer momento en el aula
Experiencias diversificadas, Comunicación localizada y temporal	Apropiación tecnológica y generación de contenidos	En esta etapa es necesaria la intervención del docente TIC de forma presencial, como apoyo al docente de la asignatura en sesiones donde estén presentes las tecnologías

	físicas y los recursos digitales. De esta forma se crea una interacción comunicativa a partir de los contenidos, se exploran nuevos elementos gráficos, contextos, ejemplos de usar las herramientas digitales y maneras de representar los conceptos en contenidos.
--	--

Tabla 5. Relación participación con final abierto – Categoría – Cuarto momento

Aspecto de la cultura transmedia	Categoría transversal	Cuarto momento en el aula
Participación con final abierto	Participación	Como ejercicio de compromiso, se invita a los estudiantes a elegir el orden de los últimos tres temas a tratar en el semestre, motivándolos a indagar el universo conceptual diseñado al inicio del periodo académico y de tal manera generar una participación activa con la asignatura a partir de sus preferencias.

Tabla 6. Relación participación con final abierto – Categoría – Quinto momento

Aspecto de la cultura transmedia	Categoría transversal	Quinto momento en el aula
Material disperso, Motivar y facilitar la difusión, Los intermediarios grassroots que son partidarios y hacen proselitismo y comunicación localizada y temporal	Apropiación tecnológica, generación de contenidos y participación	Los estudiantes deben realizar un proyecto final con enfoque transmedia, el docente de la asignatura determina el tema significativo (debe ser pertinente, actual y de contexto) y los alumnos deben

construir una historia digital, la cual debe reunir los conceptos aprendidos durante el semestre aplicados a un tema central. Los diferentes textos digitales deben ser manifestaciones de una gestión de la información, de un proceso cognitivo y reflexivo y de habilidades digitales de los estudiantes universitarios. Para evaluar la narración digital es necesario que los jóvenes utilicen una plataforma convergente, espacio donde se articulan los diferentes contenidos y es un espacio de difusión y amplificación de lo creado.



¿QUÉ ES LA POLÍTICA? ¿QUÉ ES DEMOCRACIA? DISCURSO POLÍTICO PODER EN LOS MEDIOS OBSOLESCENCIA PROGRAMADA COMUNICACIÓN POLÍTICA COMO CAMPO ...



La Campaña del Sí

Colombia se ha visto afectada por una guerra que lleva más de 50 años la cual comenzó por un enfrentamiento entre las ideologías, en este momento se ve reflejada la pluralidad que hay entre el gobierno y las FARC-EP ya que a través de la *política* buscan poder llegar a un acuerdo que solucione el conflicto que hay en el país, pues como dice Hannah Arendt (Arendt. 1997, pag 45) "la política trata del estar juntos los unos con los otros diversos". Los hombres se organizan políticamente según determinadas comunidades esenciales en el caos absoluto.

Seguir ...

Figuras 8 y 9. Proyecto final – La campaña del Sí por el proceso de paz en Colombia. Recuperado de (<https://debatesactualesblog.wordpress.com/>)

Capítulo 4. Metodología de la investigación

Para este capítulo se plantea la construcción metodológica con la cual se enfrentan los diferentes interrogantes que se han planteado en relación al objeto de estudio y su contexto de interacción. La perspectiva metodológica que se nutre de las estrategias, técnicas, observaciones y reflexiones, ha sido concebida con un método de análisis que de manera sistemática articula objetivos, hipótesis y categorías transversales, desde una problemática detectada, permitiendo conocer y actuar sobre una realidad. De igual manera se determina el paradigma, enfoque de la realidad que guía la investigación. Lo anterior es la bitácora para interpretar individuos, interactivos y comunicativos como lo son los jóvenes universitarios.

4.1 Metodología

La presente investigación se contextualiza en el salón de clase como un escenario de interacción entre dos actores principales el profesor y los estudiantes, los cuales van a trabajar una experiencia innovadora, un espacio donde se darán vivencias, relaciones complejas, acontecimientos emergentes y aciertos y desaciertos durante el periodo académico.

Una metodología de la investigación circunscrita en las aportaciones del método de estudio de caso cuyo objetivo primordial no es la comprensión de otros sino del caso mismo (Stake, 2010) permite indagar a profundidad por las posibles transformaciones que se pueden desarrollar en este intercambio de saberes y de conocimientos producto de articular una asignatura (referentes conceptuales, recursos y actividades) con el fenómeno de la cultura transmedia. Por otro lado como guía del procedimiento de recogida de evidencias empíricas y que orientan su posterior análisis se emplea el método mixto que posibilita la perfecta articulación entre enfoques descriptivos e interpretativos para comprender sistemáticamente hechos y características de una problemática educativa abordada desde un fenómeno contemporáneo que involucra la comunicación y la participación (Johnson y Onwuegbuzie, 2004) (Leech y Onwuegbuzie, 2006).

4.1.1 Paradigma y Enfoques

Analizar la realidad implica el saber dónde está, a donde se quiere ir y cómo hacerlo. La investigación de la realidad social es una actividad sistemática y planificada, que tiene como propósito proporcionar información para la toma de decisiones con una mirada a mejorar o transformar la realidad, facilitando los medios para llevarlo a cabo (Pérez, 2008).

El paradigma como fuente de métodos, problemas y normas aceptados por una comunidad científica, señala las hipótesis que deben ser contrastadas, el método y la instrumentación necesarios para dicho contraste. En el marco de los paradigmas del conocimiento esta investigación se ubica en el paradigma fenomenológico. Este paradigma emerge como una alternativa al paradigma racionalista, puesto que en las disciplinas de ámbito social existen

diferentes problemáticas, cuestiones y restricciones que no se pueden explicar ni comprender en toda su extensión desde la metodología cuantitativa (Pérez, 2008).

El análisis de la relación entre estudiantes universitarios, docente y cultura transmedia, se abordó como un proceso dinámico y complejo. Por lo tanto, la estrategia metodológica se basa en conocer sus habilidades y conocimiento previos sobre el uso, expresión y apropiación de las tecnologías digitales, observar la generación de contenidos por parte de ellos y cómo interactúan a partir de este dispositivo de manera física y virtual, de igual manera es esencial obtener la voz de los jóvenes frente al proceso. Y al final es necesario saber la reflexión del docente que interviene en la experiencia y la perspectiva de los expertos que han trabajado la transmedia desde de la óptica educativa y social. Lo anterior conduce a la comprensión significativa del fenómeno y lo diferentes agentes que intervienen en el (Stake, 2010).

Teniendo en cuenta lo anterior, para esta investigación se utiliza el estudio de caso por la especificidad del fenómeno a tratar y las tensiones y sinergias que este genera en un espacio educativo. La intención es abordar en profundidad el caso y por ende se han combinado instrumentos de carácter cuantitativo y cualitativo, considerando que estos se ajustan a los objetivos y su integración facilita la recogida y posterior análisis de los datos, de ahí que se ha decidió por un diseño metodológico mixto (Pole, 2009) (Leech y Onwuegbuzie, 2006).

4.1.2 Estudio de caso

Como se ha explicado en el texto anterior, el enfoque a utilizar por el contexto educativo donde se desenvuelve la investigación es el estudio de caso y se prefiere “el termino de enfoque para indicar que tiene una intención de investigación y un propósito metodológico (y político) de mayor amplitud, que afecta a los métodos seleccionados para la recogida de datos” (Simons, 2011, pág. 20).

De acuerdo a Stake (210), la finalidad de un estudio de caso no es la generalización sino la particularización, la idea es conocer muy bien el caso y no principalmente para compararlo con otros sino para entender bien que se hace en él. Desde la visión de Yin (1989, 1998, citado por

Martínez, 2006), la cuestión de generalizar a partir del estudio de casos no consiste en una “generalización estadística” (desde una muestra o grupo de sujetos hasta un universo), como en las encuestas y en los experimentos, sino que se trata de una “generalización analítica” (utilizar el estudio de caso único o múltiple para ilustrar, representar o generalizar a una teoría). Así, incluso los resultados del estudio de un caso pueden generalizarse a otros que representen condiciones teóricas similares.

En este sentido al interpretar los cambios de los estudiantes frente a las categorías transversales propuestas en el capítulo anterior, permitirá comprender los nuevos comportamientos que tienen los jóvenes en un contexto como la cibercultura y sus características comunicacionales y sociales.

Simons, 2010 define:

El estudio de caso es una investigación exhaustiva y desde múltiples perspectivas de la complejidad y unicidad de un determinado proyecto, política, institución, programa o sistema en un contexto “real”. Se basa en la investigación, integra diferentes métodos y se guía por las pruebas. La finalidad primordial es generar una comprensión exhausta de un tema determinado (por ejemplo, en una tesis), un programa, una política, una institución o un sistema, para generar conocimientos y/o informar el desarrollo de políticas, la práctica profesional y la acción civil o de la comunidad (pág. 42).

De esta manera Eisenhardt (1989) piensa que un estudio de caso actual es “una estrategia de investigación dirigida a comprender las dinámicas presentes en contextos singulares” (p.534), la cual podría tratarse del estudio de un único caso o de varios casos, combinando distintos métodos para la recogida de evidencia cualitativa y/o cuantitativa con el fin de describir, verificar o generar teoría.

Así mismo Chetty (1996), refiere que en un estudio de caso los datos pueden ser obtenidos desde una variedad de fuentes, tanto cualitativas como cuantitativas; esto es, registros, entrevistas directas, observación directa, observación de los participantes u objetos físicos o virtuales. Por otra parte, Yin (2009), señala que el método de estudio de caso ha sido una manera esencial de

investigación que ha contribuido al conocimiento individual, grupal, organizacional, social, político y fenómenos relacionados. Y ha sido un método de investigación que se ha venido utilizando en las ciencias sociales y la administración de empresas, así como en las áreas de educación, estudios de familia, desarrollo tecnológico e investigaciones sobre problemas sociales.

Los criterios para la selección del caso, siguiendo a Stake (2010), pueden ser:

- a. Facilidad en el acceso y abordaje (las indagaciones sean bien acogidas, las personas estudiadas estén dispuestas a colaborar, a dedicar un tiempo específico, a dar su opinión sobre determinados temas en el momento).
- b. Obtener la máxima rentabilidad de aquello que se aprende (oportunidades para aprender de lo que se estudia).
- c. No defender la tipicidad del estudio de caso.

El estudio de caso aplicado a la investigación educativa, de acuerdo a Martínez (1988) tiene las siguientes dimensiones: La primera los estudios se centran en niveles “micro” del sistema (los colegios o las aulas y las interacciones que se producen al interior entre los diferentes actores del proceso educativo. La segunda es que se parte de una concepción humanista de la educación, focalizando los estudios en aspectos prácticos y situaciones con acciones estratégicas y comunicación de los participantes. Y la última que los estudios se centran en la comprensión de significados en el contexto de los hechos educativos, enfatizando la teoría, los valores y la subjetividad de los participantes, y de igual manera la relación entre el investigador, los individuos y los momentos sobre las que se investiga.

4.1.3 Métodos mixtos, características, simbología y tipos de diseño

Históricamente, ha habido una escisión entre los enfoques metodológicos cualitativos y cuantitativos aplicados a la investigación. Por una parte, algunos investigadores han señalado mayor objetividad y rigurosidad a los métodos cuantitativos, dado que han sido el método predominante en las áreas vinculadas a las ciencias. Por otro lado, algunas investigaciones destacan el carácter interpretativo, contextual y flexible del enfoque cualitativo en la investigación científica

(Hernández *et al.*, 2010; Castro y Sehk, 1997). Sin embargo, recientemente, ha surgido una aproximación metodológica la cual ha recibido distintos nombres: investigación integrativa, investigación multi método, investigación con métodos múltiples, estudios de triangulación y, por último, investigación mixta. Dicha aproximación se caracteriza por reunir en una misma investigación el enfoque cuantitativo y cualitativo y, de cierta forma, superar la llamada *guerra de los paradigmas*, dado que, realmente, cada uno de estos enfoques ha demostrado ser fructífero para la investigación científica actual.

La investigación de métodos mixtos encuentra sus raíces entre los años 1900 y 1950 y en los sesenta se introdujo como un concepto de combinación cuantitativos y cualitativos dentro del mismo estudio (Leech y Onwuegbuzie, 2009). En este sentido Creswell (2014), comenta que Campbell y Fisk utilizaron múltiples métodos para estudiar los rasgos psicológicos, aunque sus métodos eran sólo medidas cuantitativas. Su trabajo llevó a otros a comenzar a recolectar múltiples formas de datos, tales como observaciones y entrevistas (datos cualitativos) con encuestas tradicionales (Sieber, 1973). El método mixto ha progresado en diseño y significación a través de los años y se ha vuelto más popular en muchas disciplinas incluyendo la educación (Johnson y Onwuegbuzie, 2004; Rocco *et al.*, 2003).

La mayoría de estos estudios de métodos mixtos publicados han sido utilizados para responder a preguntas que no podrían ser resueltas por un solo paradigma. Un reconocimiento al incremento de los métodos mixtos está marcado por la publicación del manual de métodos mixtos de Tashakkori y Teddlie en el año 2003. Estos autores hicieron una aproximación teórica y al igual explican que es un campo que se encuentra en la etapa de la adolescencia y que debe ir madurando en la medida que se resuelvan asuntos como el diseño de la investigación (Leech y Onwuegbuzie, 2009).

Producto de los debates y la laboriosa conceptualización del enfoque en las últimas décadas, la investigación mixta se ha consolidado como un enfoque alternativo, una tercera vía con un diseño y características particulares. Para ser un poco más precisos, la metodología mixta ha sido definida por el investigador y metodólogo Creswell (2014) como:

Un enfoque de investigación que implica la recopilación de datos cualitativos y cuantitativos, la integración de las dos formas de datos y el uso de diseños que pueden implicar supuestos filosóficos y marcos teóricos. El supuesto central de esta forma de investigación es que la combinación de enfoques cualitativos y cuantitativos proporciona una visión más completa de un problema de investigación que cualquiera de los dos enfoques de forma individual (p.32).

En consecuencia, este enfoque no sólo conjuga las técnicas de recolección de datos, sino que incluye la forma en que los datos son procesados e integrados con el fin de obtener una comprensión más amplia y profunda del fenómeno. Cabe aclarar que lo anterior es determinado por el investigador y los requerimientos del estudio. Asimismo, otras bondades son las de proveer inferencias más sólidas porque los datos son observados desde múltiples perspectivas. Un método puede proveer mayor profundidad, el otro mayor aliento, y juntos confirmarse o complementarse. Por ejemplo, los datos cuantitativos se pueden utilizar para medir el éxito de una intervención y los datos cualitativos para explicar el proceso de esta (Pole, 2009). Las metodologías mixtas son útiles cuando ofrecen mejores oportunidades para responder a las preguntas de interés de la investigación y cuando ayudan al investigador a evaluar qué tan correctas son sus ideas (Tashakkori y Teddlie, 2003).

De igual manera Creswell (2014) expone los procedimientos en los cuales los métodos mixtos contribuyen al desarrollo de una investigación:

- ✓ Podría utilizarse para integrar datos cuantitativos y cualitativos, como una base de datos, que esta a su vez sirva para la validez de otra base de datos.
- ✓ Una base de datos podría ayudar a explicar preguntas de otra base de datos.
- ✓ Una base de datos podría mejorar los instrumentos que no son los adecuados para una muestra o población.
- ✓ Una base de datos podría basarse en otras bases de datos, y una base de datos podría alternarse con otra base de datos de ida y vuelta durante un estudio longitudinal.

Para el estudio que está realizando, en concreto se hizo una revisión de la literatura en bases de datos para determinar referentes metodológicos de cómo ha sido a bordada la metodología mixta en el campo de la educación y la transmedia, como resultado se encontraron algunas investigaciones (Pérez, 2011; Hamui, 2013; Cabezas, Casillas y Arriba, 2016; Prada, 2015; Arias y Alvarado, 2015; Urrutia, Aburto, Arce y Guevara, 2015) que articulan la educación con aspectos de formación docente, percepción docente, medicina y tecnologías TIC, y una en el área de las narrativas transmedia (Rodríguez, López y González, 2015). Las diferentes maneras de integrar cada método cualitativo y cuantitativo en cada investigación, al igual que su correspondiente interpretación de forma holística, se toma como base para el presente trabajo.

Rocco, Bliss, Gallagher y Pérez-Prado (2003), destacan que este enfoque de investigación está fundamentado en el pragmatismo. Esto quiere decir que “el significado, valor o veracidad de una afirmación se determina por las experiencias o consecuencias prácticas de este en el mundo” (citado por Pérez, 2011, p. 18). Hernández *et al* (2010), por su parte, señala que las bases axiomáticas del pragmatismo son el diálogo respetuoso y la pluralidad, a partir de las cuales se nutre la investigación y la comprensión de los fenómenos. Según el autor, “por pragmatismo debemos entender la búsqueda de soluciones prácticas y trabajables para efectuar investigación, utilizando los criterios y diseños que son más apropiados para un planteamiento, situación y contexto en particular” (p. 553). En su caso, la definición de pragmatismo permite comprender mucho mejor las nociones teóricas básicas de la investigación mixta y, en consecuencia, el acople de los enfoques para el abordaje científico de los fenómenos, en este caso, sociales. Así pues, dado que la diversidad no representa un impedimento sino una fortaleza en este tipo de investigación, las diferencias entre el enfoque cualitativo y cuantitativo a pesar de ser epistemológicas y ontológicas, son concebidas con fines de complementariedad en la investigación.

Para Bryman (2007 y 2008, citado por Hernández *et al.*, 2010), la metodología mixta, puede utilizarse para diferentes fines, según los objetivos y metas de la investigación a desarrollar. Algunos de ellos son: la triangulación de información, compensación, complementación, multiplicidad, visión holística, desarrollo de instrumentos y diversidad. El primero, la triangulación, es uno de los más importantes en la investigación mixta pues se refiere a la operación de contrastar los datos cuantitativos y cualitativos para corroborar/ confirmar los resultados, con

el fin de obtener mayor validez intrínseca y extrínseca del estudio. La compensación, por su parte, es usada para contrarrestar las debilidades de cada uno de los métodos y, por ende, robustecer el diseño. La complementación pretende obtener una perspectiva más interpretativa del planteamiento del problema. La amplitud o visión holística busca comprender de una forma integral el problema. Por su parte, la multiplicidad desea resolver diferentes preguntas de investigación. El desarrollo de instrumentos pretende desarrollar nuevas hipótesis que serán sometidas a prueba mediante otro método. Finalmente, la diversidad, busca lograr mayor variedad en las perspectivas para analizar los datos obtenidos en la investigación (relacionar variables y encontrarle significado).

Ahora bien, cuatro son los aspectos que debe tener en cuenta el investigador para el diseño de una investigación de este tipo. El primero de ellos es determinar qué datos son prioritarios para la investigación, esto es, si el énfasis será cualitativo, cuantitativo o mixto. El segundo aspecto fundamental es conocer los tiempos o la secuencia en la que se usarán los métodos de acuerdo al objetivo de la investigación. El tercer aspecto debe indagar por el propósito central de los datos. En este aspecto se debe evaluar si habrá una integración de los datos a partir de la conversión de los datos cualitativos en cuantitativos, si los cualitativos apoyarán y enriquecerán los cuantitativos, por poner algunos ejemplos. Finalmente, se debe dar cuenta de la fase en la que se desarrollará la estrategia mixta. La evaluación de cada una de las anteriores dimensiones resolverá aspectos cruciales de la investigación.

La investigación mixta, según la preponderancia de uno u otro enfoque o modelo, puede ser de tres tipos. Así, puede ser de modelo mixto, en el cual se ejecutan en una misma etapa métodos cualitativos y cuantitativos. Este modelo es llamado *concurrente*. Puede ser un método mixto, en el cual se ejecutan los métodos en fases distintas, el investigador conduce primero un enfoque cuantitativo, analiza los resultados y después se basa en los resultados para explicarlos más detalladamente con el enfoque cualitativo. Este último diseño toma el nombre de *secuencial* (Creswell, 2014). Por último, puede ser de diseño de *integración o transformación*. Este último involucra los enfoques cualitativo y cuantitativo en todo el proceso de investigación. Representa el grado más alto de integración de los enfoques (Creswell, 2014). En la literatura especializada el diseño de la investigación mixta ha adoptado una simbología particular, explicada a continuación:

El símbolo + indica que el método secundario se está utilizando simultánea o concomitantemente en el mismo período de recolección de datos. Por su parte, el símbolo → señala que el método secundario se utilizó posterior a la recolección de los datos primarios. Las mayúsculas señalan el método o enfoque predominante en la investigación CUAL, indica cualitativo y CUAN cuantitativo. En los casos con un mismo estatus “se da simultaneidad en la aplicación de los métodos y ninguno de ellos se prioriza sobre el otro, solo varía el orden en cuanto a concurrencia o secuencialidad” (Pérez, 2011, p. 18).

Agrupando la simbología según el diseño de la investigación, Onwuegbuzie y Leech (2006) sugieren la siguiente forma en función del paradigma:

Igualdad en el estatus: se da simultaneidad en la aplicación de los métodos y ninguno de ellos se prioriza sobre el otro.

Concurrente:	CUAL + CUAN
Secuencial:	CUAL → CUAN
	CUAN → CUAL

Estatus dominante: en esta categoría se ubican los diseños en concordancia con los objetivos de la investigación y según la priorización de los enfoques.

Concurrente:	CUAL → cuan
	CUAN → cual
Secuencial:	CUAL → cuan
	Cual → CUAN
	CUAN → cual
	Cuan → CUAL

Creswell (2014), argumenta que las metodologías cualitativas y cuantitativas se pueden organizar en un método mixto de la siguiente manera:

- ✓ Estrategia secuencial explicatoria. El resultado del procesamiento de la información cualitativa es usado para explicar resultados cuantitativos. Cual→Cuan.
- ✓ Estrategia secuencial exploratoria. Los resultados cuantitativos son utilizados para explicar los datos cualitativos. Cuan→cual.
- ✓ Estrategia secuencial transformativa. La teorización es la que guía la investigación, incluso, esta teoría puede llegar a ser más importante que los métodos, dado que determina la dirección a la cual debe enfocarse el investigador.
- ✓ Estrategia concurrente de triangulación. En el mismo estudio se busca corroborar resultados y efectuar una validación cruzada entre los datos cuantitativos y cualitativos.
- ✓ Estrategia concurrente de nido. En este caso un método predomina en el diseño de la investigación. En consecuencia, el método de menor prominencia es anidado en el que es considerado central.
- ✓ Estrategia concurrente transformativa. La recolección y el análisis son guiados por una teoría, perspectiva o diseño cuantitativo o cualitativo. Puede adquirir el formato anidado o de triangulación. Se integran en el análisis.

Una vez presentados los diferentes diseños de la metodología mixta, se procede a exponer el diseño particular que guiará la presente investigación.

4.1.3.1 Estrategia concurrente transformativa o Diseño transformativo concurrente (DISTRAC)

Este tipo de diseño se caracteriza por la recolección de los datos cuantitativos y cualitativos en un mismo momento o fase, de allí la denominación de concurrente. Uno u otro enfoque puede tener mayor preponderancia en el diseño. La característica principal de este diseño es que la recolección y el análisis de los datos están basados en una teoría o perspectiva particular. Por ello, desde el planteamiento del problema es posible evidenciar el marco teórico que sigue el investigador. Dicha influencia, se refleja, asimismo, en las decisiones metodológicas de la investigación, las fuentes de información, análisis, interpretación y reporte de los resultados (Hernández *et al.*, 2010). En

este diseño, se espera que los métodos seleccionados por el investigador sean complementarios, con el fin de que estos puedan arrojar mejores y enriquecedores resultados.

En concreto, cuatro son las características principales de los diseños concurrentes, a saber:

1. Se procesan de forma separada y paralela los datos cualitativos y cuantitativos.
2. Ninguno de los dos análisis se construye a partir del otro.
3. Los resultados de la recolección y procesamiento de la información son independientes. Además, no se consolidan hasta que ambos conjuntos de datos han sido analizados separadamente.
4. Se elaboran una o varias metainferencias⁵ después de la interpretación de los datos de cada uno de los componentes. Estas integran las conclusiones e inferencias llevadas a cabo de manera separada.

En este tipo de estrategia, es usual que la información recolectada deba ser transformada. A continuación, se presentan algunos de los ejemplos analíticos más usados en el tratamiento de la información en este tipo de diseños. El primero de ellos es la creación de códigos y categorías en la información cualitativa, lo cual permite cuantificarla y procesarla a partir de un análisis estadístico descriptivo de frecuencias para, posteriormente, compararla con los resultados del procesamiento estadístico de los datos cuantitativos. Otro tipo de estrategia de procesamiento es la cualificación de los datos cuantitativos a partir de examinar el significado y el sentido de los datos. Producto de este análisis, se conciben temas para los análisis temáticos (Hernández *et al.*, 2010). Asimismo, es usual examinar diferentes niveles y grupos de personas para obtener mayor información del fenómeno estudiado. Ello quiere decir que es posible conducir un estudio a un nivel para recoger resultados de una muestra cuantitativa. Al mismo tiempo, realizar entrevistas (instrumento de corte cualitativo) para explorar el fenómeno con individuos específicos. Una vez realizados estas dos aproximaciones, analizar la información y elaborar meta inferencias de los resultados procesados.

⁵ Las metainferencias son el último paso en el procesamiento y análisis de la información en la investigación mixta. Así, una vez se ha analizado la información de origen cualitativo y cuantitativo se procede a realizar un análisis en conjunto que contemple la integración de los dos tipos de información analizada.

Otra manera de procedimiento posible es la creación de nuevas variables o conjuntos de datos a partir de la combinación de datos cualitativos y cuantitativos. Este puede ser de gran utilidad en las investigaciones dado que, por ejemplo, del procesamiento de datos cualitativos puede emerger una nueva variable para el enfoque cuantitativo o viceversa. Finalmente, crear una misma matriz que recoja los datos cualitativos y cuantitativos. En esta matriz, los ejes horizontales pueden ser variables cuantitativas categóricas y los ejes verticales categorías o temas emergentes tras el procesamiento de los datos cualitativos (Hernández *et al.*, 2010) (Hamui, 2013).

4.2 Diseño de la investigación

En ocasiones, el diseño metodológico de una investigación suele ser confundido con el diseño general de la investigación. No obstante, cada uno se refiere a aspectos y etapas diferentes de la investigación. En el diseño general de la investigación se contempla la planificación total del proceso de investigación, con sus etapas. En este sentido, el diseño general es el esquema total del proyecto de investigación el cual indica el conjunto de decisiones, etapas, fases y actividades que deben ser llevadas a cabo para cumplir los objetivos trazados. Por su parte, el diseño metodológico de la investigación es una fase específica dentro del proyecto general en la cual se expone y detallan cada una de las estrategias o técnicas de investigación y los procedimientos para abordar el objeto de estudio, según el marco conceptual particular del proyecto (Rojas, 2011) (Bonilla y Rodríguez, 1997). En consecuencia, en este apartado se expondrá de manera sucinta el enfoque de la investigación, las técnicas de recolección de información seleccionadas, sus características generales y objetivos específicos en la investigación y el tipo de procesamiento que se llevará a cabo con la información cualitativa y cuantitativa.

4.2.1 Características generales del diseño de la investigación

Como se ha descrito, el enfoque que se utiliza es el estudio de caso por sus virtudes, de permitir estudiar de forma exhaustiva una experiencia y sus dinámicas complejas en un contexto educativo, y en adición tiene el potencial de implicar a los participantes en el proceso de investigación (Simons, 2011). Y el método mixto que se caracteriza por conjugar técnicas tanto cualitativas como cuantitativas en un solo proyecto investigativo con el fin de obtener una comprensión más

profunda y diversa de un fenómeno específico. Por lo general, prepondera un método sobre el otro según sea el caso. Para el presente estudio, el diseño seleccionado bajo el cual se rige la investigación es el diseño mixto transformativo concurrente o DISTRAC. En consecuencia, para el caso particular del enfoque cuantitativo, se usará la encuesta. Por otra parte, las entrevistas semiestructuradas y la observación en el aula y digital, constituyen las técnicas del enfoque cualitativo. El alcance de la investigación es explicativo, esto es, su objetivo es indagar por las “causas de los eventos o fenómenos sociales. Se enfoca en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables” (Hernández *et al.*, 2010, p. 85).

Finalmente, un último aspecto general crucial que se debe destacar de la presente investigación es que proviene de una aplicación en el aula de clase. En consecuencia, según ello se introduce en el campo de la investigación educativa. Rojas (2011) menciona que existen dos tendencias en la investigación en el aula, la investigación educativa la cual es “la mirada rigurosa que pretende construir, explicar o comprender un fenómenos educativo (p. 182); y la investigación pedagógica la cual indaga por los problemas de aprendizaje y enseñanza en el aula de clase. La modalidad de la investigación en el aula puede ser formal, es decir, esta sigue las reglas de la investigación convencional. En consecuencia, sigue las fases y pasos preestablecidos en la investigación científica. O, por otra parte, puede adoptar una modalidad informal. Es decir, no es guiada por unos protocolos, y técnicas convencionales debido a que su objetivo es la transformación de la práctica docente en el aula. No obstante, a pesar de la flexibilidad de esta última, la modalidad informal puede adoptar técnicas para el procesamiento de la información lo cual da pie a una dialéctica entre la reflexión y la práctica. Según lo expuesto previamente, y a las características de esta investigación, la modalidad seguida para el abordaje investigativo es formal.

4.2.2 Objetivos e Hipótesis

El desarrollo tecnológico evidenciado en la última década y su irrupción en el contexto sociocultural y económico contemporáneo, ha construido escenarios híbridos en los cuales lo digital como materia transformadora desarrolla nuevas formas de aprender, interactuar, comunicar y trabajar. Internet como espacio y medio que posibilita la conexión, inmediatez, distribución y

concentración de memoria, ha propiciado procesos de construcción de conocimiento y por ende prácticas de aprendizaje que se generan en diferentes ambientes como la informalidad y donde las interacciones entre personas son el punto de partida de construcciones más avanzadas del pensamiento, convirtiendo a las tecnologías digitales en una poderosa interface comunicativa entre comunidades e individuos.

Lo anterior hace emerger fenómenos que articulan saberes colectivos, con las nuevas dinámicas de producción y socialización en la cibercultura y por ende con los cambios en las formas de representar el mundo a través de la convergencia tecnológica y mediática, la integración de lenguajes y la creatividad de los individuos (Aparici, 2010). El contexto digital permite pensar en estructuras hipertextuales e hipermedia en diversas pantallas que permiten la ubicuidad de la información y la difusión de mensajes encapsulados en contenidos que interpretan formas simbólicas, saberes (científicos, escolares, populares y ancestrales) y repertorios culturales posibilitan la construcción de las subjetividades de los individuos que se encuentran en la sociedad red (Amador, 2014).

Por tal motivo es necesario como educadores entender e interpretar estos fenómenos y buscar la manera de enriquecer los espacios educativos y en especial los micros entornos donde se socializan los conocimientos tácitos y explícitos de los actores principales que son los estudiantes. El docente cumple un papel fundamental al ser puente que conecta los cambios culturales que se generan en otros contextos reales y los procesos de formación que pretenden crear competencias, criterios, destrezas y habilidades para que los jóvenes se desenvuelven en la sociedad actual (Amador, 2014).

La cultura transmedia como producto de estas prácticas sociales emergentes en las que intervienen usuarios activos que se manifiestan a través de contenidos que mutan las formas de comunicar, participar y producir, es uno de los conceptos que se quiere analizar e implementar en la presente investigación y a partir de allí se formula la siguiente pregunta de investigación que orienta y guía del presente estudio ¿Qué transformaciones se desarrollan en los componentes de apropiación tecnológica, generación de contenidos y participación en una experiencia innovadora universitaria mediada por la cultura transmedia?

Y se plantean los siguientes objetivos:

Objetivos Específicos

1. Identificar las habilidades y prácticas digitales de los estudiantes en relación a la generación y empleo de contenidos digitales.
2. Conocer las formas de creación de contenidos de los estudiantes en la convergencia cultural y tecnológica.
3. Diseñar e implementar una experiencia innovadora transmedia para la transformación de una práctica pedagógica en el salón de clase.
4. Analizar las relaciones entre la cultura transmedia y la construcción de contenidos, apropiación tecnológica y participación de los estudiantes universitarios.

Preguntas subsidiarias

1. ¿La transmedia puede propiciar escenarios que fortalezcan en los estudiantes sus maneras de interactuar, construir y difundir lo que interpretan digitalmente?
2. ¿Los jóvenes universitarios se podrían enfrentar a una brecha digital por no tener la habilidad de diseñar, articular y difundir los diferentes textos mediáticos que le dan sentido y significado a la representación que hacen de los entornos que los rodea?
3. ¿Los estudiantes universitarios necesitan en su formación profesional herramientas para desarrollar un pensamiento transmedia que le permita desenvolverse como ciudadanos digitales?

Hipótesis

Las tecnologías de significación social que se encuentran insertas en la cibercultura han fomentado nuevas formas de comunicación, interacción, participación y de producción, alimentadas por la materia prima de lo digital. Los jóvenes universitarios inmersos en una sociedad mediática actual, en la cual convergen herramientas, medios, contenidos y nuevas prácticas sociales de relación y consumo de cultura, establecen unas condiciones contemporáneas para el nacimiento de una cultura transmedia que se puede decir es el resultado de una comunicación digital interactiva

incrustada en un ciberespacio que tiene sus características particulares que permiten a los estudiantes acoplar de una forma convergente lenguajes, formatos, interfaces y procesos de creación para su desenvolvimiento en la sociedad actual. Por tal motivo la cultura transmedia con sus atributos puede transformar en los estudiantes universitarios aspectos de la apropiación, la generación de contenidos y la participación en el salón de clase y mejorar la práctica pedagógica docente en el escenario de la educación superior.

En este sentido se genera un entorno que usa lo mejor de las tecnologías digitales y físicas, se alimenta de la comunicación horizontal entre los actores principales (docente-aprendices) y los saberes de ellos, formando un ecosistema de aprendizaje y de interacción mutua.

Objeto de estudio

Conocer las transformaciones que se desarrollan en los estudiantes universitarios en relación a la apropiación tecnológica, generación de contenidos y participación en un espacio de enseñanza-aprendizaje mediado de forma transversal por la cultura transmedia.

4.2.3 Población y muestra

En la investigación social, específicamente en la metodología de investigación con enfoque mixto, se incluye el diseño de una muestra. Esta es una subpoblación del universo total de individuos que cumplen con ciertas características, según la hipótesis y unidad de análisis delimitadas por el investigador. Las muestras pueden ser probabilísticas o no probabilísticas. En el caso específico de esta investigación, la muestra no es probabilística ello quiere decir que la elección de los individuos que comprenderán la muestra no depende de la probabilidad, sino de las características particulares de la investigación, del esquema de la investigación y el alcance de la misma. El muestreo se orienta a la selección de aquellas personas que garanticen la calidad de la información, es decir, los más idóneos porque ofrecen la información más relevante para la teoría o concepto buscado (Ruíz, 2012). En efecto, en este tipo de investigaciones “el interés fundamental no es aquí la medición, sino la comprensión de los fenómenos y los procesos sociales en toda su complejidad” (Martínez-Salgado, 2012).

La muestra no probabilística, con enfoque cualitativo que se empleará, se denomina por Creswell (2009, citado por Hernández *et al*, 2010) como muestra homogénea, porque las unidades a seleccionar poseen un mismo perfil o características, o comparten rasgos similares. El propósito es centrarse en el tema a investigar o resaltar situaciones o procesos en un grupo homogéneo.

Cabe recordar que el fenómeno que se quiere analizar en esta investigación es la incursión de la transmedia en la formación de comunicadores sociales y periodistas, específicamente, las transformaciones que esto suscita en el aula de clase y fuera de ella. Así, se debe tener en cuenta que en el actual mundo globalizado las tecnologías se han integrado en los medios de comunicación tradicionales. Esto, por supuesto, origina una simbiosis mediática que se instala en internet y en sus diversos sistemas de difusión y distribución lo cual forma nuevos medios denominados cibermedios (Cebrián, 2009). Estos introducen otras formas de comunicación basadas en los procesos de interactividad, el desarrollo de nuevas relaciones entre los usuarios, los cambios en la concepción de la información, las transformaciones en los modelos narrativos y expresivos que superan, aquella “integración audio-escrito-visual de los medios anteriores hasta construir un lenguaje multimedia” (Cebrián, 2009, p.16).

Con el auge de esta revolución que gravita en el acceso, la generación, procesamiento y difusión de datos; en nuevos medios digitales en la convergencia; diferentes modelos de propiedad de los medios y las nuevas formas de comunicación digital masiva y personalizada que impulsan las industrias culturales; surge un nuevo tipo de comunicación y de mensajes basados en el conocimiento como vector de productividad, crecimiento económico y desarrollo social a través de la educación. Por lo cual este es un escenario en el que los jóvenes de esta era pasan de prosumidores a prodiseñadores de noticias en el ambiente de la comunicación digital actual (Hernández, Renés, Graham y Greenhill, 2017).

Lo anterior, demanda un conjunto de competencias que integran un nuevo perfil profesional en la comunicación social y el periodismo a partir de la convergencia digital. Barrios y Zambrano (2014) diseñaron las competencias necesarias para la realidad colombiana, a saber:

- ✓ Ser un profesional polivalente, multimedia y ciberperiodista;
- ✓ Con conocimiento de las tecnologías y los dispositivos móviles, dominio de los diferentes lenguajes visual, textual, audiovisual y poder editar la información en la red;
- ✓ Con interacción a través de las redes sociales y actualización ágil de la información para diferentes plataformas;
- ✓ Capaz de producir información dinámica y bien documentada a la misma velocidad de los consumidores, con calidad, veracidad, ética y relevancia de ser publicada;
- ✓ Redactor multitarea y multimedia, capaz de difundir una información en diferentes formatos y géneros periodísticos;
- ✓ Con conocimientos de cultura general;
- ✓ Trabajo interdisciplinario en red (reportaría *on-line*);
- ✓ Habilidad para comprender e interactuar con otras culturas;
- ✓ Formación de pensamiento crítico y analítico;
- ✓ Destrezas para filtrar información, elaborar guiones, editar contenidos, actualizar un sitio web.
- ✓ Ético, responsable socialmente, excelente persona y extraordinario profesional.

Estas competencias exigen un profesional que conoce el proceso comunicativo de principio a fin y que es capaz de responder preguntas, tales como: ¿qué se quiere comunicar? ¿a quién se quiere comunicar? y ¿cuáles son los diversos discursos interactivos en que se debe expresar la información? (Barrios y Zambrano, 2014).

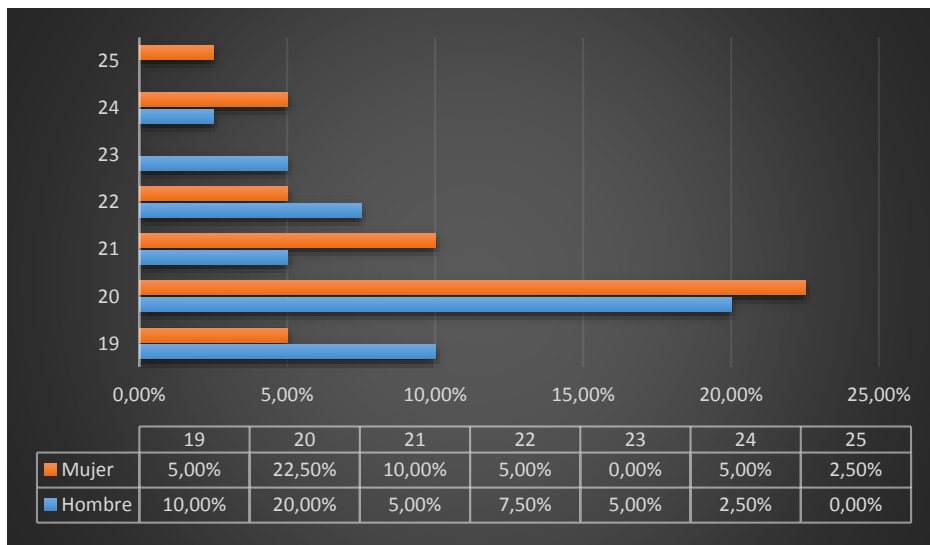
Teniendo en mente lo anterior, se seleccionó una muestra del programa de pregrado de Comunicación social y Periodismo en el cual se ha integrado un componente transversal en el plan de estudios denominado “producción en tecnologías”. Este componente se inicia desde primer semestre hasta octavo semestre, ofrece solidas herramientas a nivel de recursos y narrativas digitales. Todo ello, forma un profesional que articula el fundamento humanístico, principio rector de la universidad, con el elemento tecnológico digital para que el estudiante de Comunicación Social pueda afrontar los cambios que caracterizan la cultura, la convergencia y la comunicación digital.

A partir del planteamiento previo, para el presente estudio se delimitó como universo a los estudiantes entre los 19 y los 25 años de edad que hubieran cursado asignaturas del componente de producción en tecnologías de la Universidad Sergio Arboleda, del programa de Comunicación Social y Periodismo, en la sede Bogotá. Este es un aspecto clave en la definición del universo pues lo anterior permite tener una curva de aprendizaje en herramientas digitales y recursos narrativos. Además, permite que tanto el docente como los estudiantes tengan la disposición y motivación de hacer parte de la experiencia durante el semestre. Después de realizar una verificación, se encuentra dentro de la oferta del segundo periodo académico del año 2016, la asignatura Debates actuales en la comunicación. Esta se cursa en tercer semestre y se imparte en dos grupos cada uno en promedio con 25 estudiantes.

En definitiva, como se representa en el gráfico 6, la muestra del presente estudio está conformada por 50 estudiantes de tercer semestre entre los 19 y los 25 años, distribuidos de la siguiente manera: 15% (19); 42,05% (20); 15% (21); 12,5% (22); 5% (23); 7,5% (24) y 2,5% (25). Están inscritos en la asignatura “debates actuales en la comunicación”, quienes hasta la fecha del estudio habían cursado mínimo tres asignaturas del componente denominado “producción en tecnologías”, reglamentado en el pregrado de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad Sergio Arboleda. Estos estudiantes hacen parte de un nuevo plan de estudios, implementado a partir del año 2013, el cual tiene un fuerte componente tecnológico que se manifiesta transversalmente.

Como parte de la muestra se tiene en cuenta la docente de la asignatura que imparte en los dos grupos, es Comunicadora Social con estudios de doctorado en Ciencias de la Información y de la Comunicación, que ha tenido interés en usar las tecnologías en el aula, se preocupa por mejorar las competencias profesionales de sus estudiantes, busca una constante motivación en ellos para el aprendizaje y por ultimo tenía la inquietud de explorar nuevas metodologías para mejorar su práctica pedagógica docente.

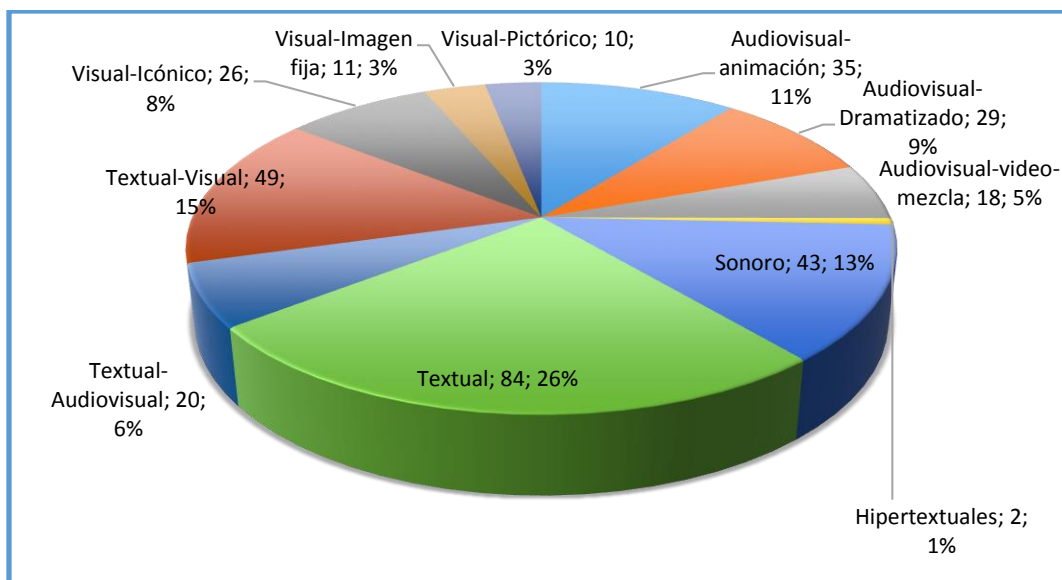
Gráfico 6. Distribución de la muestra por edad



De acuerdo a la producción de contenidos de los estudiantes universitarios durante el desarrollo del segundo semestre académico 2016, se establece una muestra por contenidos que hace parte de la observación participante en el salón de clase, dando como resultado la generación de 327 contenidos, en los cuales se representan la creatividad y expresividad de los jóvenes utilizando la tecnología, y la variedad de lenguajes, formatos y las plataformas.

El siguiente gráfico representa los diferentes lenguajes utilizados, seguido por el número de contenidos que utilizaron dicho lenguaje dentro del número total de contenidos y su valor en porcentaje.

Gráfico 7. Muestra contenido



4.2.4 Instrumentos de recogida de datos

En esta sección se explican las técnicas e instrumentos de recogida de información tanto cuantitativos como cualitativos, ya que responde a un modelo mixto de investigación. Estos instrumentos se describen a continuación:

4.2.4.1 Cuestionario de la investigación

Es un tipo de cuestionario que contiene una serie de preguntas que indagan respecto a una o más variables definidas por el investigador. D'Ancona (2012) la ha definido como “la estrategia de investigación caracterizada por la aplicación de un procedimiento estandarizado para la obtención de información (oral y/o escrita), de una muestra amplia de sujetos” (p.28). La misma autora señala cuatro características indispensables de una encuesta, a saber:

1. Es posible aplicar este instrumento para indagar aspectos objetivos o subjetivos que no se pueden observar directamente del pasado o el presente.
2. La información se recoge a partir de respuestas orales o escritas dichas por el informante.

3. Se debe seguir un proceso estandarizado tanto en la recolección de los datos como en su análisis. Ello evita los errores de medición que pueda llegar a presentar la encuesta.
4. Las respuestas se acopian y cuantifican para analizar las relaciones entre las mismas

Cabe anotar que, previo a la aplicación de una encuesta se deben cumplir con algunos requisitos. En primera medida, se deben definir las características de la población que será encuestada, es decir, se debe definir el universo. Normalmente, es usual que las investigaciones no seleccionen el universo total de individuos que cumplen con las características definidas del estudio, por lo cual, se selecciona un subconjunto del universo poblacional que preserve sus características, a este subconjunto se le denomina muestra representativa. En consecuencia, las conclusiones que arroje la investigación en la muestra representativa son generalizables al universo total.

Pueden presentar dos tipos de preguntas: tipo opción cerrada o abierta. Las primeras se caracterizan porque las opciones han sido delimitadas previamente, además, pueden ser dicotómicas o incluir varias opciones de respuesta. Se espera que las diferentes opciones de respuesta recojan todas las posibles respuestas. Asimismo, en algunas ocasiones, el encuestado puede seleccionar dos o más opciones de respuesta. A este tipo de preguntas se les denomina multi-respuesta. En ocasiones, los encuestados deberán jerarquizar opciones de respuesta, ponderar cada una de las opciones que se les presentan o calificar de acuerdo a una escala. Respecto a las preguntas abiertas, estas no delimitan las opciones de respuesta por cual el encuestado tiene mayor libertad al momento de responder. Se dice que en este tipo de preguntas las opciones pueden ser infinitas (Hernandez *et al.* 2010).

Para esta investigación se han utilizado cuestionarios elaborados de manera *ad hoc* que fueron sometidos a un proceso de validación por contenido específico y juzgado por un grupo de expertos. Este grupo estuvo conformado por profesores de la investigación “Experiencias transmediáticas en el desarrollo de competencias comunicativas” del grupo COPE 2000, Escuela de Comunicación social y Periodismo de la Universidad Sergio Arboleda, quienes después de su análisis sugirieron algunos cambios que fueron incorporados al instrumento.

Por otro lado el cuestionario práctica innovadora en el salón de clase, tuvo como base la encuesta realizada sobre el *uso y apropiación de internet en Colombia* aplicada por la empresa DATEXCO en el año 2015 para el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, MinTic. La población objetivo de la herramienta aplicada fue: “Hombres y mujeres mayores de 12 años, pertenecientes a los estratos alto, medio y bajo, residentes en 30 municipios del territorio nacional y pertenecientes a comunidades con enfoque diferencial” fue aplicado y validado con una muestra total de 3.730 personas (MinTic y DATEXCO, 2015). El segundo cuestionario se titula *modelo de experiencia innovadora transmedia (MEIT)* y su objetivo principal es el de obtener la percepción de los estudiantes que estuvieron inmersos en el modelo propuesto.

A continuación se describen los dos instrumentos:

Cuestionario práctica innovadora en el salón de clase

Es un instrumento con 23 ítems distribuidos en diferentes secciones como son: acceso a la tecnología, uso de plataformas, creación de contenidos, interactividad con las tecnologías y ciudadanía digital. En el cuestionario se combinan preguntas cerradas con opción múltiple y opciones mutuamente excluyentes y de tipo jerarquía de selección. El objetivo de este instrumento es recabar información general, para una primera aproximación al objeto de estudio, que permita una visión preliminar referente a: acceso a tecnologías, uso de plataformas y creación de contenidos, interactividad con las tecnologías y ciudadanía digital.

La fiabilidad del instrumento se expresa mediante el coeficiente de correlación, que teóricamente significa correlación del test consigo mismo (Ruís, 2002; Oviedo y Campo, 2005) la definen como el grado en que un instrumento de varios ítems mide consistentemente una muestra de la población. Para este cuestionario se utilizó el método de coeficiente Alfa de Cronbach para expresar la fiabilidad de consistencia interna y que oscilan entre cero y uno. La interpretación da un valor de **0,639**. Para este test se tienen en cuenta 13 preguntas de las 23, por la consistencia y alta correlación. Este procedimiento es aceptable y es fidedigno en este tipo de método (Oviedo y Campo, 2005).

Hay una gran discusión entre diferentes autores sobre el valor mínimo considerado aceptable, bueno y alto para el coeficiente de confiabilidad alfa de Cronbach:

Ruís (2002), propone una manera para establecer los rangos de magnitud del coeficiente, que son: 0,81 a 1,00, muy alta; 0,61 a 0,80, alta; 0,41 a 0,60, moderada; 0,21 a 0,40, baja y 0,01 a 0,20, muy baja. A diferencia Polit y Hungler (2000) afirma que no hay normas para determinar qué coeficiente de confiabilidad resulta aceptable, pero que en general es aceptable hasta un valor mínimo de 0,70. Garson (2013, citado por Hernández *et al*, 2014) consideran un coeficiente de confiabilidad de alfa de Cronbach aceptable mínimo de 0,6.

Hay que tener en cuenta varios factores para la interpretación de los valores: el tipo de estudio, la muestra, el número de ítems a evaluar y si la escala está compuesta por más de una dimensión. Hernández *et al* (2014), manifiesta que no hay una regla que indique a partir de qué valor no hay fiabilidad, lo que debe hacer el investigador es calcular el valor, declararlo y someterlo a escrutinio de los usuarios del estudio u otros investigadores.

En el mes de julio de 2016 fue aplicado el cuestionario a 50 estudiantes por parte de la docente de la asignatura y se dio un tiempo de una semana para ser contestado. El cuestionario fue respondido por 42 estudiantes.

La información obtenida a través del instrumento permitió tener un primer contacto con el colectivo y realizar un sondeo común, estableciendo no solamente los usos que los jóvenes hacen de las tecnologías digitales y análogas sino como se apropian de las mismas para hacer actividades de comunicación y representación en los diferentes ámbitos en los que transitan.

Tabla 7. Operacionalización de variables cuestionario nº1

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítem encuesta
	- Desarrollar un criterio para comprender y aplicar de manera adecuada las tecnologías en un contexto determinado.		Tiempo	1, 2
		Acceso a las tecnologías	Lugar	3

Apropiación tecnológica	- Conjunto de habilidades para buscar y filtrar información, que utiliza el potencial de cada una de las plataformas digitales y se apoya en los lenguajes (visual, audiovisual, textual y sonoro) para construir un contenido con significado.		Dispositivo	4	
			Uso de Internet y las aplicaciones	Clase de actividades	5, 6, 7, 8, 21
			Tecnologías digitales	Plataformas	13
				Utilización de la tecnología digital como ciudadano	23
Generación de contenidos	- Producciones textuales a cargo de los prosumidores.	La web como herramienta para crear contenidos	Acciones para la construcción de contenidos	9, 11, 12, 14	
			Tipo de contenido	10	
Participación	- Medio que permite intervenir en un escenario de aprendizaje y se manifiesta como una herramienta al servicio de la construcción del conocimiento individual y colectivo. - Formas de expresión que son el resultado de la creatividad y la puesta en común de las creaciones propias.	Interactividad con las tecnologías	Empleo de los dispositivos en el salón de clase	15, 16, 17, 18	
			Clase de tecnología para aprender e informarse	19, 20, 22	

Tabla 8. Diseño del cuestionario n°1

Objetivo: Recabar información general, para una primera aproximación al objeto de estudio, que permita una visión preliminar referente a: acceso a tecnologías, uso de plataformas y creación de contenidos, interactividad con las tecnologías y ciudadanía digital en los estudiantes de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad Sergio Arboleda.			
Representación de la Dimensión	Definición	Variable	Pregunta
Acceso a la tecnología	Posibilidad física del estudiante para ingresar a la web, intensidad y duración de la navegación	Horas en internet	¿Cuánto tiempo pasa al día en internet?
		Días de la semana	¿Cuántos días a la semana accede a internet?
		Lugar habitual de acceso	¿Desde dónde navega con mayor frecuencia en la web?
		Dispositivo de navegación	¿Cuál dispositivo usa usted regularmente para conectarse?
Uso de plataformas	Empleo de la web en la rutina diaria de los estudiantes.	Actividades habituales en la web	¿Qué actividades hace usted en la web?
		Rutinas de uso de plataformas	En qué orden realiza usted las siguientes actividades en un día normal
		Tipo de vínculos generados por el uso de las plataformas	¿Qué tipo de relaciones le han facilitado las plataformas de la Web?
Creación de contenidos	Fines del uso de las plataformas, actividades desarrolladas en la web, formatos y lenguajes empleados en la	Fines de la navegación	Usted navega la web para
		Preferencia de actividades a realizar en la web	Cuando se trata de realizar contenidos usted usa la Web para
		Preferencia de actividad a desarrollar según la plataforma	¿Para hacer las siguientes actividades cuáles plataformas utiliza?
		Preferencia personal para generar contenidos en la web	¿Qué tipo de contenidos genera usted en la web?

	creación de contenidos.	Fuente para la creación de contenidos	Cuando crea contenidos los hace a partir de:
		Preferencia de formato para compartir	Cuando se trata de COMPARTIR contenidos usted intercambia
		Forma de aprendizaje ante plataformas nuevas	¿Cuándo quiere utilizar una plataforma para construir contenidos y no sabe cómo usarla que hace?
Interactividad con las tecnologías	Empleo y relación de la tecnología en el aula de clase.	Relación del docente con la tecnología	¿Permiten sus profesores usar dispositivos digitales en clase? (smartphones, tabletas, portátiles)
		Uso de la tecnología en el aula de clase	Cuando usted utiliza un dispositivo durante las clases lo hace para:
		Uso de la tecnología por el docente en clase	Si el docente utiliza dispositivos digitales en clase ¿para qué los usa?
		Tipo de interacción entre docente y estudiante respecto a la tecnología	La interacción entre docente y estudiante usando tecnologías digitales es
		Tecnologías usadas en las prácticas académicas	¿Cuáles de las siguientes tecnologías utiliza en sus prácticas académicas?
		Percepción de la importancia del uso de plataformas en la enseñanza y aprendizaje	Cree usted que el uso de plataformas en los procesos de enseñanza y aprendizaje son
Ciudadanía digital	Posibilidades que habilita la tecnología para ejercer una ciudadanía.	Identificación personal en la web	¿Cómo se proyecta en la web?
		Forma en la que se informa sobre la	¿Cómo se entera de la realidad del país?

realidad del país	
Usos de la tecnología digital	¿Utiliza la tecnología digital para?

Cuestionario modelo de experiencia innovadora transmedia (MEIT)

Con el objetivo de obtener la percepción de los estudiantes universitarios acerca de la experiencia MEIT desarrollada en el segundo periodo académico del año 2016 y descrita en capítulos anteriores, se construyó un cuestionario con una visión puntual del objeto de estudio, con el fin de recolectar información acerca de lo que piensan los jóvenes frente a las variables generales planteadas en el primer cuestionario, ampliando sus definiciones con enfoque a la experiencia innovadora transmedia.

Se diseñó un cuestionario de 11 preguntas, con respuestas de tipo selección múltiple, casilla de verificación, escala de valores y abierta. Con el fin de obtener información detallada que incluyera: comentarios, sugerencias y modificaciones. Se publicó a través del sitio web <http://stephanacu.wixsite.com/edutransmedia/encuesta>, plataforma que sirvió como repositorio de herramientas digitales clasificadas por lenguajes para la creación de contenidos. La docente de la asignatura compartió el enlace a los estudiantes para que participen en el cuestionario y les dio dos semanas para responderlo. Al final contestaron 42 jóvenes de 50, un número alto teniendo en cuenta que 6 de ellos cancelaron la asignatura durante el semestre académico y segundo responder el instrumento no era de carácter obligatorio.

Para este cuestionario se utilizó el método de coeficiente Alfa de Cronbach para expresar la fiabilidad de consistencia interna. La interpretación da un valor de **0,608**. Para este test se tienen en cuenta ocho preguntas de las once, por la consistencia y alta correlación y también porque tres de ellas son abiertas.

Tabla 9. Operacionalización de variables cuestionario n°2

Variable	Definición	Dimensiones	Indicadores	Ítem encuesta
Apropiación tecnológica	- Desarrollar un criterio para comprender y aplicar de manera adecuada las tecnologías en un contexto determinado.	Acceso a las tecnologías	Tiempo	1
	- Conjunto de habilidades para buscar y filtrar información, que utiliza el potencial de cada una de las plataformas digitales y se apoya en los lenguajes (visual, audiovisual, textual y sonoro) para construir un contenido con significado.	Uso de Internet y las aplicaciones	Clase de actividades	7, 8
		Tecnologías digitales	Plataformas	2, 3
Generación de contenidos	- Proceso cognitivo y significativo que el estudiante universitario hace para elaborar significados.	La web como herramienta para crear contenidos	Acciones para la construcción de contenidos	4, 5, 6, 10, 11
	- Medio de representar e interpretar el conocimiento apropiado en un espacio de aprendizaje.			
	- Producciones textuales a cargo de los prosumidores que expanden el mundo conceptual.			
	- Comunicación horizontal que establece una relación colaborativa basada en el consenso y la confianza mutua.	Interactividad con las tecnologías	Medio de participación	3, 8, 10, 11

Participación	<p>- Medio que permite intervenir en un escenario de aprendizaje y se manifiesta como una herramienta al servicio de la construcción del conocimiento individual y colectivo.</p> <p>- Formas de expresión resultado de la creatividad y la puesta en común de las creaciones propias.</p>	Tipos de relaciones entre estudiante-docente ; estudiante-estudiante ; estudiante-comunidad	7, 9, 11
----------------------	--	---	----------

Tabla 10. Diseño del cuestionario n°2

Objetivo: Conocer las percepciones, los comentarios y sugerencias de los estudiantes acerca de la experiencia de aprendizaje desarrollada durante la asignatura debates actuales en la comunicación.

Dimensión	Definición	Variable	Pregunta
Aprendizaje a partir del uso de la tecnología	Percepción y apropiación de las tecnologías en procesos formativos autónomos y en el aula	Tiempo dedicado al trabajo autónomo	Del tiempo total que pasa en Internet, ¿Qué porcentaje dedica a profundizar los conocimientos adquiridos en el salón de clase?
		Valoración subjetiva del empleo de herramientas en clase	El uso de las herramientas digitales en la clase
		Percepción del uso de tecnología en el aprendizaje	Valore en la siguiente escala, sí la experiencia de usar tecnologías digitales, generar contenidos y participar en comunidad, ayudo a mejorar su aprendizaje en la asignatura
		Aspectos positivos de la generación de contenidos	Considera usted que la generación de contenidos en la asignatura le colaboro a:
Uso de plataformas	Uso de tecnologías y tipo de relación	Dificultades del proceso de creación de contenidos	De las siguientes acciones, al crear los contenidos ¿Cuál se le dificulto más?
		Divulgación de los contenidos creados	Los contenidos creados, ¿Cómo los compartió?

	generada con otros usuarios a partir de uso	Tipo de relación construida a partir de la experiencia	¿Qué tipo de relaciones ha construido a través de la experiencia?
Interactividad de las tecnologías	Relaciones entre personas donde la tecnología es un recurso para la expresión y un vehículo para la interacción y la comunicación	Percepción de la utilidad para la divulgación y la construcción de comunidad de la fanpage.	Cree usted que la fanpage de Facebook como un espacio de visualización e interacción de los contenidos creados, fue un medio que sirvió para la socialización de los trabajos y colaboró en la construcción de una comunidad de aprendizaje.
		Direccionalidad de la interacción entre docente y estudiante	La interacción entre docente y estudiante durante la experiencia de aprendizaje fue:
		Percepción de la metodología y sugerencias.	En la práctica desarrollada durante el semestre se dieron los temas y recursos por fechas desde el primer día de clase, se generaron contenidos por temas, se socializaron los contenidos y se construyó un proyecto final convergente. ¿Qué opina de la metodología utilizada ¿Qué aspectos modificaría a la experiencia?

4.2.4.2 Entrevista

Webb y Webb (1932) define la entrevista como una conversación con propósito. La intención de la entrevista es obtener la mayor cantidad información posible, así como la más útil y específica sobre eventos, acciones, ideas, sentimientos, experiencias y actitudes del mundo vivido por el entrevistado. Su medio son las palabras. Es por ello que, a partir del uso de esta herramienta, es posible obtener información directa, válida y confiable.

Uno de los aspectos básicos de la investigación cualitativa es el presupuesto de que el mundo social “no es un hecho sin problematizar, sino que se construye activamente por las personas en su vida diaria, aunque tal construcción no siempre se realice bajo condiciones establecidas por ellos (Bonilla y Rodríguez, 1997, p. 160). Bajo estas condiciones la realidad toma forma tanto para el individuo como para la sociedad en la que es socializado. Así pues, la entrevista se constituye como una puerta de entrada. De esta forma, a través de la entrevista, el investigador intenta

comprender el mundo tal como lo hace su entrevistado y, así, entender las razones por las cuales el informante adopta ciertos comportamientos. En conclusión, el fin último de la entrevista es comprender el sentido subjetivo en detalle otorgado por los entrevistados, su construcción de mundo subjetiva (Bonilla y Rodríguez, 1997).

Ahora bien, para obtener información con las características mencionadas, se deben seguir algunos requerimientos para tener un buen diseño de una entrevista. El primero es la elaboración de preguntas con un significado unívoco, que no sugieran la respuesta y que pregunte directamente por el asunto. Asimismo, es preciso organizar las preguntas de acuerdo a los temas que abordan y las categorías definidas previamente. Adicionalmente, se espera que el entrevistador tenga un buen comportamiento el cual garantice que se harán las mismas preguntas en cada una de las entrevistas y, así, pueden ser comparadas. Por último, se espera que el entrevistado sea honesto con las respuestas lo cual es necesario para garantizar el éxito de la labor (Webb y Webb, 1932).

Según el número de personas, las entrevistas pueden adoptar la forma de grupo focal (focus group) o entrevistas individuales. A su vez, de acuerdo al grado de control que se requiera de la información las entrevistas pueden gravitar en un eje horizontal según el grado de focalización, a saber: la entrevista enfocada y la entrevista narrativa. Según esto, una entrevista puede tender a ser más estructurada o más libre (Flick, Kardorff y Steinke, 2004). Esta es una de las triplicaciones con mayor aceptación en la literatura de investigación. Por lo general, se reconocen en ese espectro tres tipos: estructuradas, semiestructuradas y no estructuradas. En la primera, el investigador diseña una guía con las preguntas y se ciñe únicamente a estas. Caso distinto es la entrevista semiestructurada en la cual existe un banco de preguntas base que guían el diálogo más no lo restringen. En consecuencia, el entrevistador puede indagar por nuevos aspectos. En la última, el tema es fijo, la formulación de las preguntas, la secuencia de las preguntas y el comportamiento del entrevistador es libre, pero basándose en una guía, general de contenido, aunque no específica. Esta es usada principalmente en la etnografía. (Ñaupas, Mejía, Novoa y Villagómez, 2014; Bonilla y Rodríguez, 1997). A continuación, se presentan las características de cada uno de los tipos de entrevista.

Tabla 11. Tipo de entrevistas

Tipo	A	B	C
Entrevistas	No estructurada	Semiestructurada	Estructurada
Tema	Fijo	Fijo	Fijo
Formulación de preguntas	Libre	Libre/fijo	Fijo
Secuencia de las preguntas	Libre	Libre/fijo	Fijo
Actitud del investigador	Libre	Libre/fijo	Fijo

Fuente: Curso MOOC. Métodos cualitativos de investigación. Coursera.

De acuerdo a las características de la entrevista seleccionada por cada investigador, es posible elaborar una guía de temas a tratar, para el caso de las entrevistas semiestructuradas y no estructuradas; o un cuestionario, en el caso de la entrevista estructurada. En dicha labor se deben tener ciertos aspectos en cuenta. En primera medida, se debe aclarar si se privilegia la estructura de la entrevista o la libertad en la que transcurre. Por otro lado, ¿qué aspecto prima más? ¿la secuencialidad de los temas o un marco de referencia? Asimismo, para el desarrollo de la entrevista ¿se prepararán previamente temas de transición o la entrevista fluirá naturalmente? Respecto a las preguntas, ¿se formularán previamente o el investigador podrá improvisar? Por último, se espera que se indague por el alcance de las entrevistas, es decir, si se quiere poder compararlas entre sí o, por el contrario, se quiere destacar la singularidad de las respuestas. La clarificación de estas características de la investigación permitirá definir qué tipo de entrevista se requiere.

Ahora bien, la tipificación presentada anteriormente no es la única usada en la investigación cualitativa. Rubin y Rubin (2005) proponen una tipología diferente que se caracteriza por pensar las dimensiones detrás las tipologías presentadas previamente.

Tabla 12. Nueva categorización de entrevistas: sus dimensiones

Alcance			
Enfoque	Estrecho	Intermedio	Ancho

Significados y marco general	Entrevista para la clarificación de conceptos	Entrevista para la elaboración de teoría	Entrevista etnográfica
Intermedio	Entrevista de salida	Historia oral Cultura organizacional	Entrevista de historia de vida
Eventos y procesos	Entrevista investigativa	Investigación acción Investigación evaluativa	Elaborar caso de estudio

Fuente: Curso MOOC. Métodos cualitativos de investigación. Coursera.

En consecuencia, el diseño de la entrevista debe abordar dos ejes fundamentales: el alcance y el enfoque. El alcance puede ser estrecho, intermedio o ancho y en esta medida, guiará la selección de una técnica u otra. Por su parte, el otro eje aborda el enfoque al que puede estar abocada la entrevista, así, puede interrogar por los significados y el marco general, por eventos puntuales y procesos o por aspectos intermedios. En conclusión, esta herramienta permite pensar más allá de las tipologías al estar centrada en lo que el investigador va a hacer según su propósito.

En el caso concreto de esta investigación, se llevaron a cabo tres entrevistas semiestructuradas a investigadores y docentes con una trayectoria investigativa importante en la aplicación en diversos escenarios del enfoque transmedia. Liliana Gómez, docente de la asignatura *debates actuales* de la Universidad Sergio Arboleda fue la pedagoga encargada de llevar a cabo las sesiones en las que se aplicó la experiencia MEIT. Por su parte, Carlos Obando, es Profesor e Investigador de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad Javeriana, experto en temas de narrativa digital, interactividad y transmedia. Finalmente, el último investigador seleccionado por su experticia en el tema fue Jairo Antonio Pérez Rubio doctor en educación, profesor de la Universidad Javeriana y docente de la Universidad de la Salle; investigador líder del proyecto Madeja. A continuación, se expondrán las categorías y preguntas realizadas en las entrevistas.

Tabla 13. Matriz de entrevistas

Objetivo: Indagar por la experiencia, percepción y definición conceptual del enfoque transmedia y su aplicación en diferentes escenarios, teniendo en cuenta tres aspectos básicos característicos como lo son: la apropiación digital, generación de contenidos y la participación del usuario en la web.

Concepto	Definición	Categorías/	Pregunta
----------	------------	-------------	----------

dimensiones			
Experiencia en la aplicación del enfoque transmedia en distintos escenarios	Conjunto de conocimientos adquiridos desde la práctica y la teoría fundamentados en los principios de la cultura transmedia que son: compromiso, creación de textos mediáticos, propagación, experiencia y cultura grassroots	Trayectoria académica en el campo de la alfabetización digital,	Se le invita al investigador que cuente sobre su experiencia en docencia y el enfoque transmedia
		la transmedia y la aplicación de las nuevas tecnologías en el campo educativo	
		Origen del proyecto transmedia	¿Cómo surgió el proyecto? ¿Surgió a partir de talleres?
		Metodología aplicada	¿Cómo fue la metodología para obtener los resultados?
Enfoque transmedia aplicado	Procesos y condiciones que se basan en la cultura transmedia y tienen como fin facilitar y motivar un aprendizaje significativo.	Características más destacables de uno de los trabajos con dicho enfoque	Se le pide que ahonde en alguna de las experiencias más significativa. - Tiempo de duración - Población a la que va dirigida
		Características del enfoque transmedia aplicado	¿Qué características tiene la transmedia que tú crees que puede potenciar el aprendizaje en un salón de clase?
Metodología transmedia	Conjunto de técnicas, procedimientos y métodos que parten de la cultura transmedia y permiten al docente de manera sistemática realizar actividades y acciones para alcanzar un	Competencias transmedia	¿Cuáles serían las competencias transmedia ósea como tú las definirías? ¿Cuáles son las que se necesitan tener en términos generales?
		Incorporación del enfoque en el aula de clase por los docentes	¿La metodología transmedia fue incorporada dentro de la propia clase?
Metodología transmedia	Conjunto de técnicas, procedimientos y métodos que parten de la cultura transmedia y permiten al docente de manera sistemática realizar actividades y acciones para alcanzar un	Metodología adoptada por el docente para incorporar los transmedia	¿El profesor planteo desde un principio que se hicieran grupos o ellos mismo fueron digamos creando eso grupos?
		Continuidad de la metodología	¿Va a aplicar la metodología en el próximo semestre?

	objetivo predeterminado		
Percepción docente de la metodología con enfoque transmedial	Es indagar por las distintas reacciones entre el docente y los estudiantes que se dieron en el salón de clase producto de las actividades, recursos, acciones y diálogos con enfoque transmedia	Percepción docente de la metodología transmedia	¿Cómo sintió a los estudiantes durante todo el semestre con la experiencia, con la creación de contenidos, con el manejo de las plataformas?
		Percepción docente	¿Cómo se sintió en la experiencia? ¿Cómo se sintieron los docentes con la experiencia?
		Importancia de los aspectos a tratar en el enfoque transmedia en el aula	La experiencia se estructura en tres pilares, uno es la apropiación tecnológica que tiene que ver con el uso de varios lenguajes, plataformas y pantallas, el otro es la construcción de contenidos que se les exigió que fuera a partir de una narrativa digital y que referenciaran en todo momento, la última que tiene ver con compartir y construir relaciones a partir de los contenidos. ¿Si le diera una ponderación, cuál fue para usted el de mayor importancia o usted cree que hubo un equilibrio durante el desarrollo de la experiencia?
Alfabetización transmedia diferentes actores	Un conjunto de competencias y prácticas, que parten de analizar las estrategias informales de aprendizaje y producción de textos mediáticos que realizan los jóvenes en escenarios diferentes al educativo	Percepción de la importancia de la alfabetización digital en los actores educativos	¿Sí, usted cree que a futuro es necesario que los adolescentes, profesores, adultos tengan este tipo de alfabetización? ¿Personas con discapacidad?
Relaciones en el aula entre los actores educativos	Diálogos, interacciones, comportamientos	Relación estudiante-docente	¿Hubo mayor comunicación con la docente encargada? ¿Qué tipo de vínculos se involucraron?

que se generan
entre estudiantes
y docentes en un
escenario de
aprendizaje
soportado en la
cultura transmedia

4.2.4.3 Observación

Según Atkinson, Coffey y Delamont “la vida social es actuada y narrada, y es necesario reconocer tanto las cualidades actuadas que se pueden observar, como las cualidades habladas de la vida social que se obtienen a través de un relato (Citado por Bonilla y Rodríguez, 1997, p. 227). De acuerdo a ello, tanto la entrevista y la observación son instrumentos con la misma validez para recolectar información de la vida social, individual o colectiva. Incluso, es posible encontrar algunos investigadores que destaquen que la observación es la base principal para la aplicación de métodos de recolección cualitativa. Por otro lado, otros autores (Baker, 2006) mencionan que la observación en sí misma más que una herramienta es un método de investigación.

El investigador que desea usar la observación como método debe tener en cuenta algunos criterios para planear y llevar a cabo el trabajo de campo. Primero que todo debe decidir cuál es el grado en el cual se involucrará, es decir, debe definir qué tanta integración tendrá con el grupo objeto de estudio. Segundo, se deben definir los procedimientos más aptos para registrar la información. ¿Se registrará la información en un diario de campo, a partir de fotografías, notas rápidas, memos? Por otro lado, se debe definir la duración de las observaciones. Así, la labor puede ser durante periodos específicos del año, por semanas, meses completos o algunas horas. Y, por último, el enfoque de la observación, en el cual se define la forma en que el observador se aproximará a la realidad estudiada. Por lo general, se concibe esta última como un embudo dado que el investigador se acerca a la realidad social a partir de observaciones generales exploratorias y, posteriormente, selecciona sólo algunas observaciones específicas (Bonilla y Rodríguez, 1997).

Un especial modo de observación en el cual el investigador no es necesariamente pasivo y asume una variedad de roles involucrándose en situaciones del caso de estudio es la observación participante (Yin, 2009).

La observación participante, se caracteriza por: la no pertenencia del investigador al grupo objeto de estudio, este es ajeno al fenómeno que desea abordar. No obstante, es deseable que el investigador se integre en el sistema que estudiará y que este, además, sea delimitado de forma precisa. Por otra parte, se espera que el investigador se integre de forma funcional en el fenómeno estudiado, claro está, sin perder de vista el rol que desempeña ni el propósito de dicha inmersión. Adicionalmente, el investigador debe escribir un documento de carácter etnográfico el cual debe divulgar en la comunidad científica y, se espera, en la comunidad en la cual llevó a cabo su investigación (Gutiérrez y Delgado, 1999).

Los principales propósitos para los cuales se puede usar la observación según Hernández (2010) son:

- a. “Explorar ambientes, contextos, culturas y aspectos de la vida social.
- b. Describir comunidades, contextos o ambientes; asimismo, las actividades que se desarrollan en éstos, las personas que participan en tales actividades y los significados de las mismas.
- c. Comprender procesos, vinculaciones entre personas y sus situaciones o circunstancias, los eventos que suceden a través del tiempo, los patrones que se desarrollan, así como los contextos sociales y culturales en los cuales ocurren las experiencias humanas.
- d. Identificar problemas.
- e. Generar hipótesis para futuros estudios” (p. 412).

Como se ha expuesto previamente, implica sumergirse profundamente en situaciones sociales, reflexionar continuamente y adoptar un rol activo. La observación permite al investigador conocer de primera mano el contexto en el cual tienen lugar las acciones de los individuos (Bonilla y Rodríguez, 1997, p. 227). Por ello, se requiere una formación, entrenamiento, un objetivo claro y un marco conceptual definido e interiorizado. Toda observación debe ubicar una situación social concreta, verbigracia, para llevar a cabo una observación se debe seleccionar una serie de situaciones concretas que sean representativas del evento e identificadas como relevantes para el

problema de investigación (Bonilla y Rodríguez, 1997). Cabe aclarar que en las situaciones sociales no se encuentran ordenadas, no tienen sentido en sí mismo, sino que es partir de las interacción y significados construidos socialmente que la realidad social adquiere orden y se nos presenta como objetiva. Debido a dicha dificultad, la observación puede comenzar a abordar tres aspectos, a saber: los actores, los comportamientos y los espacios. Posteriormente, se espera enriquecer las observaciones fijando la atención en un nivel superior de detalle a partir de “descomponer el comportamiento en *actos* (acciones simples), *actividades* (conjunto relacionado de *actos*) y *eventos* (conjunto de actividades)” (Bonilla y Rodríguez, 1997, p. 230).

En el caso de la investigación, la observación participante en el aula estará acompañada de una matriz de evaluación de apropiación de los contenidos en la asignatura y el seguimiento digital. Así, para recolectar la información correspondiente se diligenciará una matriz evaluativa presentada a continuación.

Tabla 14. Matriz evaluativa

ítem
Total de contenidos producidos
Jerarquización del uso de los lenguajes
Afinidad del lenguaje para la creación de un relato digital
Mayor afinidad de lenguajes para la creación de relatos intertextuales
Establecer la media de la construcción de contenidos
Promedio de lenguajes usados
Tránsito entre lenguajes y plataformas
Relación entre plataforma convergente y contenidos

Tabla 15. Matriz de codificación

E1	Plataforma convergente	Plataforma / Tipo	Lenguaje / Tipo	Narración Digital	Relaciones Intertextuales
C1					

E1: Número de estudiante; **C1:** Número de contenido; **Plataforma tipo:** Monomedial, Múltiple y Multimedial; **Lenguaje tipo:** Visual (Visual-Icónico, Visual-Imagen fija, Visual-Pictórico), Audiovisual (Audiovisual-Video-Mezcla, Audiovisual-Animación, Audiovisual-Dramatizado), Sonoro, Hipertextual, Textual (Textual-Visual, Textual-Audiovisual).

El diseño y el diligenciamiento de las matrices fue resultado de la observación participante realizada en el salón de clase con los estudiantes en las sesiones de socialización de los productos generados a partir de los conceptos desarrollados cada semana por el docente. Por tal razón, contiene información lo bastante robusta para procesarla con métodos estadísticos que garanticen un procesamiento adecuado y que, además, permitan observar las características generales de la información.

Por otra parte, como se mencionó anteriormente, una de las estrategias metodológicas aplicada en el aula de clase con los estudiantes fue la creación de una fanpage en la red social Facebook, en concordancia con el enfoque transmedia de la presente investigación. Dicha plataforma se creó para fomentar la interacción entre los estudiantes, los contenidos elaborados en clase y el aprendizaje en redes. Así, a partir de la técnica de observación participante descrita previamente, se incorporó información sobre las interacciones realizadas a partir de dicha plataforma, tales como: las reacciones al contenido, las percepciones del contenido publicado en la plataforma y el principal uso de la fanpage por los estudiantes, entre otros. A continuación, se presenta la matriz para la observación de la página de Facebook.

Tabla 16. Matriz guía para la observación digital

	Actores	Lenguajes	Sentimientos/ percepciones
Plataforma	¿Cuáles son todas las formas como los actores usan la plataforma?	¿Cuáles son los lenguajes que se usan en la plataforma?	¿Qué sentimientos están asociados a la plataforma?
Publicaciones	¿Cuáles son todas las formas como los actores usan las publicaciones?	¿Qué lenguajes usan las publicaciones?	¿Qué sentimientos/percepciones se encuentran asociadas a las publicaciones?
Actores	¿Puede describir en detalle todos los actores?	¿Qué lenguajes usan los actores?	¿Qué sentimientos y percepciones manifiestan los actores?
Sentimientos/ percepciones	¿Cuáles son todos los sentimientos/percepciones expresados por los actores?	¿Cuál es el vínculo entre los sentimientos y los lenguajes?	¿Cuáles son los sentimientos prevalecientes?

4.2.5 Análisis de los datos

Para el primer momento del estudio cuantitativo se empleará la estadística descriptiva a partir de los datos que se registraron mediante el cuestionario online, ordenados y codificados por medio del programa informático GNU PSPP, con el cual se calcularon algunos estadísticos descriptivos como las frecuencias y porcentajes, también se emplearán técnicas gráficas con el fin de lograr un buen nivel explicativo.

El segundo paso que analiza datos cuantitativos y cualitativos en el mismo escenario corresponde a la técnica de observación participante realizada en el salón de clase en las etapas de socialización de los productos creados por los estudiantes. Esta técnica de observación permite por un lado obtener el registro de algunos comportamientos que tienen los jóvenes en esos momentos de interacción en torno a los productos construidos. Estas manifestaciones se recolectan y se evalúan en la matriz convergente, que corresponde a la triangulación de los datos existentes. Por otro lado, a partir de una lista de cotejo, se sistematizan los datos que tienen que ver con características específicas que deben contener los textos mediáticos diseñados y sus formas de organización y

presentación. De tal manera su análisis estadístico interpretado por medio de histogramas y gráficos de porcentajes permitirá comprobar las transformaciones que experimentan los estudiantes durante el semestre académico frente a las categorías de análisis.

El tercer paso corresponde al procesamiento de la información cualitativa que se compone, a saber, de tres entrevistas semiestructuradas, 120 respuestas resultado de 3 preguntas abiertas del segundo cuestionario aplicado a los estudiantes que participaron voluntariamente en la estrategia pedagógica transmedia; notas obtenidas mediante la observación de la estrategia pedagógica registradas por el investigador a medida que se desarrollaba la estrategia y, finalmente, los comentarios de la página de Facebook “Contenidos debates actuales U Sergio Arboleda”. La información fue procesada mediante el *software* Nvivo v. 11.

Codificar es una de las técnicas para procesar la información más utilizada actualmente en la investigación cualitativa. Los códigos son etiquetas que asignan un significado simbólico para información descriptiva o inferencial compilada durante el estudio. Usualmente, con adjudicados segmentos de información de diferente tamaño. En otras palabras, son recursos mnemónicos utilizados para identificar o marcar los temas específicos en un texto. Estos pueden adoptar forma de una etiqueta sencilla o de una evocativa y compleja (Fernández, 2006).

Se inicia el procesamiento de la información recolectada con la definición de las categorías y subcategorías teóricas que son la base para la codificación. Este tipo de aproximación se denomina deductiva dado que parte de unos conceptos previos generales y, a partir de allí, se inicia el trabajo detallado (González, 2014). A continuación, se presentarán las categorías seleccionadas para la codificación.

Tabla 17. Categorías para el procesamiento cualitativo

Categorías Iniciales (deductivas)	Definición	Subcategorías	Definición
Apropiación tecnológica	Se refiere al conjunto de habilidades que los jóvenes	Plataformas	Son extensiones que posibilitan junto al relato y el lenguaje, configurar textos mediáticos que

	deben estimular para buscar y filtrar información, saber el potencial de cada una de las plataformas digitales para la producción y distribución, saber utilizar los lenguajes (visual, audiovisual, textual, sonoro e hipertextual) que permitan construir un contenido con significado.		construyen diversas experiencias con los usuarios.
		Lenguajes	Representaciones que se originan a partir de los diferentes códigos comunicativos que se pueden emplear en un mensaje y que dan lugar a diferentes tipos de relatos digitales.
		Dispositivos	Es un aparato o mecanismo que desarrolla determinadas acciones.
Generación de contenidos	Engloba todos aquellos formatos de contenido, disponibles a través de redes sociales y plataformas online, creados y distribuidos por uno o varios individuos no profesionales. El resultado final puede ser tanto la invención de una nueva obra como la adaptación de propuestas anteriores, siempre de forma libre y voluntaria. Este tipo de producciones se caracterizan por su alto componente creativo, por lo general son de carácter transmedia y fruto de dinámicas colaborativas en la web.	Narrativa	Genera una nueva práctica de escritura electrónica que supera las formas jerárquicas y lineales de expresiones propias de la cultura impresa para abrir espacio a la renovación en los campos del saber y poder, así como en la explosión de nuevas sensibilidades y narrativas en relación con las tecnologías de la información y de la comunicación. Estos espacios abiertos por las plataformas de creación pueden ser considerados como lugares de empoderamiento, construcción, creatividad y comunidad. Un nuevo lugar de cultura y comunicación, donde la mediación tecnológica deja de ser instrumental, para convertirse en modos de percepción, interpretación y lenguaje, gestando una narrativa que se fusiona con el dispositivo digital formando la narrativa digital.
		Fragmentación	Es la capacidad que tiene la narrativa para ser particionada en secciones más pequeñas, con sentido autónomo, de la narrativa

		total digital contenida en un medio o plataforma.
	Intertextualidad	<p>Para este estudio se toma la intertextualidad de dos maneras: una como un recurso estilístico para establecer una relación entre dos textos de manera implícita o explícita, citando a uno dentro del otro y que se representara por medio del lenguaje y plataforma que escoja el estudiante universitario.</p> <p>La segunda interpretando los dos ejes descritos como un sistema de intertextualidad transmedia, que serán las formas de expandir el universo conceptual que planteara el docente en la asignatura.</p>
Participación	Interacción	Situación en la que dos o más individuos interactúan en escenario o contexto determinado.
	Interacción digital	Situación en la que dos o más individuos interactúan a través de una plataforma digital.
	Interactividad	<p>Para esta investigación la interactividad no es vista desde una óptica tecnológica, sino como las personas se sitúan en un espacio y lo ocupan (en este caso digital), donde se inicia algo que va más allá de la recepción de contenidos, son maneras de poder llegar a construir una nueva racionalidad, así como nuevas arquitecturas de participación.</p> <p>La interactividad para Amador (2014) “es un proceso de vinculación que se da entre</p>

			personas a través de medios y mediaciones, lo que implica dinamismo, movimiento y cambio” (p.47).
Tecnologías digitales	Según la RAE la tecnología es el conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico. Por su parte, digital, dicho de un aparato o de un sistema: Que presenta información, especialmente una medida, mediante el uso de señales discretas en forma de números o letras.	Simultaneidad	Las cosas simultáneas son aquellas que suceden o se desarrollan al mismo tiempo. La cualidad de lo simultáneo recibe el nombre de simultaneidad . Esta es la propiedad de dos o más sucesos que se desarrollan a la vez y que, por lo tanto, son coincidentes en el tiempo (dentro de un cierto marco de referencia).
		Conectividad	La conectividad es la cualidad que permite, mediante los enlaces, conexiones interdocumentales e intradocumentales. La conectividad es la característica esencial del hipertexto hasta el punto de que se suele afirmar que hipertextualidad es sinónimo de conectividad.
		Multimedialidad	Se presenta cuando dos tipos de medios que confluyen e interactúan entre sí
TIC	Las TIC son herramientas teórico conceptuales, soportes y canales que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información de la forma más variada. Los soportes han evolucionado en el transcurso del tiempo (telégrafo óptico, teléfono fijo, celulares, televisión) ahora en ésta era podemos hablar de la computadora y de la Internet. El uso de las TIC representa	Media	Soporte o vehículo del mensaje

	una variación notable en la sociedad y a la larga un cambio en la educación, en las relaciones interpersonales y en la forma de difundir y generar conocimientos.		
Usuarios	Grupos de personas que se mezclan como residentes de esta cultura y otras cuyas vidas han transcurrido en esos tiempos de emancipación de lo virtual.		
Alfabetización transmedia	Capacidad de evaluar y crear contenido a través de múltiples plataformas con un sentido unitario y complementario teniendo en cuenta diversos lenguajes y experimentaciones creativas. Presenta, además, una actitud ética hacia su propio contenido y el de los demás, y con el objetivo de fomentar la participación plena en contextos cada vez más interculturales.	Uso de dispositivos, plataformas y lenguajes	Es un componente de la alfabetización transmedia. Se caracteriza por alfabetizar en el uso de diferentes dispositivos, plataformas y lenguajes.
		Adquisición de competencias	Una competencia es la combinación de conocimientos, destrezas y actitudes que se consideran necesarios para ciertos contextos.
Transmedia	Describe cualquier combinación de las relaciones que puedan existir entre los distintos textos (análogos o digitales) que constituyen una experiencia multimedia de entretenimiento contemporáneo.		
Sociedad digital/ sociedad de la información	Es aquella en la cual las tecnologías facilitan la creación, distribución y manipulación de la información y juegan un papel esencial en las actividades sociales, culturales y económicas.		
	Modelo híbrido de circulación en el cual una mezcla de		

Cultura transmedia	fuerzas verticales (de arriba abajo y de abajo a arriba) determina cómo se comparte el material a través de las culturas. Así como entre ellas- de forma mucho más participativa (y desordenada).
Cultura digital	Designa la cultura propia de las sociedades en las que las tecnologías digitales configuran decisivamente las formas dominantes tanto de información, comunicación y conocimiento como de investigación, producción, organización y administración.
Cibercultura	Conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio. En la confluencia dinámica de ambas categorías emerge la cultura de la sociedad digital contemporánea.
Ciberespacio	El ciberespacio se erige en sistema de sistemas, pero, por este mismo hecho, es también el sistema del caos. Encarnación máxima de la transparencia técnica, acoge, sin embargo, por su irreprimible profusión, todas las opacidades del sentido.
Ecología de medios	Conjunto de lenguajes, saberes, prácticas que surgen a partir de la coexistencia de medios, mediaciones y contenidos que rodean la vida de los niños y niñas.

Procesos claves de Aprendizaje	Interactividad	Interacción con contenidos, (en plataformas y en lenguajes) interactividad con el docente, interactividad con compañeros de clase.
	Socialización de saberes	Transferencia de conocimiento para construir comunidades.
	Participación colectiva	Sustentada en teorías del aprendizaje significativo y colaborativo que potencian formas creativas de construcción del conocimiento expresadas en conversaciones, problematizaciones y análisis de diferentes contextos

En el caso de la presente investigación, una vez se definen las categorías principales con sus respectivas subcategorías se inicia el trabajo de codificación. Este último es un procedimiento analítico particular en el cual se segmenta y se re organiza la información de acuerdo a un sistema derivado de la misma (Acevedo, 2011). Tal como se ha mencionado previamente, se inició la codificación desde una perspectiva deductiva para, posteriormente, dar paso a la inductiva. Ello quiere decir que la codificación no sólo se restringe a las categorías conceptuales definidas previamente sino a las categorías que emergen de la información.

En consecuencia, la codificación se realizó en dos fases, a saber. La primera de ellas, consistió en la asignación de categorías descriptivas generales y las categorías teóricas definidas. El objetivo de esa fase fue conocer la información de manera detallada y, de esta forma, poder dar cuenta de la emergencia de algunos tópicos recurrentes que podrían convertirse en categorías emergentes. La segunda fase, se caracteriza por generar nuevas categorías según la observación minuciosa realizada en la primera fase (Fernández, 2006). El objetivo es dar cuenta de las particularidades de la información y las coocurrencias con el fin de generar categorías que permitan el análisis profundo y detallado de la información recolectada.

Una vez se ha realizado la codificación de la información, se han identificado las principales relaciones entre la información, se han definido las categorías madre, o categorías principales, y las subcategorías, o categorías hijas, es posible iniciar la elaboración de diferentes productos para dar cuenta de las propiedades, características y relaciones entre los nodos o categorías. La primera de ellas, es conocida como el mapa conceptual de la información categorizada y la segunda representación gráfica producto de la codificación elaborada es la nube de palabras.

El último paso y de acuerdo al método mixto es la integración de los datos tanto cualitativos como cuantitativos de tal forma que se pueden interpretar los datos y generar *metainferencias* (Johnson y Onwuegbuzie, 2004) con el fin de lograr un mayor entendimiento del fenómeno indagado. Uno de los procedimientos que se utiliza en este estudio es el diseño de una matriz de ordenamiento mixto de la información de acuerdo con un conjunto de categorías teóricas, pilares de la investigación realizada. En adición este dispositivo puede representar de manera estructurada una triangulación, porque de una manera particular se combinan, diferentes formas, técnicas y procedimientos cualitativos y cuantitativos (Martínez, 2006). Esta forma en las ciencias humanas le da validez y confiabilidad a los resultados analizados. La triangulación que se vincula a este estudio es la de *métodos* que consisten:

En la combinación de métodos cualitativos o cuantitativos de investigación en la medición de una misma unidad de análisis. Dichos métodos son complementarios y combinarlos permite utilizar los puntos fuertes y paliar las limitaciones o debilidades de cada uno de ellos, cruzar datos y observar si se llega a las mismas conclusiones (Aguilar y Barroso, 2015, pág.75).

La elaboración de la matriz se llevó a cabo en tres grandes fases, a saber. En la primera fase se organizaron las categorías teóricas, y sus posibles subcategorías, en una matriz conceptual con el fin de tener claros dichos conceptos y las relaciones entre los mismos (Hernández, *et al*, 20010). Una vez se realizó esta labor, se organizó la información cuantitativa y cualitativa de forma independiente y autónoma. En consecuencia, la información de los dos cuestionarios y los resultados de la lista de cotejo, técnicas del componente cuantitativo, fueron introducidos en una matriz única con los siguientes ítems: dimensión, definición de la dimensión, variable, preguntas,

opciones y dato. En este proceso se agruparon los datos de acuerdo a la dimensión principal a la que obedecían, independientemente del orden que ocupaban en el instrumento original. Por su parte, la información cualitativa resultado de las tres entrevistas realizadas, las respuestas abiertas presentes en los cuestionarios, la fanpage de *Facebook* y las notas de campo, fue organizada en una matriz diferente con los siguientes ítems: categoría deductiva, subcategoría, proposición agrupada por tema, categoría inductiva y código. La categoría inductiva es la categoría definida previamente, es decir, las categorías teórica bases de la investigación. Por el contrario, las categorías inductivas son aquellas que surgieron en el proceso de codificación y análisis de la información. Finalmente, la última etapa fue la creación de la matriz unificada que incluye los datos cualitativos y cuantitativos.

Ahora, es preciso aclarar que las categorías teóricas utilizadas en la matriz fueron distribuidas en dos agrupaciones: de un lado, las categorías generales, y, de otro lado, las subcategorías específicas. Las primeras, que constituyen el conjunto de categorías más englobantes y amplias, corresponden en su mayoría con las dimensiones indagadas tanto en el componente cualitativo (a través de la aplicación de entrevistas, escritura de notas de campo, comentarios de estudiantes en la fanpage) como en el componente cuantitativo (por medio de la aplicación de dos cuestionarios y una tabla de cotejo). En consecuencia, las categorías “Interactividad”, “Interacción”, “Creación de contenidos”, “Uso de recursos informacionales”, “Apropiación tecnológica”, “Percepción”, “Acceso a tecnología”, “Ciudadanía digital” y “Aprendizaje”, conforman esta primera clasificación conceptual.

Respecto a las subcategorías específicas, es necesario señalar que, si bien son nuevas elaboraciones conceptuales que expresan algunos aspectos específicos y constitutivos de las categorías generales, fueron creadas siguiendo la información perteneciente a cada uno de los componentes de la investigación. Esto significa que las subcategorías fueron construidas con base en los requerimientos teóricos que plantean los datos cuantitativos y cualitativos. Por lo tanto, es importante resaltar que no fueron establecidas de acuerdo con criterios exclusivamente teóricos, sino que llegaron a ser elaboradas a través de un proceso de conjetura interpretativa que partió del elemento empírico de la investigación hacia la teoría. Además, cabe indicar que, con miras a facilitar la comprensión de las diferentes subcategorías específicas elaboradas, en la matriz se consignó frente a cada una de ellas su respectiva definición.

Por ejemplo, la subcategoría específica “Reciprocidad de la interacción”, que se desprende de la categoría general “Interacción”, fue definida como la participación y el involucramiento de los usuarios en las dinámicas comunicativas configuradas entre ellos mismos. Y, la subcategoría “Racionalidad creativa”, que integra a la categoría general “Creación de contenidos”, fue definida conceptualmente como la lógica práctica y significativa de acuerdo con la cual los usuarios establecen sus propios criterios y cursos de acción referentes al proceso de creación de contenidos transmedia.

A su vez, es pertinente mencionar que, para el caso de los datos ubicados en el componente cuantitativo de la matriz, así como para el caso de los datos posicionados en el componente cualitativo, se decidió incluir información adicional que permitiría clarificar el momento de procesamiento -previo a la construcción de la matriz- de esos datos en cuestión. Así, los datos numéricos del componente cuantitativo, son presentados junto con (a) la variable, (b) la pregunta y (c) las respuestas múltiples a las que corresponden. Y, por su parte, los datos del componente cualitativo, que están constituidos todos por citas textuales, son presentados junto con las categorías inductivas a las que inicialmente hicieron referencia.

En este punto es necesario advertir que, si bien la cuadrícula de la matriz muchas veces hace coincidir -horizontalmente- las celdas de los datos cuantitativos (porcentajes) con las celdas de los datos cualitativos (citas de discurso enunciados), esa vinculación no está dando cuenta de un relacionamiento analógico directo entre ambos tipos de datos. De ahí que para elaborar la formulación del relacionamiento entre los datos cuantitativos y los datos cualitativos debe tenerse en cuenta, fundamentalmente, el ordenamiento y la clasificación de la información de acuerdo con las categorías generales y las subcategorías específicas indicadas en la matriz.

4.3 Desarrollo de la investigación

El diseño mixto (DISTRAC) contempló dos fases que por orden cronológico se llaman fase I y fase II, pero la recolección de los datos cuantitativos y cualitativos se realizaron en un mismo momento (concurrente), cada fase en el estudio de campo es complementaria y se mencionan a continuación:

(A) La fase I es descriptiva y corresponde al diagnóstico sobre el acceso, uso y apropiación de Internet y las aplicaciones de la web social de los estudiantes del programa de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad Sergio Arboleda. Lo anterior permite elaborar un mapeo de las características digitales del estudiantado universitario y se plantea como el primer acercamiento a uno de los actores principales que intervienen en el objeto de estudio.

(B) La fase II es de comprensión del fenómeno, donde se activa la interactividad entre el investigador y el objeto de estudio, usando diferentes técnicas tanto cuantitativas como cualitativas que sirven para delimitar las perspectivas iniciales, en esta fase es primordial iniciar la triangulación para que pueda ser contrastada la información desde diferentes fuentes (Pérez, 2008). De esta manera se relacionan los datos actuales de una situación, se capta su configuración y su posición que ocupa en un campo situacional.

Después de realizar el trabajo de campo descrito, se procede con el análisis de los datos, mecanismo que se hace en continua interacción entre las categorías conceptuales y los procedimientos utilizados en todas las etapas, reflexionando y profundizando en el fenómeno estudiado.

Capítulo 5. Resultados de la investigación

Este capítulo da cuenta de la postura epistemológica que establece la ruta metodológica, conformada por las estrategias, los procedimientos y los recursos de esta investigación, a través de las cuales se ha obtenido la evidencia empírica. El siguiente análisis se fundamenta en las diferentes teorías y principios como referentes, así como en las categorías analíticas construidas en el Marco Teórico. Además se expone el objeto de estudio que es dinámico por incluir la relación entre el fenómeno cultural transmedia y estudiantes universitarios en un espacio de interacción natural como es el salón de clase, por tal motivo las teorizaciones, como las observaciones y el análisis se asumen desde una metodología mixta que permite complementariedad y articulación, teniendo un panorama más amplio del objeto de estudio versátil.

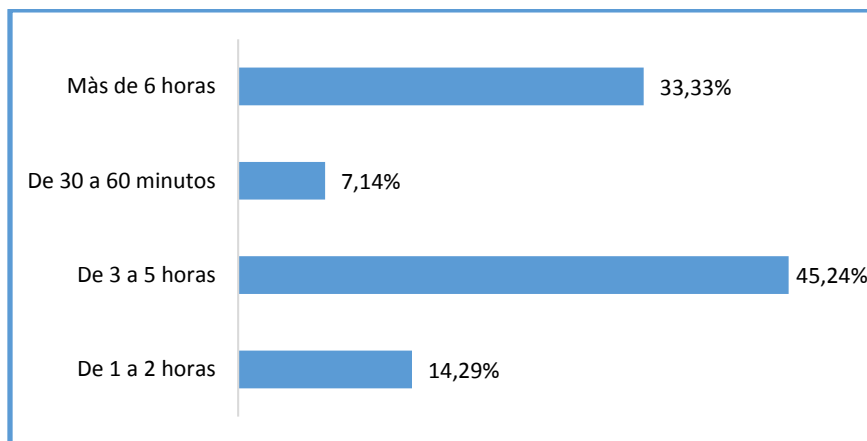
El siguiente apartado articula por medio de las categorías transversales de análisis: apropiación tecnológica, generación de contenidos y participación. Los datos obtenidos y su respectivo estudio se estructuraron de la siguiente manera: Se inicia con el procesamiento cuantitativo el cual presenta los resultados de los cuestionarios y la observación participante que se hizo de manera presencial en el aula y digital en la página de Facebook, se continua con el material del procesamiento cualitativo registrado a través de las entrevistas a la docente que participó de la experiencia innovadora y los profesores expertos en el fenómeno transmedia aplicado a la educación, la información obtenida de las preguntas abiertas del cuestionario de percepción y el registro natural realizado de manera virtual. Lo anterior apoya el estudio de campo llevado a cabo durante la implementación de la experiencia. Por último, se introduce el resultado de una sistematización conceptual, la cual converge en una matriz que permite obtener un conjunto de categorías emergentes y metainferencias que permiten ver de forma holística el fenómeno estudiado.

5.1 Procesamiento cuantitativo

5.1.1 Apropiación tecnológica

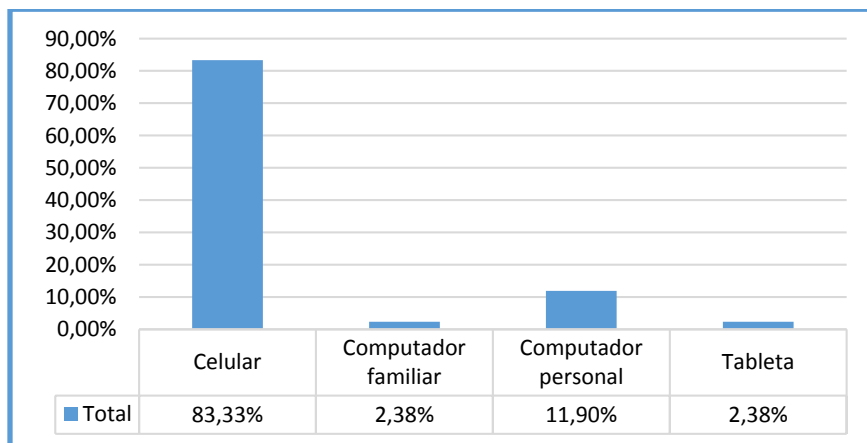
Uno de los elementos que hacen parte de la apropiación tecnológica es el acceso a las tecnologías digitales uno de los aspectos principales para el desarrollo de la práctica innovadora, por tal motivo se pregunta por el tiempo que los jóvenes transcurren conectados a Internet, el dispositivo que utilizan para acceder a la información y la comunicación y desde donde se conectan. Los resultados se presentan en los siguientes gráficos:

Gráfico 8. Horas de conexión al día



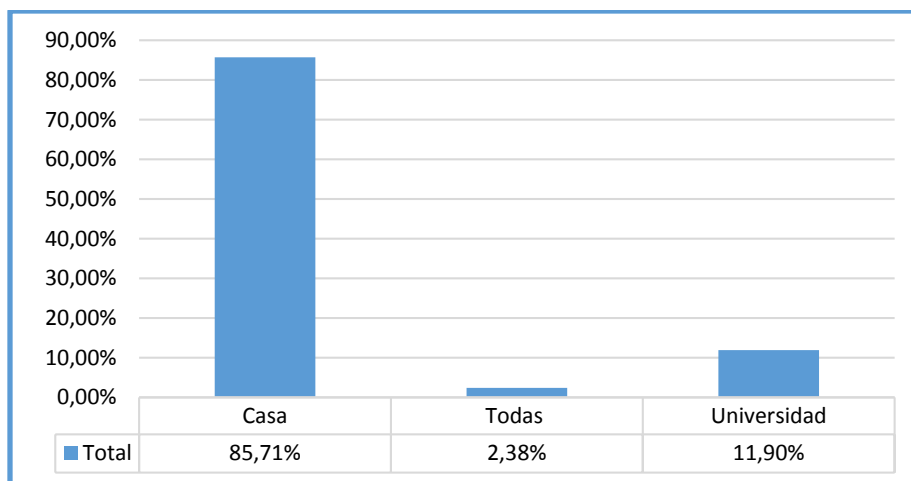
En relación al tiempo dedicado diariamente a navegar en el ciberespacio, la sumatoria representativa de 3 a más de seis horas se ve reflejada con un 78,57 %. Este es un buen indicativo para los aspectos relacionados con filtrar información y desarrollo de actividades en línea.

Gráfico 9. Dispositivo usado



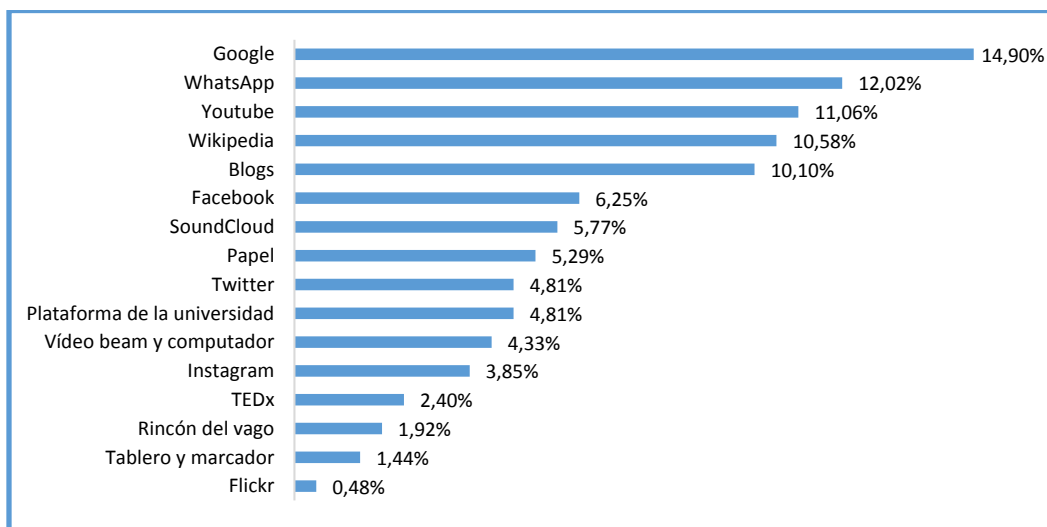
El dispositivo que en la actualidad utilizan para comunicarse y acceder a fuentes es el celular con un 83,33%, seguido por el computador personal con un 11,90%. Lo anterior posibilita el uso de las aplicaciones de la web social desde el móvil e incentiva la participación entre pares y la comunidad a partir de los contenidos creados y alojados en un espacio de interacción virtual.

Gráfico 10. Lugar donde se conectan



Aunque la mayoría de estudiantes tiene paquete de datos en sus celulares, el lugar donde navegan con mayor frecuencia en la web es donde habitan, representado por un 85.71%, en segundo lugar se encuentra la universidad con un 11.90 %, esto se interpreta que el desarrollo de sus actividades académicas, de entretenimiento y ocio lo hacen desde sus hogares.

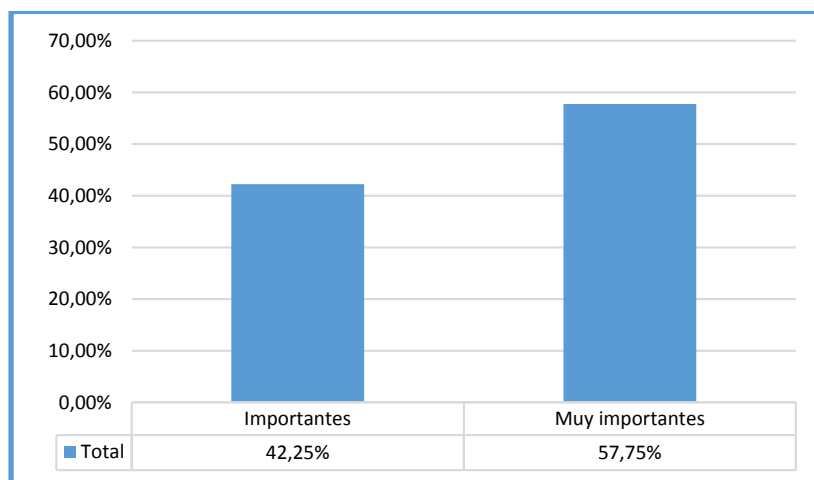
Gráfico 11. Tecnologías en las prácticas académicas



Los jóvenes universitarios en la construcción de su entorno personal de aprendizaje, introducen herramientas digitales y análogas que les permitan el desempeño en sus labores académicas. En consecuencia, ellos desarrollan un conjunto de habilidades para el uso pertinente de plataformas y lenguajes. El gráfico 11 señala, que el buscador web de Google con 14.90% es la tecnología de

filtrado de información que más utilizan, como canal de conversación e interacción ha tomado fuerza la tecnología WhatsApp con un 12.02%, por las virtudes que ofrece la herramienta (chat, grupos, integrar imágenes, pdf y videos). YouTube como un entorno que facilita el autoaprendizaje, se encuentra en el tercer lugar con 11.06%. El papel, con un 5.29%, se encuentra en la parte media de la tabla, sigue siendo un espacio físico receptor de ideas, apuntes y de expresión.

Gráfico 12. Uso de las plataformas en los procesos de enseñanza y aprendizaje

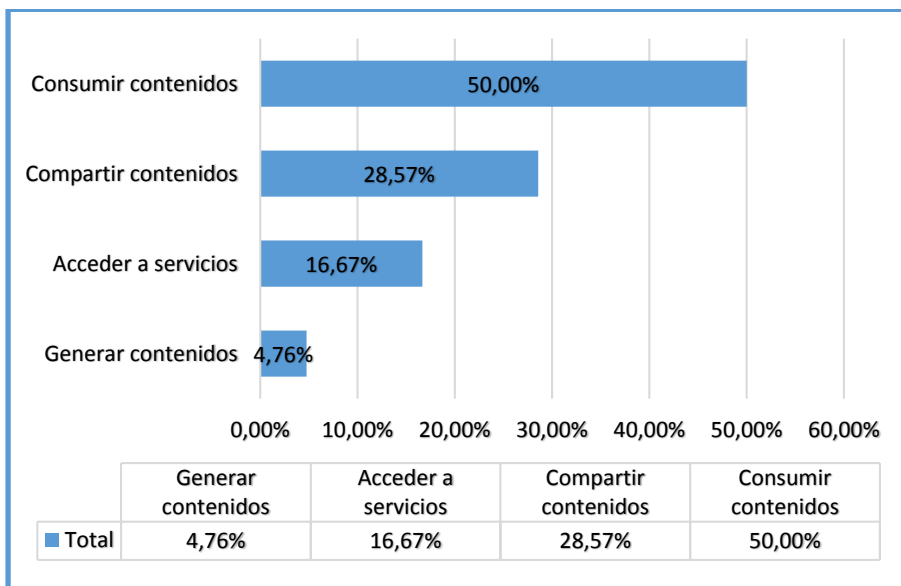


Para la investigación es importante indagar por el concepto que tienen los estudiantes universitarios acerca de la importancia en el uso de las plataformas en el proceso de enseñanza - aprendizaje. La totalidad de ellos considera entre importante 42.25% y muy importante 57.75% el uso de herramientas digitales en el salón de clase, un resultado fundamental para el desarrollo de la experiencia innovadora transmedia.

5.1.2 Generación de contenidos

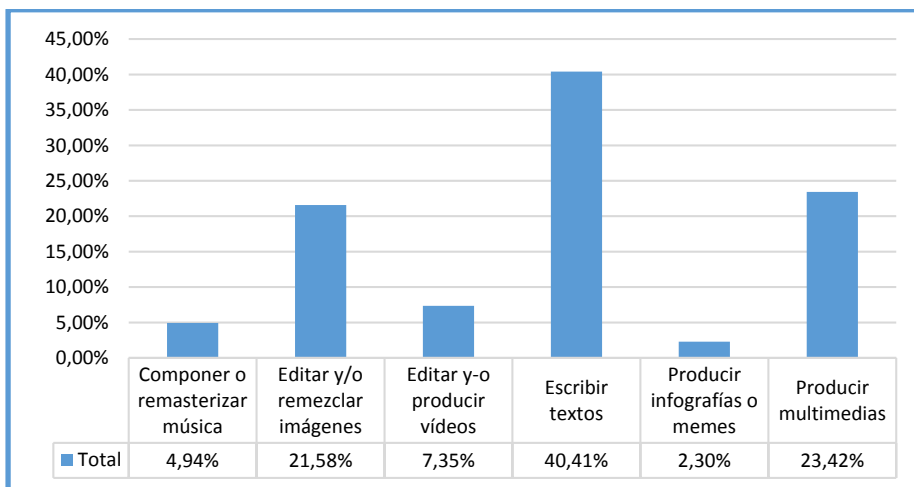
Respecto a esta categoría se indaga a los estudiantes universitarios por sus actividades más recurrentes que hacen en la web.

Gráfico 13. Actividades en la web



Se establece que la actividad principal de los jóvenes es la de consumir contenidos con un 50%. En general los estudiantes no generan contenidos con un 4,76%, aspecto de importancia para este estudio, porque se debe enfatizar en esta práctica. Otro elemento de relevancia es el que tiene que ver con compartir contenidos, el cual se encuentra como segunda actividad con un 28,57%, esto indica que los estudiantes seleccionan los contenidos con significado para ellos y los difunden, puede que los modifiquen o los dejen en su forma original como los encontraron o recibieron.

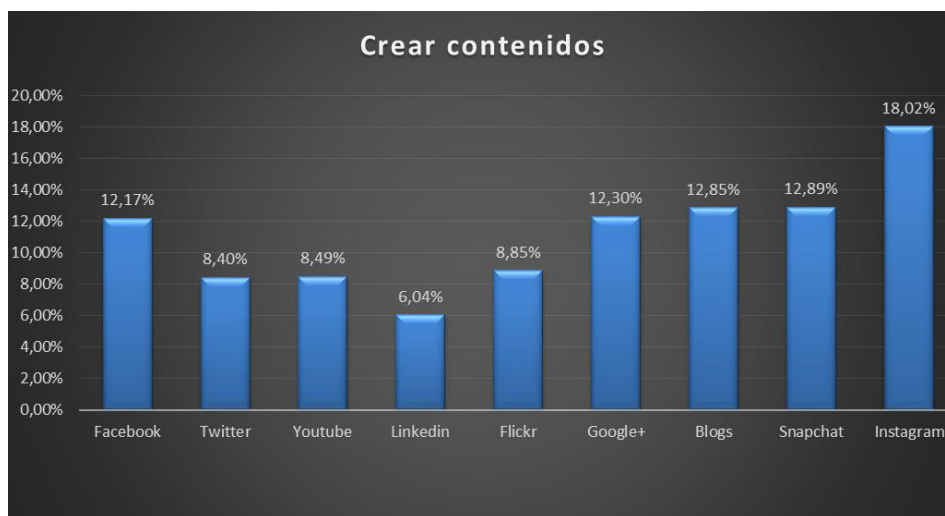
Gráfico 14. Uso de la web en la generación de contenidos



Se entiende la baja producción de contenidos, pero es necesario preguntar si ellos realizan algún tipo de texto mediático y si este se relaciona con una acción en concreto. Para tal fin se dieron seis opciones para identificar su actuar frente a la producción de contenidos. De acuerdo al gráfico 14, en su orden: escriben textos 40,41%, producen contenidos multimedia 23,42 % y editan o remezclan* imágenes 21,58 %. Este es un insumo para tener en cuenta para la ejecución de la experiencia innovadora, realizando la conversión de acciones con utilización de lenguajes esto conlleva a potenciar el uso de lenguajes y plataformas que ellos vienen utilizando y motivarlos a experimentar con otros formatos y recursos tecnológicos.

*Uso de las tecnologías informáticas contemporáneas que permiten crear obras nuevas a partir de la modificación, la combinación o la remezcla de obras existentes.

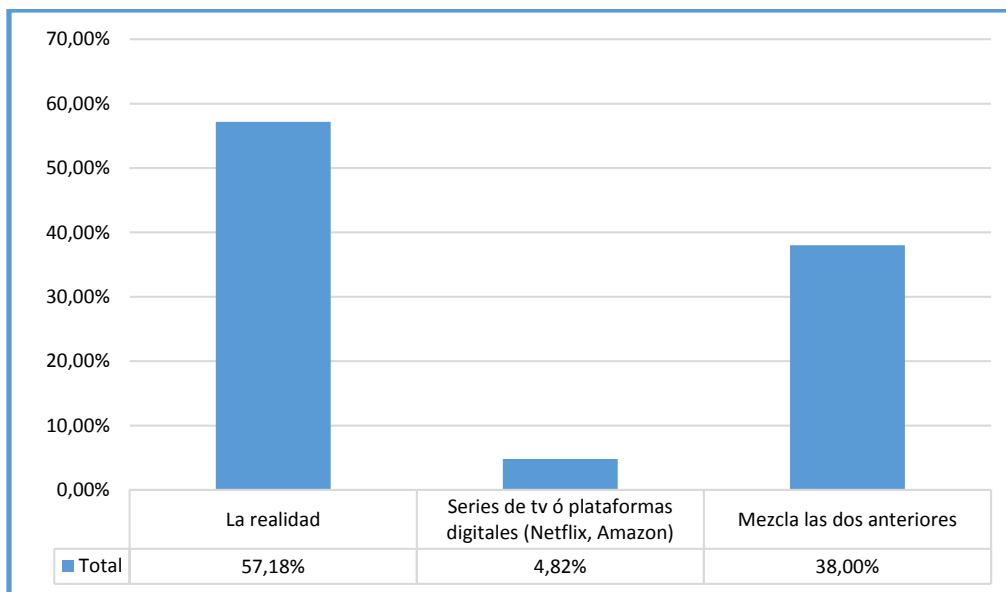
Gráfico 15. Relación crear contenidos con plataformas



En el mismo sentido del anterior resultado, si los jóvenes crean contenidos, ¿qué tipo de plataforma usan para hacer esa actividad? El 18,02% utiliza Instagram como plataforma monomedial para producir imágenes fijas o en movimiento como un Gif, le sigue Snapchat con un 12,89% que facilita la creación de imágenes que manifiestan algún tipo de sentimiento en el instante en el cual se toma la foto, los blogs ocupan el tercer lugar con un 12,85% y Google + con un 12,30%, en cuarta posición. Hay que anotar que esta última red su función principal no es la de permitir crear contenidos, sino de integrar objetos digitales de forma convergente. Estas herramientas sirven de

guía para establecer los tipos de plataformas múltiples que los universitarios usan, en las cuales pueden ordenar diferentes objetos digitales, conformando una narrativa digital.

Gráfico 16. Fuentes para la creación de contenidos



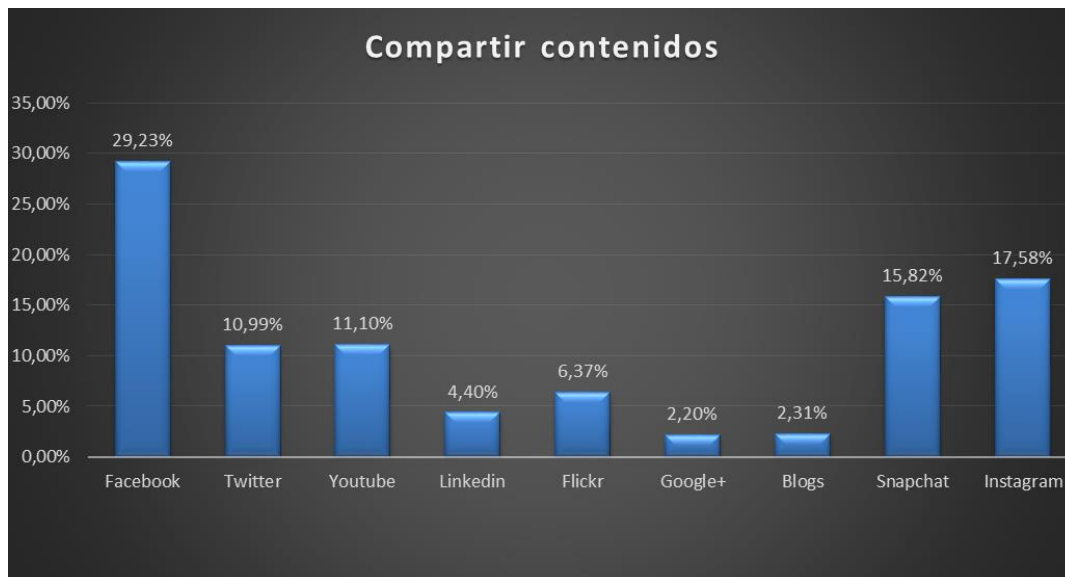
Para la transmedia una fuente principal es el género de ficción como inspiración de las narrativas y su correspondiente expansión en los medios y plataformas, los adolescentes de esta generación, son muy asiduos de aplicaciones como Netflix y de más canales de series tanto gratuitas como de pago que por lo general son de ficción. Las personas encuestadas tienen una percepción diferente y con un porcentaje del 57.18%, manifiestan que toman la realidad y sus diferentes aspectos como escenario para crear contenidos. Esta característica aporta a la experiencia innovadora en el sentido que parte de un contexto que es la realidad del país y sus respectivas tensiones y las relaciona con los conceptos de la asignatura debates actuales de la comunicación.

5.1.3 Participación

En congruencia con las actividades en la web y que la acción de compartir contenidos ocupa un segundo lugar en importancia, se pregunta a los estudiantes por las plataformas que ellos utilizan en espacios diferentes a los académicos, el gráfico 17 indica que la herramienta digital más utilizada con un 29,23% es Facebook, este hallazgo sugiere que esta red social sirve como escenario de visualización, consumo y socialización de contenidos, un insumo más para utilizar

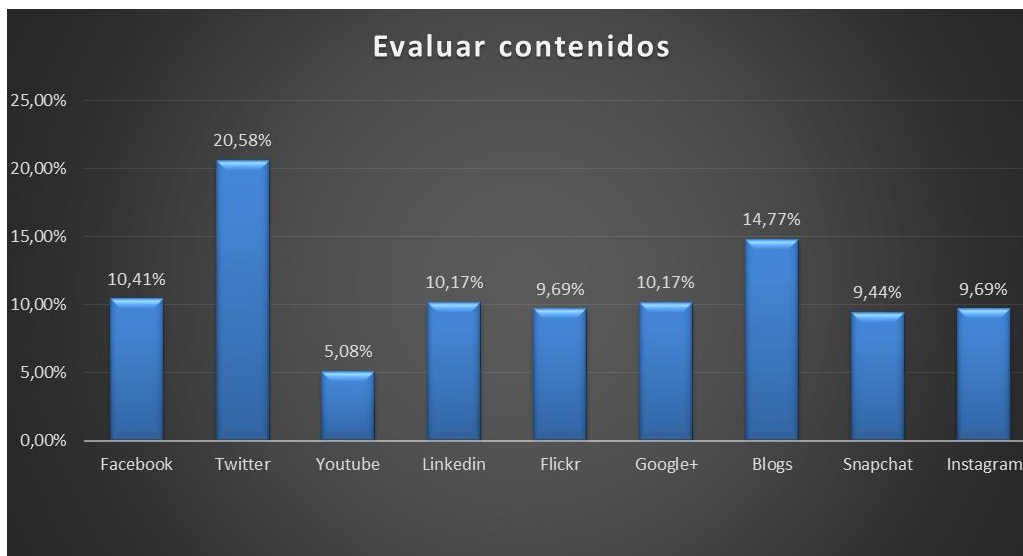
este espacio virtual como entorno de participación entre pares y la comunidad dentro la implementación de la experiencia innovadora.

Gráfico 17. Relación compartir contenidos con plataformas



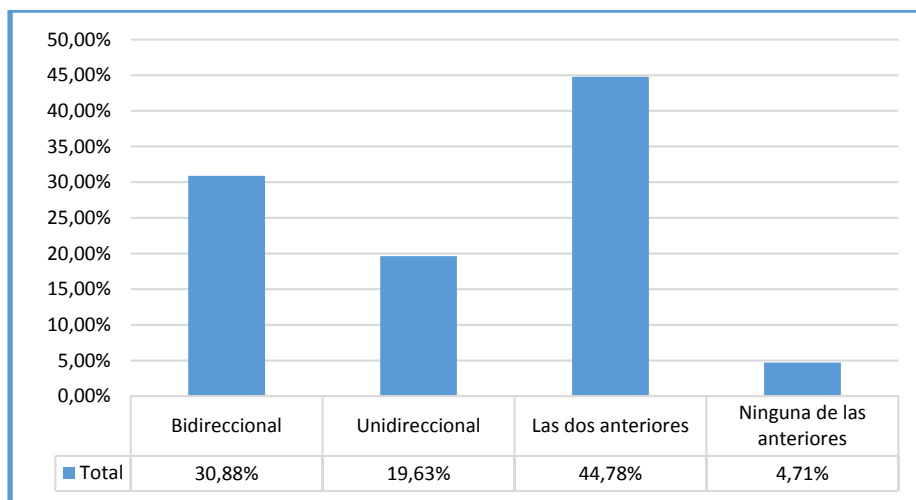
Una forma de participar por parte de los estudiantes es la de evaluar dentro de un ecosistema digital. En el gráfico que se presenta a continuación, las plataformas que utilizan los universitarios para efectuar esta actividad se encuentran en mayor porcentaje la herramienta Twitter con un 20,58% como una herramienta para obtener y difundir información y contenidos de manera inmediata, se manifiesta como una plataforma múltiple de debate sobre temas de interés en la esfera pública, le siguen los Blogs con el 14,77% como un espacio que facilita los comentarios y a su vez son medios de expresión personal, un hallazgo interesante es LinkedIn que tiene un 10,17%, y se encuentra a nivel proporcional entre Facebook y Google+. Esta plataforma es un entorno que gira alrededor de perfiles profesionales, pero también es un espacio de valoración entre la comunidad de acuerdo al material que permite subir por lo general artículos, infografías y videos.

Gráfico 18. Relación evaluar contenidos con plataformas



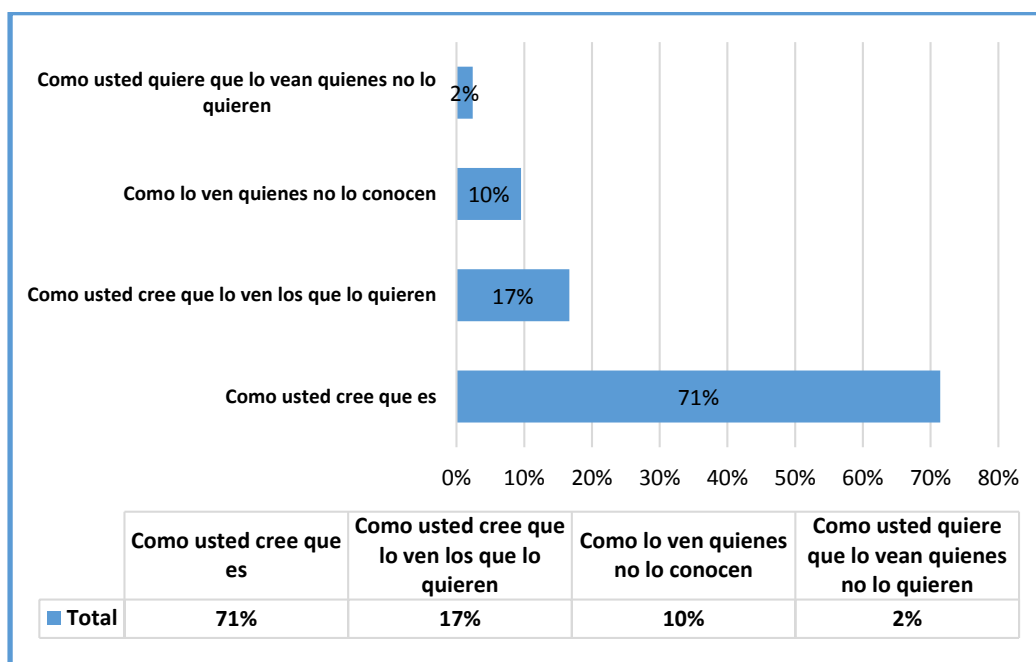
El salón de clase es un ecosistema de comunicación en el cual media la tecnología digital en ciertos aspectos y a su vez es el escenario de la experiencia innovadora transmedia que tiene fundamentos del ciberespacio y sus prácticas de intercambio y co-creación, por tal motivo es esencial tener como punto de partida que tipo de interacciones se han venido dando entre docente y estudiantes donde intervienen las tecnologías digitales. Existe una asimetría del 11.26% entre interacción bidireccional 30.88 % y unidireccional 19.63%, encontrando una combinación fuerte de las dos con un 44.78 % y se manifiesta una no interacción del 4.71%.

Gráfico 19. Interacción entre docente y estudiante usando tecnologías digitales



Respecto a la identidad digital de los estudiantes, un hallazgo interesante con un 71% representa que ellos se proyectan en la web como creen que son, un aspecto que se debe seguir cultivando y que es primordial para la construcción de su pensamiento crítico en su formación profesional y que tiene estrecha relación con la participación y generación de contenidos.

Gráfico 20. Proyección en la web



5.1.4 Observación participante presencial en el aula de clase y digital en la página de Facebook

Los estudiantes universitarios, durante el segundo periodo académico del año 2016 generaron **327** contenidos en 16 semanas, aplicando en cada tema visto habilidades técnicas y capacidades de gestión de la información y el conocimiento en una situación determinada y real. Por tal motivo en este apartado y como se presentó en la sección población y muestra, *el contenido* es el elemento de referencia para establecer las relaciones entre él y las categorías de análisis y las subcategorías correspondientes, de tal manera los resultados estadísticos significativos se presentan a continuación.

La narración digital es un componente principal en la categoría generación de contenidos, en los gráficos 21 y 22 se quiere especificar ¿Qué tipo de lenguaje en mayor porcentaje permitió y no permitió la integración de la narrativa digital? De acuerdo con lo anterior de los 327 textos mediáticos creados por los jóvenes universitarios, 236 contenidos sujetan la narración digital que representa el 72 % del total y 91 textos que es el 28% del total no la integran.

Gráfico 21. Lenguajes que permiten la integración de la narrativa digital

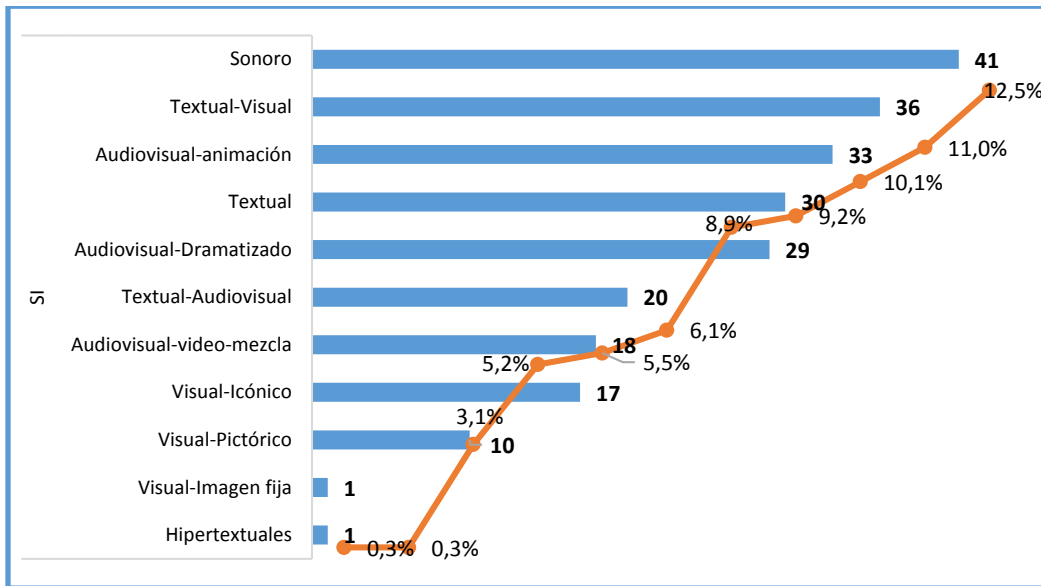
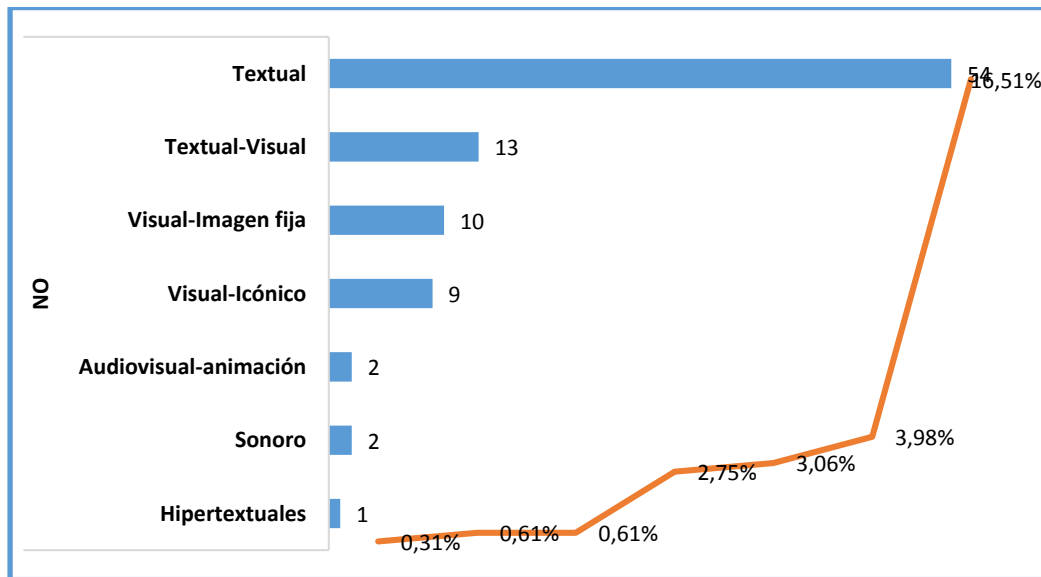
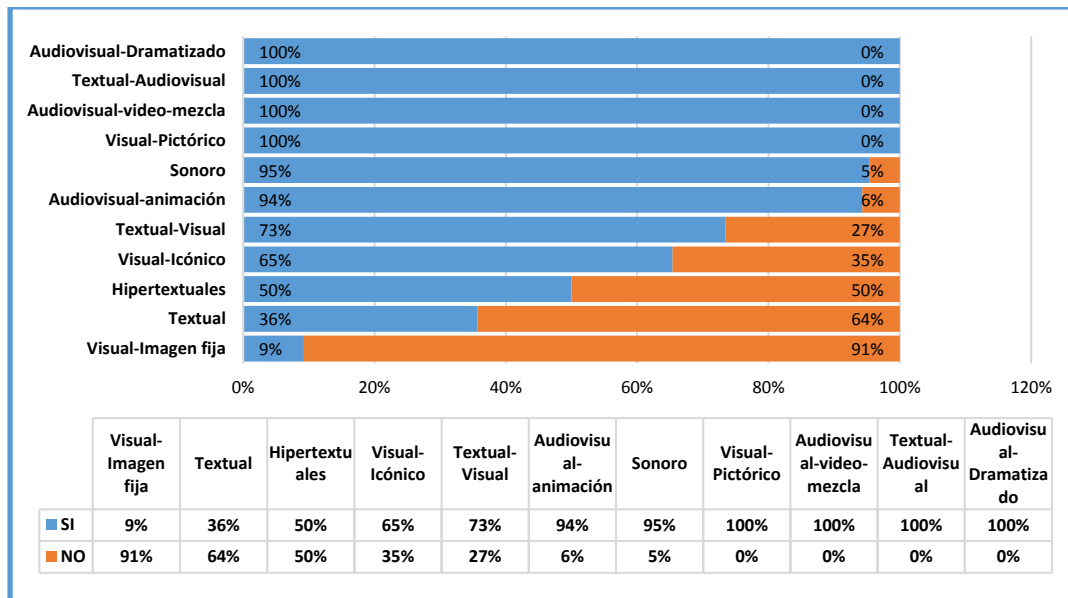


Gráfico 22. Lenguajes que no permiten la integración de la narrativa digital



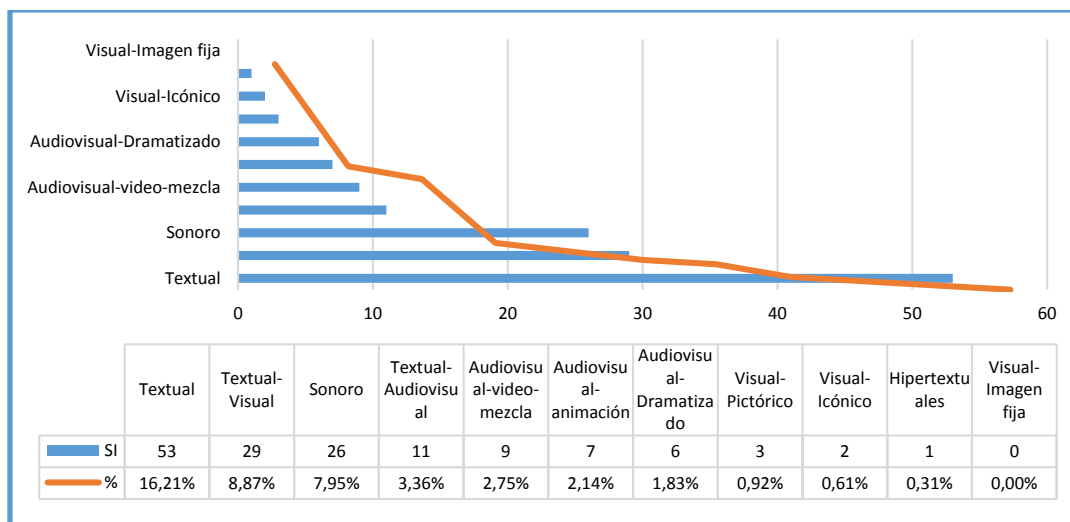
A continuación, se muestra de manera integrada la participación de la narración digital dentro del total de contenidos. En el gráfico 23 se demuestra que los lenguajes tipo que mayor permitieron la narrativa digital fueron el Audiovisual-Dramatizado, Textual-Audiovisual y el Audiovisual-video-mezcla.

Gráfico 23. Vista integrada de los lenguajes tipo que (Si y No) permiten la integración de la narrativa digital



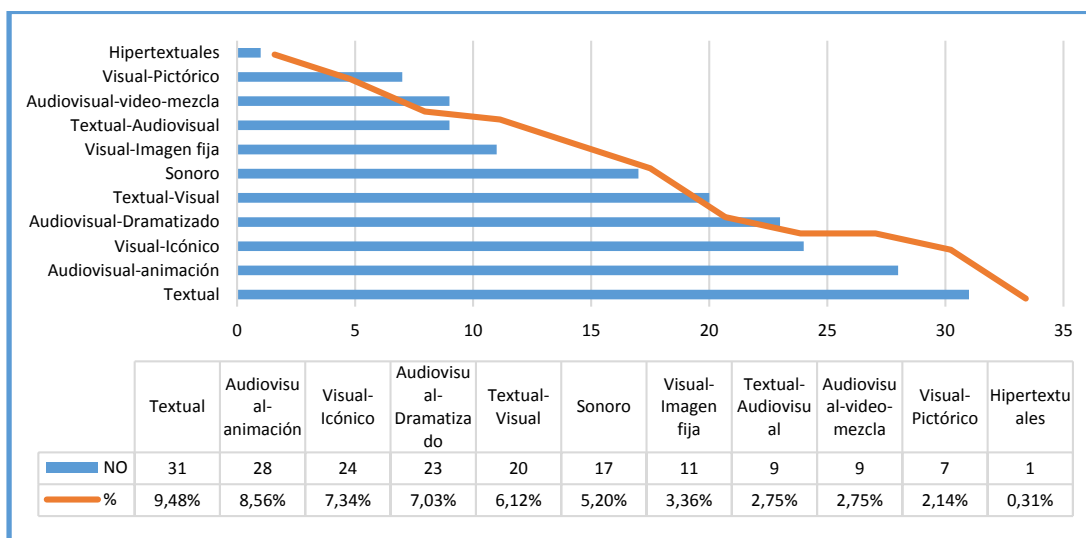
Como segundo elemento relevante en la generación de contenidos se encuentran las relaciones intertextuales. Los gráficos 24 y 25 responden a las preguntas: ¿Qué lenguajes en mayor porcentaje permitieron las relaciones intertextuales? y ¿Cuáles no? Del total de contenidos creados 147 incluyen las relaciones intertextuales, esto corresponde al 44,95%. Dentro de este grupo, la distribución se encuentra así.

Gráfico 24. Integración contenidos y lenguajes tipo que interpreta la inclusión de las relaciones intertextuales



Como resultado de la diferencia, 180 contenidos creados por los estudiantes universitarios no incluyen las relaciones intertextuales, esto corresponde al 55,05%. Dentro de este grupo, la distribución se refleja de la siguiente manera.

Gráfico 25. Integración contenidos y lenguajes tipo que interpreta la no inclusión de las relaciones intertextuales



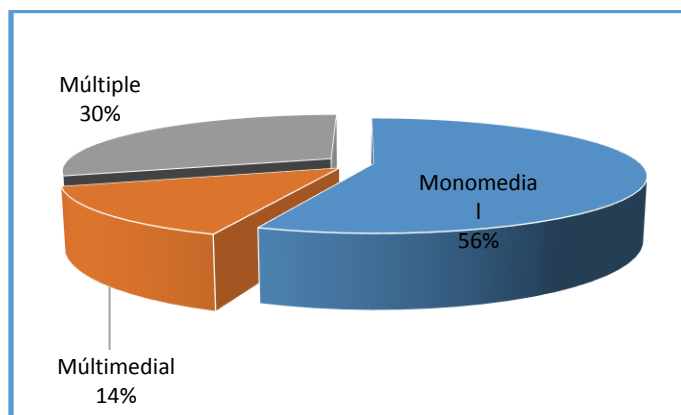
Los lenguajes que en mayor proporción incluyeron y posibilitaron las relaciones intertextuales fueron el Textual, Textual – Visual y Sonoro, como se muestra en la siguiente tabla.

Tabla 18. Lenguajes tipo que en mayor proporción incluyen y posibilitan las relaciones intertextuales

DEL GRUPO				
Nombre	Con Relación	%	Sin Relación	%
Textual	53	63,10%	31	36,90%
Textual-Visual	29	59,18%	20	40,82%
Sonoro	26	60,47%	17	39,53%
Textual-Audiovisual	11	55,00%	9	45,00%
Audiovisual-video-mezcla	9	50,00%	9	50,00%
Audiovisual-animación	7	20,00%	28	80,00%
Audiovisual-Dramatizado	6	20,69%	23	79,31%
Visual-Pictórico	3	30,00%	7	70,00%
Visual-Icónico	2	7,69%	24	92,31%
Hipertextuales	1	50,00%	1	50,00%
Visual-Imagen fija	0	0,00%	11	100,00%

Frente a las plataformas que permiten de manera porcentual las relaciones intertextuales y por ende la expansión de la narrativa digital, fueron: Monomedial con un 56%, múltiple con un 30% y multimedial representada con un 14%.

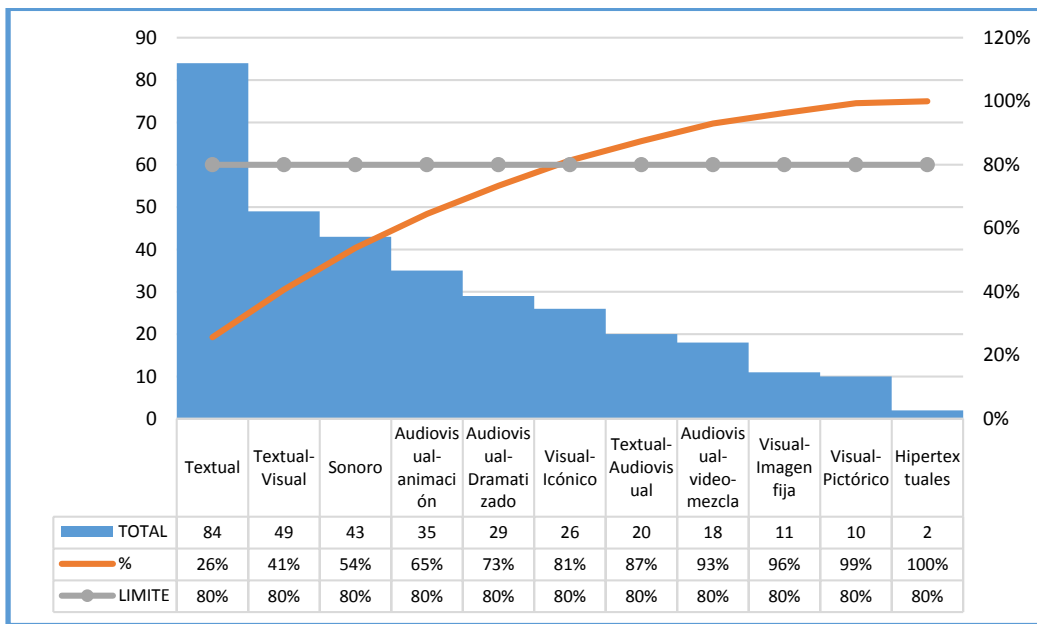
Gráfico 26. Relación plataformas y relaciones intertextuales



Durante el desarrollo de la experiencia innovadora transmedia existió un estudiante que elaboró hasta 10 contenidos, otros generaron 6, 7 y así sucesivamente, por tal razón es necesario determinar la media respecto al número de contenidos producidos por los jóvenes universitarios.

El Promedio de construcción de contenidos fue $327/50 = 6,54$ es decir **6 Contenidos**

Gráfico 27. Histograma lenguaje tipo y número de contenidos generados



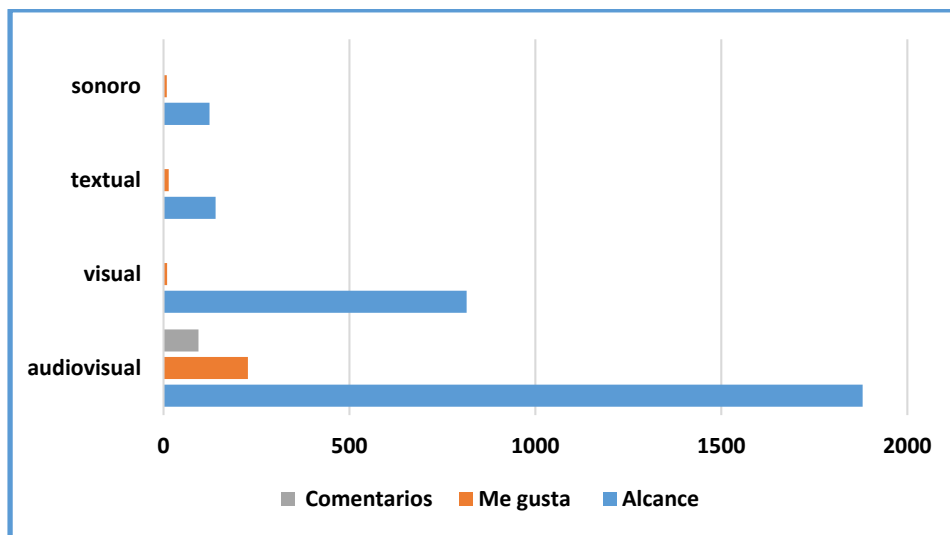
El histograma precisa la mayor concentración de contenidos por parte de la muestra que se da en la intersección entre el *eje* y número de contenidos y el porcentaje de frecuencia acumulada de los lenguajes tipo en el *eje* x , señalando que en el punto representado por el 81 % es donde los estudiantes focalizaron su mayor esfuerzo, utilizando los lenguajes textual, textual-visual, sonoro, audiovisual-animación, audiovisual-dramatizado y parte del visual-icónico. De este límite hacia la derecha indica no relevancia, y esto define una brecha del 19.9% que sería donde el docente de la asignatura y el docente TIC deben actuar, de manera integrada, diseñando estrategias que enfatizen la producción de textos en estos lenguajes predeterminados.

La plataforma convergente en la investigación fue un recurso emergente usado por los estudiantes, este permitía que los jóvenes se agruparan para visualizar en un solo artefacto digital sus producciones. De acuerdo a lo anterior el gráfico 15 establece que: De los 50 estudiantes que participaron del modelo MEIT, 39 utilizaron plataforma convergente. En promedio cada estudiante empleó la plataforma convergente para mostrar 6 contenidos.

Por último la página de Facebook fue el espacio virtual para la socialización e interacción de los productos realizados por los estudiantes universitarios. Para representar de manera porcentual y relacionar las interacciones (me gusta, emoticones y comentarios) con los contenidos, se establece que se deben determinar los lenguajes tipo raíz, esto quiere decir que por ejemplo texto-visual, texto-audiovisual y otros se agrupan bajo la categoría texto y así se realizó con los demás lenguajes, de tal manera que quedaron 5 grandes grupos a saber: textual, visual, audiovisual y sonoro, el hipertextual por no tener una representación significativa en la muestra no se tiene en cuenta en este análisis.

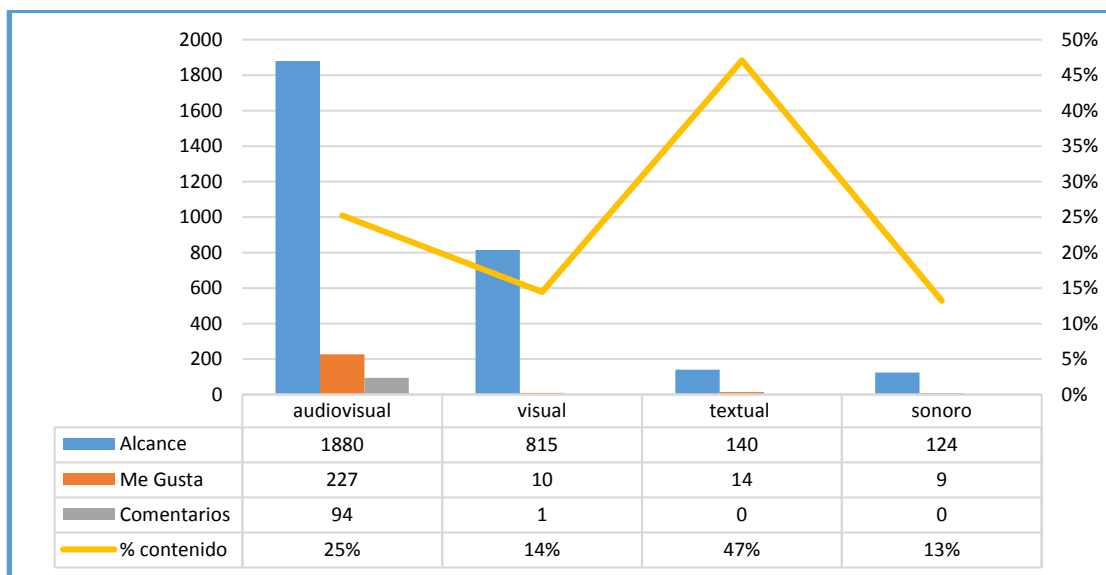
A partir de lo descrito, se toman 365 contenidos del total de 367 porque se excluyen los dos contenidos hipertextuales. En el gráfico 16 se representa la relación entre interacciones de la página de Facebook y los lenguajes raíz, comprobando que: el lenguaje raíz audiovisual obtuvo el mayor número de interacciones con un alcance de 1880 personas, seguido en segundo lugar por el visual con 815 sujetos.

Gráfico 30. Relación interacciones página de Facebook y lenguaje raíz



A continuación se muestra la relación lenguaje raíz – interacciones – porcentaje de contenido, de tal manera se obtiene como resultado que el lenguaje textual con un 47% fue el más utilizado por los estudiantes universitarios pero el que menos provocó interacción entre la comunidad frente al lenguaje raíz audiovisual que obtuvo una producción del 25% pero registro un mayor alcance, con 227 me gusta y 94 comentarios.

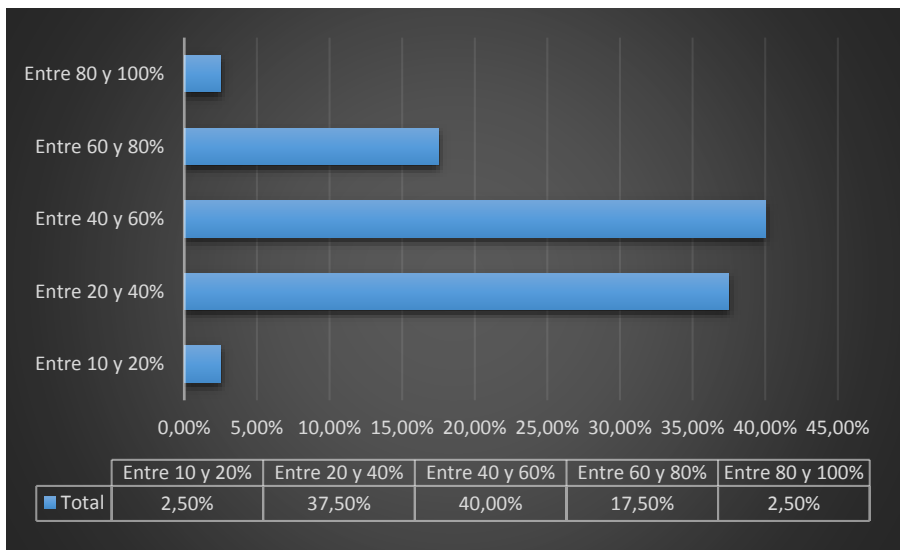
Gráfico 31. Relación lenguaje raíz - interacciones página de Facebook – porcentaje de contenido



5.1.5 Percepción de los estudiantes hacia a la experiencia innovadora transmedia

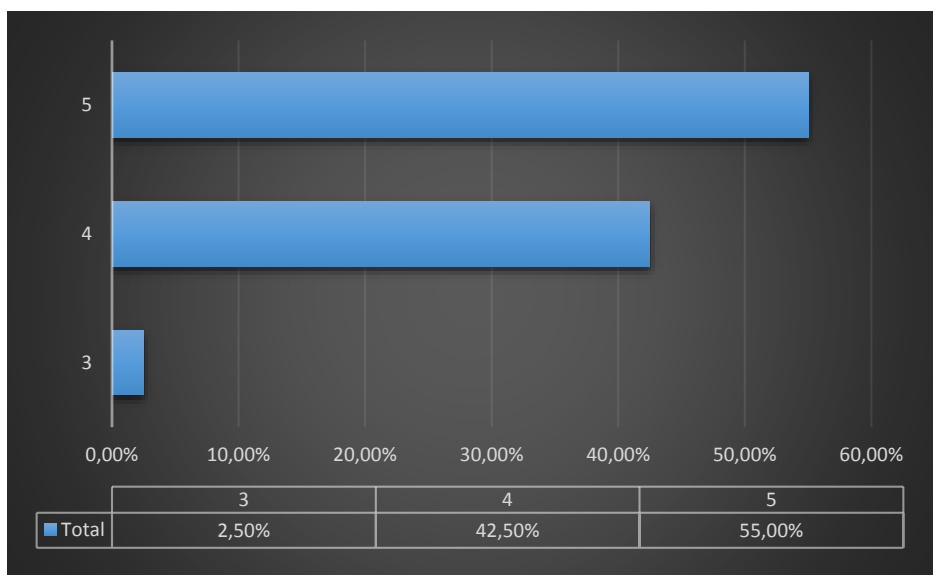
En relación al tiempo que los estudiantes universitarios dedicaron a la profundización de los conocimientos adquiridos en clase y que tienen relación con el uso de Internet como medio para filtrar, crear, compartir e interactuar, se demuestra que hubo un tiempo de dedicación entre un 20% y un 80%, la mayoría de estudiantes de los dos géneros se concentraron en este rango. En consecuencia, se puede inferir que las acciones llevadas a cabo en la experiencia innovadora transmedia, sirvieron para fomentar la apropiación y empoderamiento del ciberespacio.

Gráfico 32. Dedicación a profundizar conceptos



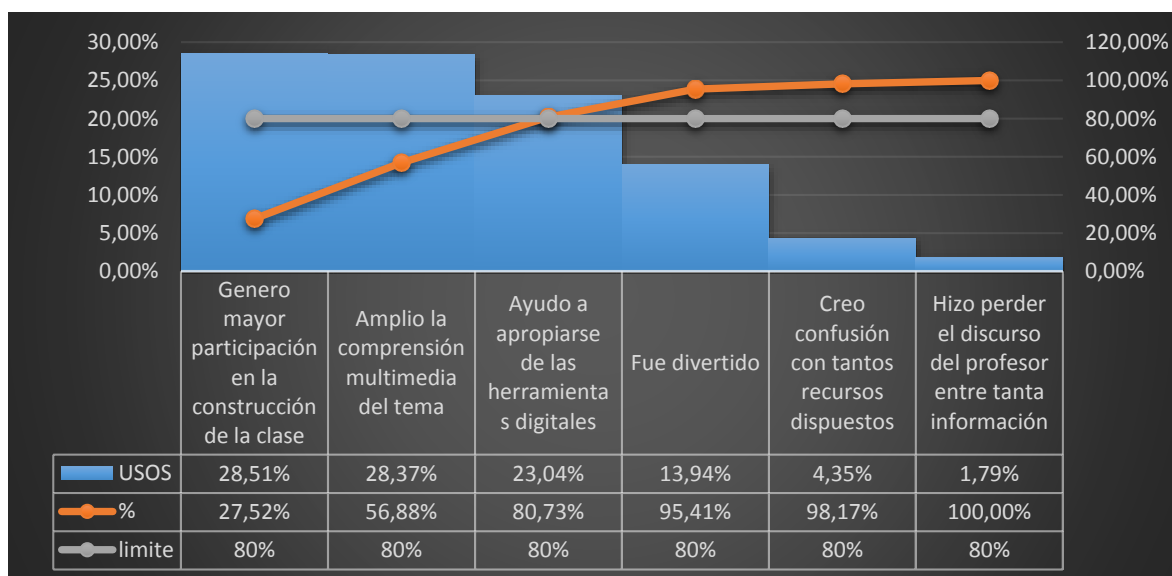
En una escala tipo Likert de 1 a 5, identificando el uno como muy bajo y cinco como excelente, se pregunta si las categorías de apropiación tecnológica, generación de contenidos y participar en comunidad ayudaron a mejorar el aprendizaje en la asignatura. Como resultado representativo se establece un rango entre los números 4 y 5 y la sumatoria de los dos porcentajes es del 97.5%, evidenciando que los estudiantes percibieron de manera favorable el modelo MEIT como una herramienta que colaboró en su proceso de aprendizaje.

Gráfico 33. Valoración de los estudiantes respecto si se mejoró el aprendizaje



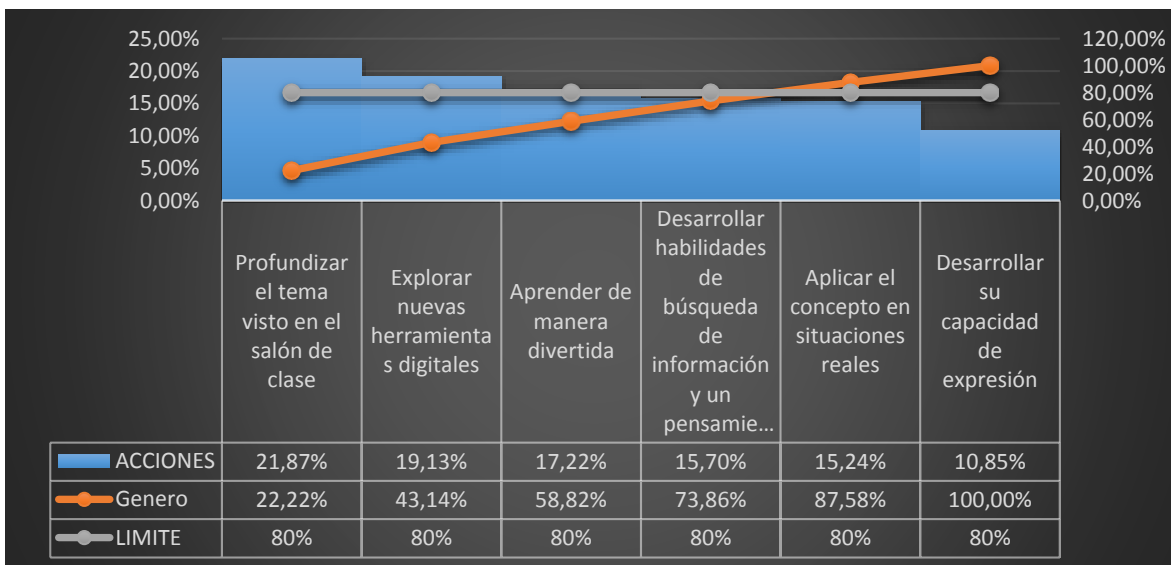
De manera específica se representa en el histograma del gráfico 34, que piensan los jóvenes acerca de la contribución de las tecnologías digitales en el aula. Se toma el 80% como punto de representación significativa, interpretando que para ellos los recursos digitales les generaron mayor participación en la construcción de la clase (28.51%), les amplio la comprensión multimedia del tema (28.37%) y les ayudo a apropiarse de las herramientas digitales (23,04%).

Gráfico 34. Histograma usos de las herramientas digitales en clase



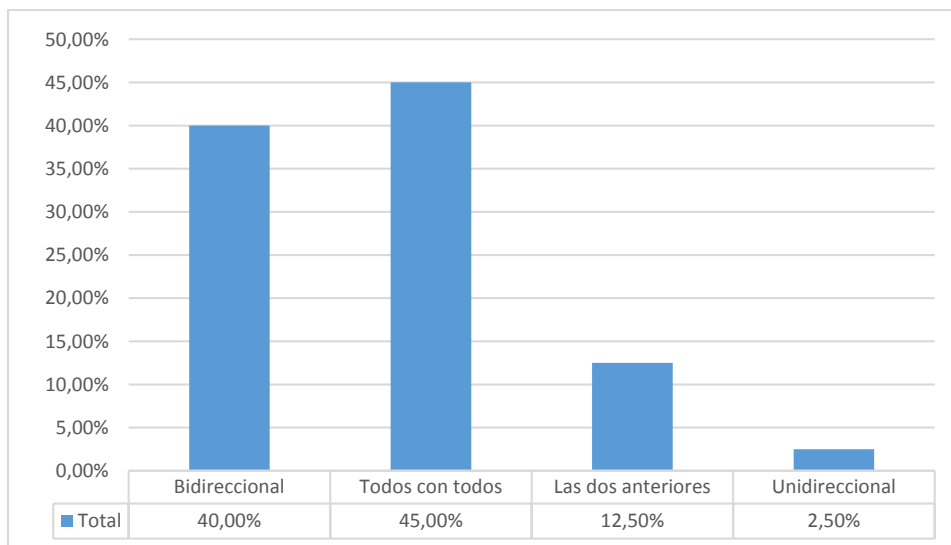
La generación de contenidos es una de las categorías principales del modelo MEIT, por medio de esta manera se interpreta, representa y expresa creativamente lo comprendido en el salón de clase, los estudiantes consideran que esta actividad les ayudó a profundizar el tema visto en el aula (21.87%), explorar nuevas herramientas digitales (19.13%), a aprender de manera divertida (17.22%) y a desarrollar habilidades de búsqueda de información y un pensamiento hipertextual (15.70%). Lo descrito se evidencia en el histograma siguiente:

Gráfico 35. Generación de contenidos en el aula



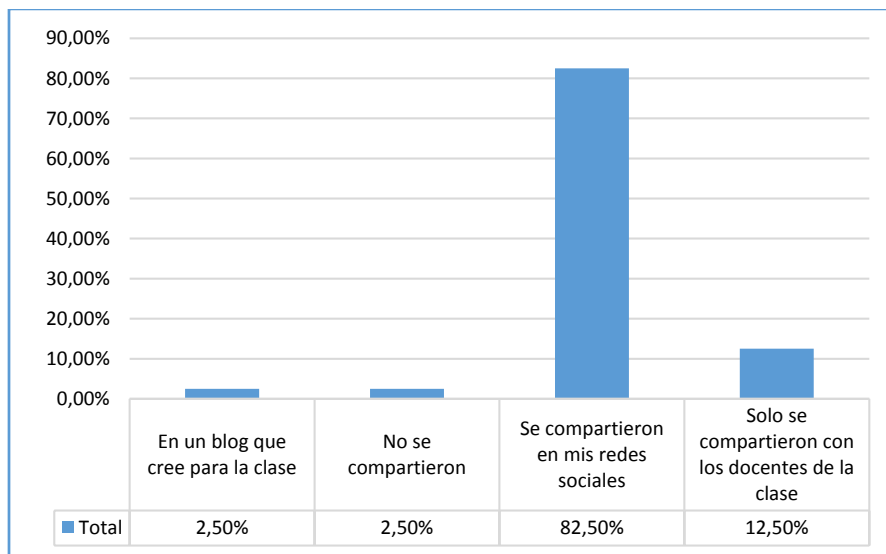
Como se ha dicho la comunicación es un tema importante en el salón de clase y este se da a través de la participación que agrupa la interactividad y las interacciones, los datos marcan una tendencia del 45% enfocando la interacción entre estudiantes y el docente que interactúen de manera todos con todos, demostrando que la práctica docente dio el paso de una pedagogía de la trasmisión a una colaborativa y participativa.

Gráfico 36. Interacción en la asignatura



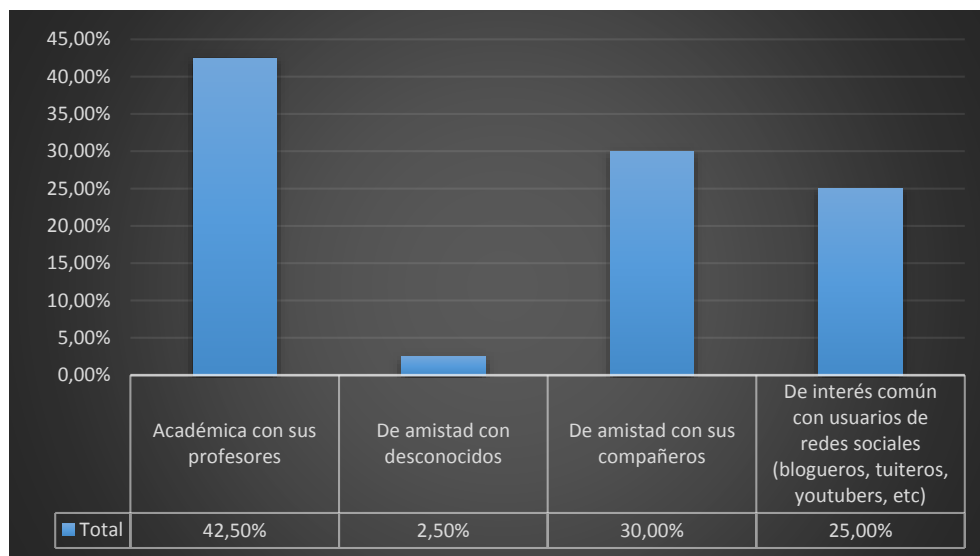
Complementando lo anterior, otra manera de participar en una comunidad virtual es la de compartir que incentiva la recirculación de los contenidos creados y de esta forma activa el consumo cultural y las nuevas resignificaciones que se producen entre usuario y contenido consumido. Los jóvenes con un 82,50% distribuyeron sus textos mediáticos en sus redes sociales, herramientas que activan a los estudiantes en la intersección de la comunicación interpersonal y la comunicación social.

Gráfico 37. Como se compartieron los contenidos creados



Al momento de interaccionar en el ciberespacio las relaciones se van construyendo a medida que existen intereses comunes o se dan procesos de creación colectiva, la experiencia innovadora pretende expandir las relaciones de los estudiantes con su entorno digital o físico y fortalecer las ya existentes con sus pares y formadores. El gráfico 38 revela el tipo de relaciones que se construyeron a través del modelo MEIT, con un 42,50% se consolidó la relación académica con el profesor de la asignatura, se reforzó la amistad con sus compañeros con un 30% y se amplificó la relación con la comunidad virtual un 25%.

Gráfico 38. Tipos de relaciones construidas



5.2 El procesamiento cualitativo

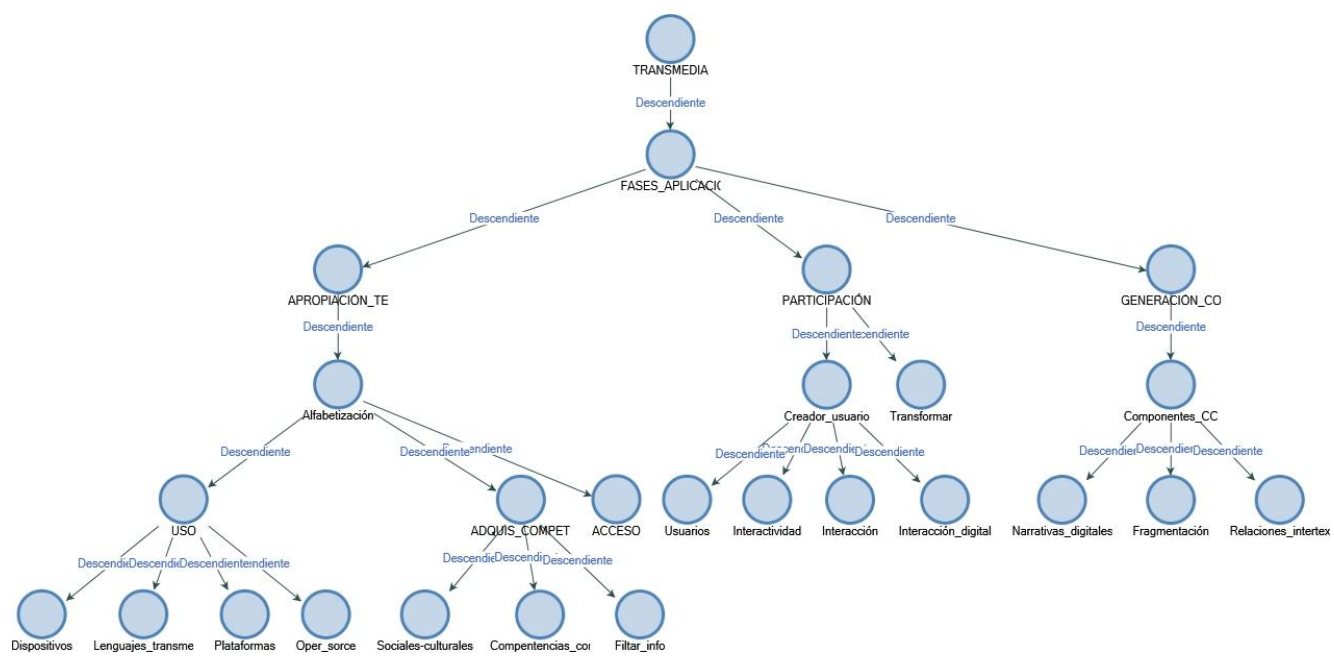
En este apartado, se explica el procesamiento de la información cualitativa que se compone, a saber, de tres entrevistas semiestructuradas, 120 respuestas resultado de 3 preguntas abiertas del segundo cuestionario aplicado a los estudiantes que participaron voluntariamente en la estrategia pedagógica transmedia; notas del trabajo de aplicación de la estrategia pedagógica tomadas a medida que se desarrollaba la estrategia y, finalmente, los comentarios de la página de Facebook “Contenidos debates actuales U Sergio Arboleda”.

El primer resultado de este procesamiento es el *mapa conceptual* que es una representación visual del tipo de relaciones y jerarquías presentes en la información recolectada (Trigueros, Rivera, Moreno y Muñoz, 2016). En el caso particular, la categoría que recogía todas las subcategorías era transmedia dado que los entrevistados eran personas con gran trayectoria en la aplicación de proyectos con un enfoque similar y los participantes de la práctica innovadora.

De acuerdo a lo anterior, de cada subcategoría se desprenden conceptos que caracterizan cada una de ellas y ayudan a mejorar la comprensión del fenómeno transmedia en la educación y a su vez se profundiza en las categorías propuestas, emergiendo unas nuevas. En el siguiente gráfico se

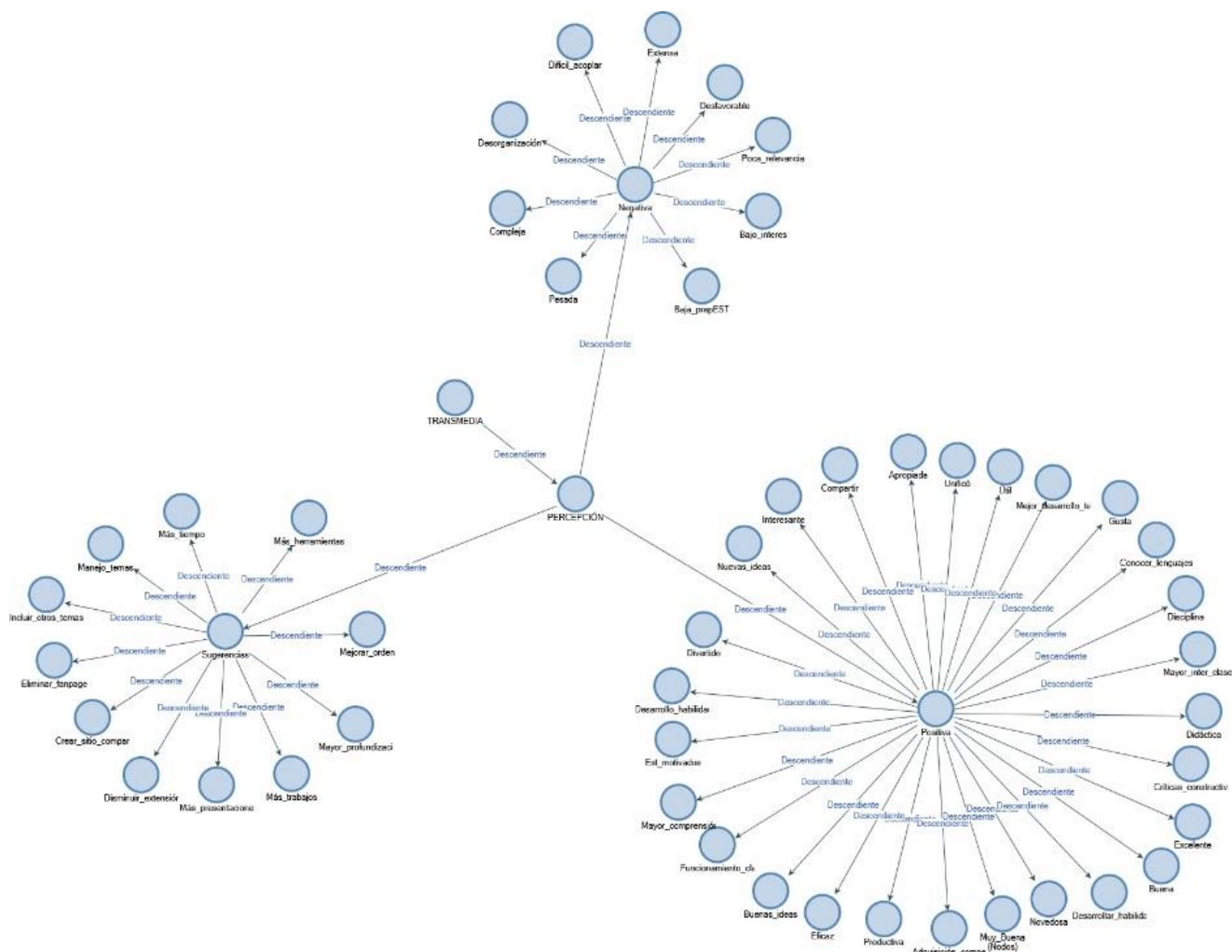
muestra en detalle de las fases de aplicación que se sustentan en las categorías principales analíticas planteadas en este estudio. Algunos de los elementos de los niveles 3 y 4 en jerarquía nacen y se evidencian de la interpretación de los datos cualitativos, entre ellos se encuentran: en *uso* (open source), *la adquisición de competencias* (sociales culturales, competencias comunicativas y filtrar información).

Gráfico 39. Detalle de las fases de aplicación – Mapa conceptual



A continuación se presentan otras distribuciones radiales que conglomeran los aportes. Una de esas ramificaciones emergentes es la percepción y de allí se segmentan las percepciones positivas y negativas, al igual que las sugerencias. Por densidad vectorial se infiere que tiene mayor peso la percepción positiva sobre la negativa, asimismo las sugerencias que se encuentran abajo lado izquierdo, son aspectos a tener en cuenta para la evolución del modelo MEIT.

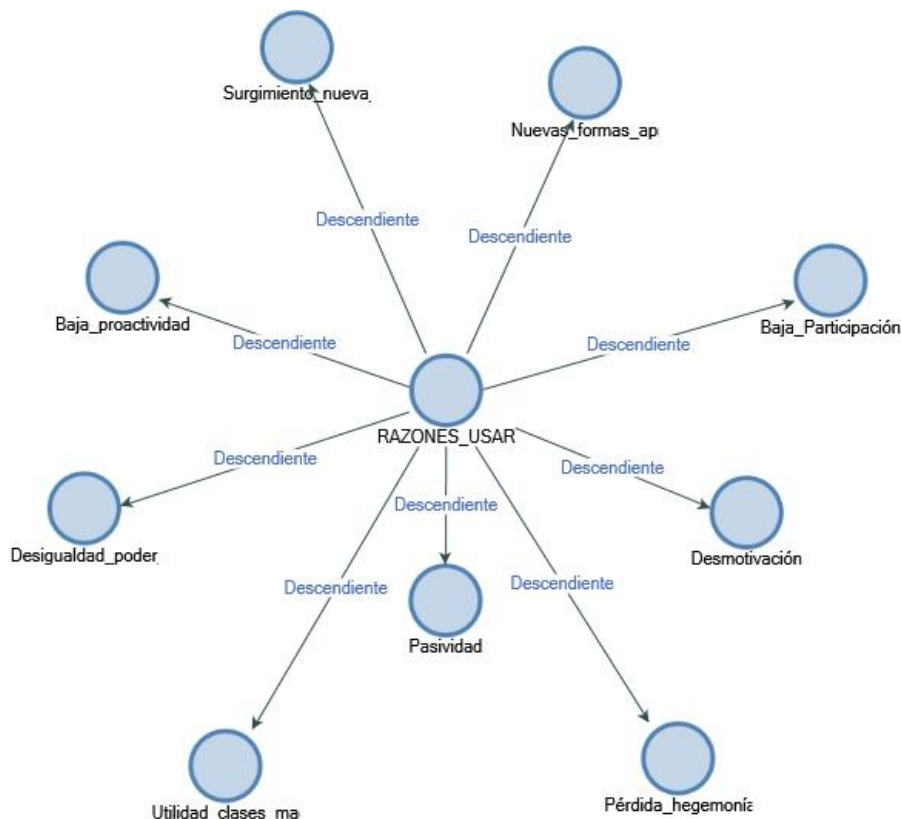
Gráfico 40. Detalle percepción – Mapa conceptual



Otra extensión que es interesante destacar es la que habla de las razones de usar la transmedia en el salón de clase, el gráfico siguiente describe dichos argumentos entre los que se encuentran: la baja participación de los estudiantes, que puede ser consecuencia de que ellos no le encuentran sentido a las clases magistrales, sumado a un desequilibrio de poderes en el aula, espacio donde se debe perder la hegemonía del docente y crear un ambiente de interacción mutua. Igualmente la baja proactividad fomentada por las instituciones educativas, no facilita que los jóvenes sean agentes activos de su proceso de aprendizaje y de tal forma no se promueve una educación reflexiva y creativa. En consecuencia los estudiantes universitarios son personas pasivas, desmotivadas en las asignaturas. Con relación a lo anterior desde las diversas prácticas sociales

que surgen del ecosistema mediático actual, incrustadas en una cibercultura, surgen nuevas formas de interacción, de expresarse y participar en comunidad, elementos que constituyen un nuevo aprendizaje direccionado a la co-creación para la producción de contenido y la difusión del mismo originando expansión y la construcción de nuevas relaciones.

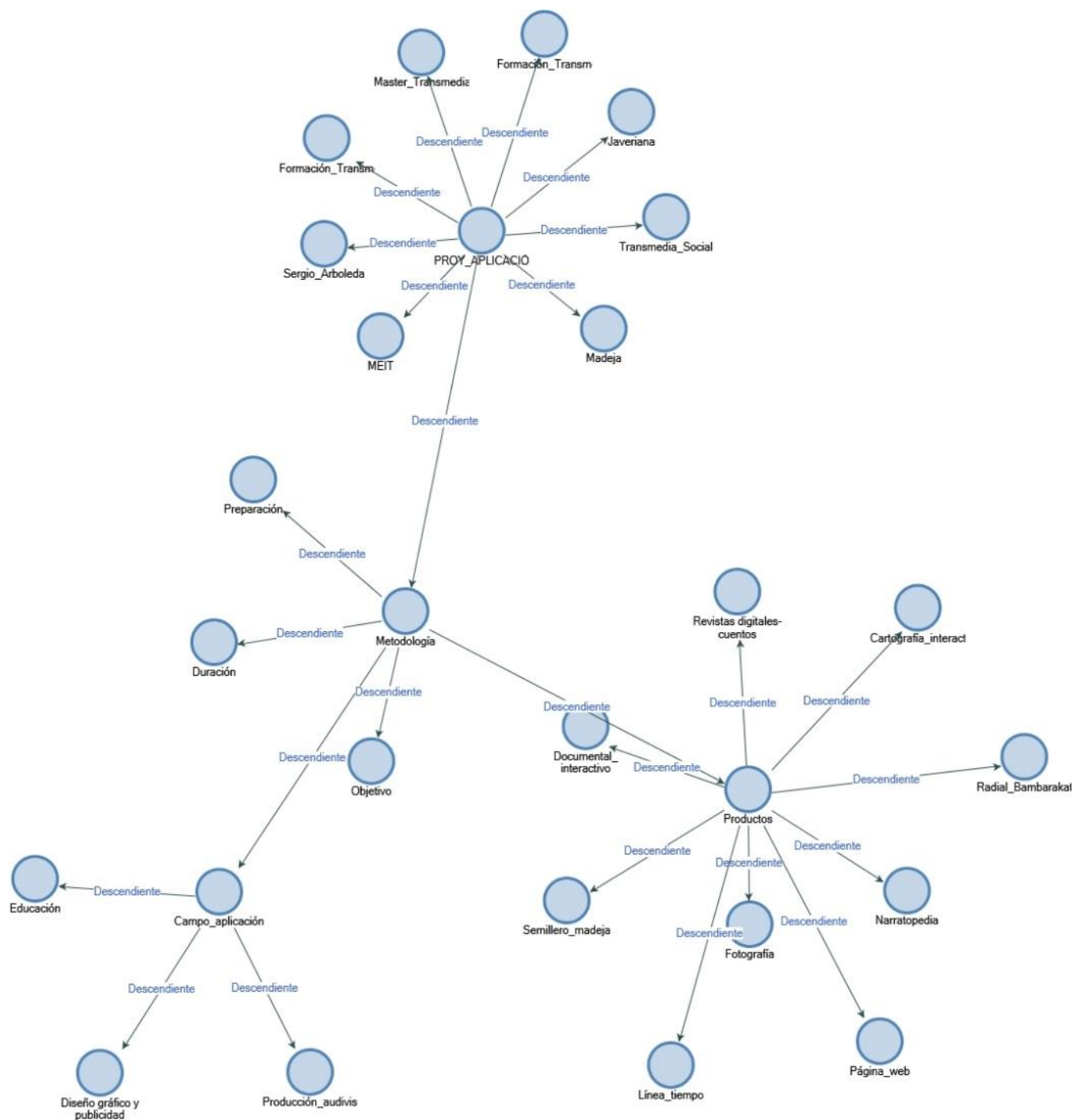
Gráfico 41. Detalle razones de usar – Mapa conceptual



Como última bifurcación están las aplicaciones que ha tenido la transmedia en diferentes proyectos que involucran los escenarios de formación y educación. El fenómeno transmedia ha dado origen a posgrados (Máster en producción audiovisual transmedia en la Universidad Autónoma de Barcelona y la Maestría en comunicación transmedia en la Universidad EAFIT, Colombia) y como metodología en programas de transformación social como el llevado a cabo en el barrio de Congost en la ciudad de Barcelona, España (<http://www.webdoctransmedia.com/>), así como investigaciones aplicadas llevadas a cabo en universidades colombianas entre ellas la Pontificia

Javeriana y la Sergio Arboleda. También la transmmedia se ha involucrado en los campos del diseño gráfico y la publicidad, la producción audiovisual y la educación.

Gráfico 42. Detalle proyecto aplicado– Mapa conceptual



	selección múltiple
Interactividad	
Interacción	
Creación de contenidos	
Uso de recursos informativos	
Apropiación tecnológica	
Percepción	
Acceso a la tecnología	
Ciudadanía digital	
Aprendizaje	

La intención de esta herramienta es evidenciar resultados representativos y a la vez articular con información de los anteriores análisis, por tanto un descubrimiento tiene que ver con la categoría compuesta *interacción* (Mortis, Parra, García y Manig, 2015), la docente de la asignatura dice:

La comunicación persona a persona se mantuvo, pero yo no interactúe nada con el grupo de Facebook, nunca puse ni un post, pues no dije ni hola, entonces tal vez a mí también me faltó interactuar más en ese sentido, digamos yo lo hice muy desde el trabajo de escritorio, y el tiempo no fue suficiente para brindar mucha retroalimentación, seguramente si yo cambio esas dos cosas aumentaría la comunicación, pero el tiempo es muy limitado. (Profesora de la asignatura. Entrevista personal, 18 de enero 2017).

Por otro lado al preguntar a los estudiantes sobre esta herramienta, ellos piensan que en general:

Sirvió ya que se podía ver lo que mis compañeros creaban, uno puede aprender del contenido de otros y las herramientas que utilizan.

Me parece que es la acertada, permitió ampliar el conocimiento por métodos didácticos y despertó el interés en política.

Siento que fue una manera muy buena para entender la política con las herramientas digitales y el orden con el que se manejaron los contenidos.

(Estudiantes universitarios. Cuestionario modelo de experiencia innovadora transmedia (MEIT), 25 de noviembre 2016).

Lo anterior se refuerza cuando se les preguntó por el tipo de relación que se construyó con la experiencia innovadora y ellos contestaron que *todos con todos*.

Otro encuentro valioso tiene que ver con la categoría inductiva *narración digital*, la profesora piensa que con el modelo MEIT le fue:

Muy bien desde mi punto de vista, digamos con algunos quede muy contenta, porque lograron contar unas historias completas, ellos lograron aplicar lo visto y contar historias muy interesantes, al unir cada contenido la historia se expandía, era más grande pero si yo cojo contenido por contenido también puedo tener pequeñas historias y si las uno, tengo una gran historia con el tema del proceso de paz y creo que eso fue importante.

(Profesora de la asignatura. Entrevista personal, 18 de enero 2017).

En este sentido el Doctor en educación y líder del proyecto Madeja explica que las competencias transmedia son:

poder construir una historia, dos pensar como esa historia la podemos disgregar y poder transmitir y expandir en diferentes medios, tres que no todos los medios sirven para todas las historias, entonces el mismo estudiante se da cuenta que diferentes aplicaciones o medios son los más apropiados para transmitir esa historia para comunicar esa historia y ellos mismos se dan cuenta en el hacer, cinco trabajo en equipo realmente aprenden a distribuirse las tareas y a trabajar en equipo, sexto a no solo a trabajar contenidos a como trabajar contenidos y como fragmentarlos pero también como buscar un objetivo último a través de eso que están haciendo.

(Doctor en educación y líder del proyecto madeja. Entrevista personal, 30 de enero 2017).

Y para complementar lo anterior el experto transmedia, argumenta que:

el papel del educador es fomentar esas competencias tecno-culturales y sociales para que esos sujetos, todos se empoderen de esas tecnologías y sirvan para modificar y transformar sus entornos individuales o colectivos que fue lo que dije ahora, entonces creo que eso es muy importante, conocer el escenario, el entorno lo que llamamos el ciberespacio y sobre todo la web 2.0 que es el modelo donde está lleno de herramientas, de aplicaciones que sirven para ese empoderamiento, porque ahí también habría que revisar si hay unas tecnologías que son impuestas y son modeladas por una sociedad de consumo por una multinacional, por unas marcas que nos venden un iPhone nuevo cada 6 meses y que tenemos que cambiarlo porque tiene más velocidad, más disco duro, mas no sé qué, cierto, si es eso lo que necesitamos es la pregunta, entrar en una obsolescencia tecnológica

(Experto transmedia. Entrevista personal, 01 de febrero 2017).

Para finalizar y reforzando lo dicho anteriormente acerca del contenido como instrumento de evaluación e integración de lenguajes, formatos y plataformas, la docente de la asignatura percibe que:

Si, absolutamente y el seguimiento que se hace de cómo están apropiando los temas, los conceptos, como ven la realidad, también digamos porque una realidad tiene muchas formas distintas de verlo y cada estudiante tiene una forma distinta de mirarlo, entonces creo que eso es interesante, aprender cómo cada uno ve, que lenguajes son los que más les gustan, los que más usan, los que más comparten entre ellos, digamos a veces pasaban cosas sobre todo con temas de video y eso hay que mirar específicamente porque pasa y que dicen, como lo dicen que personas lo dicen, creo que si hay mucho que hacer ahí y creo que ellos se involucraron sinceramente desde sus posibilidades en los distintos temas y en todo, digamos como buscar la manera de hacer las cosas bien y no todos por supuesto, pero la mayoría lo intentaba y lo hacia lo mejor posible porque también hay que tener en cuenta en que semestre van y la realidad del país y el sistema de educación que tenemos, que el bachillerato sirve poco, entonces con todos esos elementos hay que trabajar y creo

que ellos lo hicieron con honestidad digamos, con sinceridad y creatividad en la mayoría de los casos.

(Profesora de la asignatura. Entrevista personal, 18 de enero 2017).

MATRIZ CONVERGENTE DE ORDENAMIENTO MIXTO

Categorías generales	Subcategorías específicas	Definición de subcategorías compuestas	Componente Cuantitativo				Categoría inductiva	Pregunta	Dato		
			Variable	Pregunta	Opciones de selección múltiple	Dato					
					Siempre	2.4%	Plataformas	Háblame de cómo utilizas las tecnologías en las diferentes asignaturas que dictas, tecnologías digitales, en este caso	Yo en lo personal uso particularmente dos herramientas, que es como lo que siempre hecho, siempre digo que soy bloguera y tuitera y en la época de los blogs digamos escribía mucho cada vez menos por tiempo que es algo que siento mucho porque si creo que un blog es un buen elemento para uno guardar su información y también para compartirla y para conocer gente que hable de los mismo temas y otra herramienta que uso es twitter digamos como redes sociales pero como tecnología de trabajo uso un software que se llama Nvivo que es con el que hago los análisis del texto que es un programa de investigación cualitativa, y pues básicamente creo que mas que todo escribo lo que mas me gusta.		
								Carlos por favor cuéntame un poco sobre la experiencia de canal capital	Recuerdo por ejemplo a Jeff Gómez que es un productor digamos audiovisual transmedia americano o a J.J. Abrams que es el creador de perdidos o de Lost y también del último episodio 7 de star wars. Ellos ya estaban planeando que aquí había un problema que existían unas nuevas audiencias y unos nuevos soportes y unas nuevas formas de narrar y que se estaban juntando, mezclando, convergiendo digamos todos los lenguajes, todos los media, y que las narraciones había que contarlas de forma diferente que es lo que ellos han hecho desde una práctica con este tipo de experiencias que acabo de mencionar,		
				A veces	88.1%			Ok, Jairo, muchas gracias por compartir esa experiencia, no sé si quieres agregar algo más del modelo Madeja.....	Ellos cuando ven que el dispositivo es útil para aprender se les vuelve una herramienta muy potente, ellos dicen que en clase llegamos y los profesores dicen apaguen por favor sus celulares porque es un distractivo y ellos plantean si el profesor los pusiera a buscar información y a hacer cosas en Facebook o cualquier herramienta ellos cambiarían su actitud totalmente.		
								Carlos por favor cuéntame un poco sobre la experiencia de canal capital	entonces diseñe una estrategia que partió de la idea de un proyecto multiplataforma porque buscaba utilizar las diferentes plataformas que habían en el espacio formativo, la conectividad y aprender a manejar y moverse en todo ese entorno con todo los lenguajes y con todos los dispositivos que estas personas tenían, incluyendo sus celulares.		
								Para contextualizar me gustaría que me cuentes proyectos tanto académicos, como profesionales en donde tú has estado presente y donde ha estado involucrado el concepto transmedia.	nos vimos a la tarea de iniciar el estudio hablando mucho y haciendo entrevistas con profesores para mirar cuales eran sus metodologías, sus contenidos, sus formas de trabajo, si ellos estaban observando o no lo que venía ocurriendo en entornos por fuera de la academia y evidentemente descubrimos que nuevas formas de aprender y producir e interactuar que los jóvenes están haciendo fuera del aula y nos dimos a la tarea de construir un proyecto que todavía está en marcha. Es una iniciativa que busca fundamentalmente que todos estos componentes o que todo este concepto digamos de narrativa y producción transmedia ingrese a la academia y se empiece a problematizar esto desde la pedagogía.		
									Casi nunca	9.5%	¿: A manera de currículo, para incorporarlo en la Facultad o como un diplomado?

Interactividad					Nunca	0.0%	Proyecto aplicación	En qué fecha fue ese proyecto Carlos	Allí lo encuentran es un proyecto que tiene dos años de desarrollo, que nace de esa manera y que una vez pasamos por ese proceso de formación entonces diseñamos ya una propuesta transmedia en la cual el eje central de la propuesta era la creación o la producción de un documental de 52 minutos que estaba diseñado en forma lineal para la televisión local, la televisión de esa zona pero luego ese documental se expande a partir de diversas historias y se narra de forma interactiva. Básicamente de tres formas se narra, de una forma nodal creando nodos o puntos de intersección en la línea de tiempo del documental para que el usuario, el consumidor pueda ver el documental, consumirlo de forma interactiva y no lineal, se crea también una forma narrativa a manera cartográfica entonces el mapa del territorio, del barrio, ese mapa se interviene con puntos geo localizados y esos puntos pertenecen a un video o a un podcast o pertenecen a un álbum de fotografías que los usuarios de ese lugar, de ese sitio específico habían producido o habían creado.
								Carlos por favor cuéntame un poco sobre la experiencia de canal capital	Al inicio nuestro universo era un documental que estábamos construyendo, pero ya en el camino me di cuenta que aquí estábamos narrando un universo y ese universo se llamaba barrio Congost que es el nombre del barrio y entonces el interés era como reproducir ese universo y como ese universo se interrelacionaba a partir de las diferentes generaciones y de las diferentes etnias y de las diferentes culturas que existían en el barrio, las formas de vivir, las formas de comer, las formas de bailar, las formas de expresarse de las diferentes etnias que convivían en ese barrio.
							Generación de contenido	me gustaría que me hablaras un poco sobre el proyecto Madeja, el cual según entiendo lo terminaste el año pasado, en diciembre, entonces bienvenido.	A raíz de eso pues surgió la pregunta, ¿Cómo podemos usar estrategias transmediáticas para procesos de enseñanza y aprendizaje?, y fue también la pregunta que se empezó a gestar en la Sergio Arboleda como podemos utilizar narrativas transmediáticas en el salón de clase para generar competencias o desarrollar o evolucionar las competencias de los estudiantes y por otro lado mirar si el estudiante utilizando estas estrategias transmediáticas se motivaba más, se involucraba más, investigaba más y por último si el estudiante producía contenidos de carácter transmediático.
					Usarlo como herramienta de apoyo a su aprendizaje	81%	Plataformas	Bueno como te sentiste en la planeación y ejecución de la experiencia Edutrasmedia, que obviamente tú estuviste desde el principio, aportando desde el conocimiento de la asignatura hasta el final, de igual manera pudiste evaluar también a través de la experiencia.	Digamos que yo siempre en mi asignatura he hecho que los estudiantes produzcan contenidos, pero eran contenidos solamente a través de blogs y de forma escrita fundamentalmente.
					Chatear	64.3%		Para contextualizar me gustaría que me cuentes proyectos tanto académicos, como profesionales en donde tú has estado presente y donde ha estado involucrado el concepto transmedia.	Era un posgrado en producción audiovisual y nosotros detectamos en ese espacio que en la universidad había un grupo de profesores e investigadores que en los últimos años a partir más o menos del 2008 y 2009, empezó a ocurrir digamos una especie de tsunami en el ámbito de las industrias culturales sobretodo en la industria cultural audiovisual y que la llegada de internet estaba de alguna manera generando pues muchas expectativas respecto a las nuevas tecnologías, las nuevas herramientas, las nuevas maneras de narrar y de contar historias, y que no podíamos seguir enseñando, digamos de esas formas, si las podíamos seguir enseñando pero no solamente esas formas clásicas y tradicionales de contar historias no, que hemos tenido tanto en la televisión, como en el cine, en el periodismo, en la publicidad que yo diría que son las 4 grandes áreas en las que se cuentan historias, hablo de lo audiovisual porque en la literatura por supuesto también pero digamos que todos esos ámbitos donde se cuentan historias está pasando algo y era evidente, pues primero las pantallas nuevas, unos dispositivos nuevos, unas tecnologías, unos software, incluso muy interesantes unos programas abiertos que vienen de la cultura open source, diseñados muchas veces y potenciados y puestos al público digamos por los hacker y la cultura hacker y que estaban esos software, esas aplicaciones, también generando pues unas nuevas formas de narrar, unas nuevas formas de difundir esas historias.
					Hablar	9.5%			
					Ver contenidos de entretenimiento	28.6%			
					Ver contenidos educativos	38.1%			
					Responder compromisos laborales	7.1%			
					Hacer tareas de otras clases	9.5%			

Recursos tecnológicos habilitantes en la práctica académica	Forma en que las mediaciones tecnológicas habilitan a los usuarios para direccionar el desarrollo de actividades académicas			Hacer chistes y comentarios sobre otros	7.1%					
				Exponer	21.4%					
				Otros	0.0%					
		Uso de la tecnología por el docente en clase	Si el docente utiliza dispositivos digitales en clase ¿para qué los usa?	Interactividad/plataformas	Háblame de cómo utilizas las tecnologías en las diferentes asignaturas que dictas, tecnologías digitales, en este caso	Para exponer	76.2%			Yo en lo personal uso particularmente dos herramientas, que es como lo que siempre he hecho, siempre digo que soy bloguera y tuitera y en la época de los blogs digamos escribía mucho cada vez menos por tiempo que es algo que siento mucho porque si creo que un blog es un buen elemento para uno guardar su información y también para compartirla y para conocer gente que hable de los mismo temas y otra herramienta que uso es twitter digamos como redes sociales pero como tecnología de trabajo uso un software que se llama Nvivo que es con el que hago los análisis del texto que es un programa de investigación cualitativa, y pues básicamente creo que mas que todo escribo lo que mas me gusta.
						Para buscar información	66.7%	Interacción	Registro natural	Al principio se establecieron unas condiciones para motivar las interacciones entre alumno-profesor; contenido-estudiantes; estudiantes-estudiantes, pero la primera condición no se daba, después de transcurrir dos semanas de creación de contenidos. Por tal motivo se diseñó otra ruta de interacción y fue la de crear una página en facebook (Fanpage) https://www.facebook.com/contenidosdebatesactuales/ que sirvió como medio para visualizar todas las creaciones y constituir un repositorio actualizado, al igual que fue un espacio virtual en el cual ellos podrían elegir el contenido que más les gustaba y deben decir ¿el por qué?
				Para enviar trabajos	45.2%					
				Para hacer proyectos	14.3%					
				Para llenar formatos	11.9%					
				Para evaluar	28.6%					
				Para retroalimentar	35.7%					
				Para poner música de fondo	19%					
				Para registrar imágenes y videos de la clase	9.5%					
						Facebook	31%			
		Twitter	23.8%							
		Youtube	54.8%							
		WhatsApp	59.5%							
		TEDx	11.9%							
		Google	73.8%							
		Wikipedia	52.4%							

			Tecnologías usadas en las prácticas académicas	¿Cuáles de las siguientes tecnologías utiliza en sus prácticas académicas?	SoundCloud	28.6%			
					Instagram	19%			
					Blogs	50%			
					Rincón del Vago	9.5%			
					Plataforma de la universidad	23.8%			
					Tablero y marcador	7.1%			
					Papel	26.2%			
					Video beam y computador	21.4%			
					Ninguno de los anteriores	0.0%			
					Otros	2.4%			
					Unidireccional	2.5%		Como fue la comunicación ya extra muro llamémoslo así, o extra clase, tu crees que se amplio, hubo mas consultas por parte de ellos.	Conmigo fue poco. Conmigo no sucedió tanto, entre ellos si funciono porque se formaron grupos de acuerdo a los temas, afinidades y experticias, pero conmigo fue igual que los anteriores semestres.
					Bidireccional	40%		¿Pero porque crees que no aumento esa comunicación?	La comunicación persona a persona se mantuvo, pero yo no interactúe nada con el grupo de Facebook, nunca puse ni un post, pues no dije ni hola, entonces tal vez a mi también me faltó interactuar más en ese sentido, digamos yo lo hice muy desde el trabajo de escritorio, y el tiempo no fue suficiente para brindar mucha retroalimentación, seguramente si yo cambio esas dos cosas aumentaría la comunicación, pero el tiempo es muy limitado.
					Registro natural				Al principio se establecieron unas condiciones para motivar las interacciones entre alumno-profesor; contenido-estudiantes; estudiantes-estudiantes, pero la primera condición no se daba, después de transcurrir dos semanas de creación de contenidos. Por tal motivo se diseñó otra ruta de interacción y fue la de crear una página en facebook (Fanpage) https://www.facebook.com/contenidosdebatesactuales/ que sirvió como medio para visualizar todas las creaciones y constituir un repositorio actualizado, al igual que fue un espacio virtual en el cual ellos podrían elegir el contenido que más les gustaba y deben decir ¿el por qué?.
					Las dos anteriores	12.5%		En qué fecha fue ese proyecto Carlos	Entonces imagínate la relación de las culturas africanas negras con las culturas latinas sudamericanas, con las culturas europeas españolas, ahí hubo un cruce muy interesante de culturas un cruce de generaciones y todo eso produjo una serie de contenidos, un programa radial Bambarakatunga que es una palabra africana pero que se hacía en todas las lenguas en Español, en Catalán, incluso en los idiomas africanos y donde iban todo este tipo de personas a contar historias de tradición oral, de sus poblaciones entonces tradición oral española, europea, tradición oral latinoamericana y tradición oral africana, eso se convirtió en un programa radial está en la web y se convirtieron en podcast, eso alimentaba toda la experiencia. Al inicio nuestro universo era un documental que estábamos construyendo, pero ya en el camino me di cuenta que aquí estábamos narrando un universo y ese universo se llamaba barrio Congost que es el nombre del barrio y entonces el interés era como reproducir ese universo y como ese universo se interrelacionaba a partir de las diferentes generaciones y de las diferentes etnias y de las diferentes culturas que existían en el barrio, las formas de vivir, las formas de comer, las formas de bailar, las formas de expresarse de las diferentes etnias que convivían en ese barrio.
					Todos con todos	45%		En la práctica desarrollada durante el semestre se dieron los temas y recursos por fechas desde el primer día de clase, se generaron contenidos por temas, se socializaron los contenidos y se construyó un proyecto final convergente. ¿Qué opina de la metodología utilizada?	fue muy buena la metodología para el desarrollo de los temas y para generar una acción entre el estudiante y el profesor
	Reciprocidad de la interacción	Participación e involucramiento de los usuarios en las dinámicas comunicativas configuradas entre ellos mismos	Direccionalidad de la interacción entre docente y estudiante	La interacción entre docente y estudiante durante la experiencia de aprendizaje fue:			Interacción		

Interacción	Relacionamientos sociales	Procesos comunicativos entre seres humanos en los que, y, a través de los que, se construyen universos de sentido compartidos (formas de interpretar el mundo y formas de actuar en el mundo) que dan lugar a diferentes ámbitos de interacción, tales como el ámbito afectivo y el académico, entre otros.	Tipo de relación construida a partir de la experiencia	¿Qué tipo de relaciones ha construido a través de la experiencia?	De amistad con sus compañeros	30%			
					Académica con sus profesores	42.5%			
					De amistad con desconocidos	2.5%			
					De interés común con usuarios de redes sociales (blogueros, tuiteros, youtubers, etc.)	25%			
					Otro	0%	Interacción	¿Cree usted que la Fanpage de Facebook como un espacio de visualización e interacción de los contenidos creados, fue un medio que sirvió para la socialización de los trabajos y colaboró en la construcción de una comunidad de aprendizaje?	demasiado, ya que es una herramienta, de interacción interpersonal, es super buena para publicar. Sí, permitía socializar. Me parece una buena manera de interactuar , aunque yo no tengo Facebook Sí, hubo más interacción. Y facilitó compartir los contenidos demasiado, ya que es una herramienta, de interacción interpersonal, es super buena para publicar. Sí, hubo más interacción. Y facilitó compartir los contenidos
								En la práctica desarrollada durante el semestre se dieron los temas y recursos por fechas desde el primer día de clase, se generaron contenidos por temas, se socializaron los contenidos y se construyó un proyecto final convergente. ¿Qué opina de la metodología utilizada?	fue muy buena la metodología para el desarrollo de los temas y para generar una acción entre el estudiante y el profesor
					Ver perfiles	35.7%	Narración digital	Bueno Liliana al final ellos construyeron un proyecto transmedia, en el cual aplicaron todos los temas vistos en clase a partir del proceso de Paz en Colombia y en una plataforma convergente fragmentaron los contenidos, usaron diferentes lenguajes y plataformas y el hilo conductor fue la narrativa, la que articuló el proyecto. ¿Como te fue con eso?	Muy bien desde mi punto de vista, digamos con algunos quede muy contenta, porque lograron contar unas historias completas, digamos lograron aplicar lo visto y contar historias muy interesantes, al unir cada contenido la historia se expandía, era más grande pero si yo cojo contenido por contenido también puedo tener pequeñas historias y si las uno tengo una gran historia con el tema del proceso de paz y creo que eso fue importante.
					Ver videos	52.4%	Apropiación tecnológica	Ósea que tu estarías de acuerdo con que la brecha digital en este momento es la no construcción de contenidos con significado, ya no es el acceso a internet, porque digamos que mas o menos hay una cobertura en las grandes ciudades, tu que opinas al respecto.	Pero llegar a construir contenidos como una entrada en un blog por ejemplo, como tú dices que tenga sentido y significado, creo que es muy complejo, que pocas personas lo saben hacer y también creo que la abundancia de herramientas que muchos no sabemos utilizar hacen también que no solamente exista una brecha en lo que se refiere al conocimiento sobre el tema específico, si no también al uso de herramientas tecnológicas,
					Ver tutoriales	31%		A manera de currículo, para incorporarlo en la Facultad o como un diplomado	no se puede esperar a que los estudiantes pasen 4 años hablando de cosas lineales convencionales y en el último semestre contarles toda la historia que es un poco lo que está pasando en el modelo curricular académico de las universidades en general Iberoamérica, es decir que se está empezando a introducir la transmedia, pero como en un semestre, en una asignatura que se adiciona para contar esto y para pero ellos han pasado 8, 9 semestres hablando, escribiendo y produciendo contenidos de forma lineal cierto, convencional,
					Ver películas y series	61.9%			Allí lo encuentran es un proyecto que tiene dos años de desarrollo, que nace de esa manera y que una vez pasamos por ese proceso de formación entonces diseñamos ya una propuesta transmedia en la cual el eje central de la propuesta era la creación o la producción de un documental de 52 minutos que estaba diseñado en forma lineal para la televisión local, la televisión de esa zona pero luego ese documental se expande a partir de diversas historias y se narra de forma interactiva

Racionalidad creativa	Lógica práctica y significativa de acuerdo con la cual los usuarios establecen sus propios criterios y cursos de acción referentes al proceso de creación de contenidos transmedia	Fines de la navegación	Usted navega la web para	Escuchar música	61.9%	Narrativas digitales	En qué fecha fue ese proyecto Carlos	Básicamente de tres formas se narra, de una forma nodal creando nodos o puntos de intersección en la línea de tiempo del documental para que el usuario, el consumidor pueda ver el documental, consumirlo de forma interactiva y no lineal, se crea también una forma narrativa a manera cartográfica entonces el mapa del territorio, del barrio, ese mapa se interviene con puntos geo localizados y esos puntos pertenecen a un video o a un podcast o pertenecen a un álbum de fotografías que los usuarios de ese lugar, de ese sitio específico habían producido o habían creado.		
				Ver conferencias	11.9%		Al inicio nuestro universo era un documental que estábamos construyendo, pero ya en el camino me di cuenta que aquí estábamos narrando un universo y ese universo se llamaba barrio Congost que es el nombre del barrio y entonces el interés era como reproducir ese universo y como ese universo se interrelacionaba a partir de las diferentes generaciones y de las diferentes etnias y de las diferentes culturas que existían en el barrio, las formas de vivir, las formas de comer, las formas de bailar, las formas de expresarse de las diferentes etnias que convivían en ese barrio.			
				Ver fotografías y obras de arte	33.3%		Una manera de explorar la narrativa	Exactamente, entonces lo que estaba yo ahí explorando fundamentalmente era como podemos narrar un barrio desde diferentes perspectivas, maneras y formas interactivas de contarlo y como múltiples usuarios, consumen ese contenido de forma distinta dado que la forma multinodal, multiseccional, permite que esas narraciones se exploren de esta manera.		
				Navegar páginas	50%		Ya que escribes y me dices que tienes un blog y que está posicionado en el terreno de la comunicación política ¿Qué importancia tú le vez a la creación de contenidos, desde el punto de vista profesional y personal?	Toda, digamos yo no se quien dijo eso, de que hoy el contenido es el rey, yo lo creo ciegamente, en el tema que a mi me ocupa en este momento, que es la comunicación política, creo que es a partir de la construcción de contenidos que los ciudadanos pueden llegar a cambiar agendas políticas o mediáticas, creo que es el único camino, de resto lo que se hace ahí son como conversaciones muy inocuas que al final no llegan a nada, pero si hay contenidos si se puede profundizar más, se pueden hacer mas búsquedas, se pueden construir mejores relaciones, incluso en mi caso personal algunos trabajos los he conseguido a partir del blog o de la cuenta de twitter que esta enlazada con el blog, entonces creo que eso es fundamental y ceo que es lo que menos hacemos y lo que menos les gusta hacer a los estudiantes también.		
				Ver contenidos para adultos	7.1%		me gustaría que me hablaras un poco sobre el proyecto Madeja, el cual según entiendo lo terminaste el año pasado, en diciembre, entonces bienvenido.	A raíz de eso pues surgió la pregunta, ¿Cómo podemos usar estrategias transmediáticas para procesos de enseñanza y aprendizaje?, y fue también la pregunta que se empezó a gestar en la Sergio Arboleda como podemos utilizar narrativas transmediáticas en el salón de clase para generar competencias o desarrollar o evolucionar las competencias de los estudiantes		
				Jugar videojuegos	19%		Y en general cuales crees que sean esas competencias transmedia que debieran de llegar a adquirir nuestros jóvenes y no solo ellos sino cualquier persona que esté involucrada en este mundo digital actual	poder construir una historia, dos pensar como esa historia la podemos disgregar y poder transmitir y expandir en diferentes medios, tres que no todos los medios sirven para todas las historias, entonces el mismo estudiante se da cuenta que diferentes aplicaciones o medios son los más apropiados para trasmitir esa historia para comunicar esa historia y ellos mismos se dan cuenta en el hacer, cinco trabajo en equipo realmente aprenden a distribuirse las tareas y a trabajar en equipo, sexto a no solo a trabajar contenidos a como trabajar contenidos y como fragmentarlos pero también como buscar un objetivo último a través de eso que están haciendo.		
				Otro	2.4%					
				Forma de aprendizaje ante plataformas nuevas	¿Cuándo quiere utilizar una plataforma para construir contenidos y no sabe cómo usarla que hace?		Busca un video tutorial en Internet	90.5%	Plataformas	¿Cree usted que la Fanpage de Facebook como un espacio de visualización e interacción de los contenidos creados, fue un medio que sirvió para la socialización de los trabajos y colaboró en la construcción de una comunidad de aprendizaje?
		Pregunta en sus redes sociales	4.8%			Sirvió ya que se podía ver lo que mis compañeros creaban , uno puede aprender del contenido de otros y las herramientas que utilizan				
		Le consulta a un amigo experto en tecnología	33.3%			Para la década del 2000 cuando aparecen las redes sociales, YouTube es del 2005, Facebook del 2006, WhatsApp es de apenas hace 2 o 3 años en fin todas estas plataformas 2.0 son las que realmente han revolucionado, digamos todo lo que es el modelo de producción, creación, distribución, y consumo de contenidos, entonces hablo de YouTube en especial porque fundamentalmente esta herramienta utiliza una tecnología llamada streaming, que es la posibilidad de que yo pueda visualizar un material audiovisual en tiempo real, la descarga se produce cuando yo hago clic, es decir eso ha revolucionado absolutamente todo, porque ha moldeado lo que es el consumo de contenido audiovisual, que antes yo tenía que esperar que se descargara, otra cosa es el manejo de la sincronía ahora todo es o en su mayoría asincrónico.				
						Carlos hay dos cosas que me parecen importantes, que tú has dicho y es que las personas ya están aprendiendo fuera del aula o digamos que fuera de los centros educativos, y que través de los dispositivos ellos interactúan con comunidades, con expertos, pueden descargar un video tutorial para aprender algo que ellos no saben, digamos que eso promociona de alguna manera el autoaprendizaje , en esa misma línea Carlos Escolarí ahora está desarrollando una iniciativa llamada Horizon 2020 que se				

Creación de contenidos	Fuente para la creación de contenidos	Cuando crea contenidos los hace a partir de:	Otro	0.0%	una iniciativa llamada Horizon ZUZU que se financia con la Unión Europea y con una empresa privada y la finalidad es proyectar las tendencias en educación para el año 2020 y una de ellas es la alfabetización transmedia, mi pregunta va ¿ Si, tú crees que a futuro es necesario que los adolescentes, profesores, adultos tengan este tipo de alfabetización?	Ahora, en Internet se puede dar un aprendizaje informal pero también se encuentran formas de aprender abiertamente y con contenido realizado por docentes expertos como el modelo MOOC en el cual las universidades ponen todos sus recursos, incluso profesorales para dar formación gratuita y abierta entonces te inscribes y te formas, no pasas por una universidad digamos presencial, ni física de ladrillo, pero estudias y hasta te puedes certificar, un modelo completamente diferente de aprendizaje.	
			La realidad	57.1%			
			Series de tv o plataformas digitales	4.8%			
			Mezcla las dos anteriores	38.1%			
	Preferencia de actividades a realizar en la web	Cuando se trata de realizar contenidos usted usa la Web para	Lenguajes transmedia	Escribir textos	40.5%	Ya que tocas ese tema de los grupos, el profesor planteo desde un principio que se hicieran grupos o ellos mismo fueron digamos creando eso grupos...	Nosotros les planteamos que armaran grupos de tres o cuatro personas porque les pedimos a los estudiantes cuando ellos crean su ecosistema mediático que mínimo utilicen tres medios digitales y dos análogos y entendido por análogo no solo radio, televisión, prensa sino por ejemplo una performance, una puesta en escena, una pequeña obra de teatro, hacer convocatorias ir y hablar con la gente, el voz a voz, repartir plegables o información que ellos han diseñado para que se adhieran en la campaña que ellos están desarrollando...
						Carlos por favor cuéntame un poco sobre la experiencia de canal capital	entonces diseñe una estrategia que partió de la idea de un proyecto multiplataforma porque buscaba utilizar las diferentes plataformas que habían en el espacio formativo, la conectividad y aprender a manejar y moverse en todo ese entorno con todo los lenguajes y con todos los dispositivos que estas personas tenían, incluyendo sus celulares. En el transcurso de un año se formaron y ellos aprendieron a manejar estas herramientas por ejemplo con los jóvenes hicimos talleres de video, con las personas mayores adultas hicimos talleres de creación de blogs, con los más chicos uso de las redes sociales, podcast y también unos talleres de creación de radio de virtual y revistas digitales.
				Editar y/o remezclar imágenes	21.4%	Ósea que primaba el lenguaje escrito	pero al planear esta clase el descubrimiento fundamental es que cada uno tiene sus lenguajes y las mezclas de lenguajes ayuda muchísimo, cada semana usaban lenguajes distintos y todos pasaron por todos creo que eso fue muy útil para ellos, porque mejoraron sus habilidades en el uso de herramientas, pero también porque descubrieron o empezaron a descubrir un poco que les gusta y que tiene más éxito a la hora de compartir que era otra cosa que yo antes tampoco tenía en cuenta en las clases y era de utilizar plataformas convergentes como medio para socializar los contenidos creados. Entonces ahora el hecho de que tuviesen la obligación de compartir, creo que eso también lo cambio
						Claro pero algo que yo descubrí con la estrategia y con lo que tú acabas de hablar es que los contenidos que se producían tenían que ver con la realidad, era un concepto aplicable a la realidad y digamos que el producto era el contenido. ¿Tú crees que el contenido sirve como un medio de evaluación en la clase?	Si, absolutamente y el seguimiento que se hace de cómo están apropiando los temas, los conceptos, como ven la realidad, también digamos porque una realidad tiene muchas formas distintas de verlo y cada estudiante tiene una forma distinta de mirarlo, entonces creo que eso es interesante, como aprender como cada uno ve, que lenguaje son los que mas les gustan, los que mas usan, los que mas comparten entre ellos, digamos a veces pasaban cosas sobre todo con temas de video y eso hay que mirar específicamente porque pasa y que dicen, como lo dicen que personas lo dicen, creo que si hay mucho que hacer ahí y creo que ellos se involucraron sinceramente desde sus posibilidades en los distintos temas y en todo, digamos como buscar la manera de hacer las cosas bien y no todos por supuesto, pero la mayoría lo intentaba y lo hacia lo mejor posible porque también hay que tener en cuenta en que semestre van y la realidad del país y el sistema de educación que tenemos, que el bachillerato sirve poco, entonces con todos esos elementos hay que trabajar y creo que ellos lo hicieron con honestidad digamos, con sinceridad y creatividad en la mayoría de los casos.
				Producir infografías o memes	2.4%	En qué fecha fue ese proyecto Carlos	Al inicio nuestro universo era un documental que estábamos construyendo, pero ya en el camino me di cuenta que aquí estábamos narrando un universo y ese universo se llamaba barrio Congost que es el nombre del barrio y entonces el interés era como reproducir ese universo y como ese universo se interrelacionaba a partir de las diferentes generaciones y de las diferentes etnias y de las diferentes culturas que existían en el barrio, las formas de vivir, las formas de comer, las formas de bailar, las formas de expresarse de las diferentes etnias que convivían en ese barrio.

Preferencia comunicativa	Orientación comunicativa de los contenidos generados teniendo en cuenta (a) el tipo de lenguaje utilizado, (b) la presencia o ausencia de relato, y (c) la temática de la información compartida	Narrativas digitales	Componer o remasterizar música	4.8%	Hasta ahora lo que yo he investigado el modelo que acabas de comentar es pionero, yo he visto modelos que se han realizado, en las aulas de clase, en universidades, pero a nivel tan macro, como tomar como objeto de estudio un barrio, implica realmente una inversión en recursos económicos, en talento humano y los resultados obviamente fueron exitosos.	Pero la idea era que no fuera solamente un proceso académico sino que existieran unos productos y fue así nosotros realizamos un documental web y los habitantes del barrio produjeron sus contenidos que luego los transformamos en proyectos transmedia, usando la narrativa.		
			Editar y/o producir videos	7.1%	Una manera de explorar la narrativa	Exactamente, entonces lo que estaba yo ahí explorando fundamentalmente era como podemos narrar un barrio desde diferentes perspectivas, maneras y formas interactivas de contarlo y como múltiples usuarios, consumen ese contenido de forma distinta dado que la forma multinodal, multiseccional, permite que esas narraciones se exploren de esta manera.		
			Producir multimedias	23.8%	Narratopedia, que fue creado por él también.	Luego, el profesor Carlos Obando que fue el que creo la Maestría en comunicación transmediática, en la Universidad Autónoma de Barcelona vino a Colombia, nos visito y tuvimos como unas tres o cuatro charlas con él, en las cuales realmente nos empapo más sobre el concepto de que es la no linealidad, que es la producción de narrativas utilizando diferentes medios, estrategias utilizando lenguajes diferentes para buscar objetivos concretos		
			Otro	0.0%	Participación	Si tú le dieras una ponderación, cual fue para ti el de mayor importancia o tú crees que hubo un equilibrio durante el desarrollo de la estrategia.	Yo creo que los tres son igualmente importantes, digamos yo creo que tienen que conocer el uso de las herramientas, tienen que conocer la teoría para poder construir los contenidos, luego tienen que producir los contenidos y después tienen que compartir, ósea creo que a los tres hay que darles la misma importancia dentro del aula, sin embargo ellos a los que menos importancia le dieron fue al compartir, digamos yo creo que si uno ve las interacciones, ellos en la apropiación estuvieron interesados, usaron muchas herramientas pasaban de una a otra, digamos creo que con algunos problemas pero se solucionaban, yo creo que a eso le dieron importancia de cinco, con la construcción de contenidos también les intereso, pero al compartir contenidos que para mí es tan importante como las dos anteriores le dieron importancia de dos, si hablamos en términos en términos de un escala de valores.	
		Preferencia personal para generar contenidos en la web	¿Qué tipo de contenidos genera usted en la web?	De opinión	21.4%			
				De tipo académico	16.7%			
				De trabajo	2.4%			
				De ocio y entretenimiento	31%			
				De tipo artístico	7.1%			
				De crítica y denuncia	9.5%			
				De relaciones sentimentales	2.4%			
				No genera contenidos	9.5%			
		Textual	25.86%					
		Textual-Visual	13.36%					
		Sonoro	12.5%					
		Audiovisual-Animación	10.78%					
		Visual-Icónico	9.91%					

			Tipo de lenguaje	(observación participante)	Textual-Audiovisual	8.62%			
					Audiovisual-Dramatizado	6.47%			
					Audiovisual-Video-mezcla	6.03%			
					Visual-Pictórico	3.88%			
					Visual-Imagen fija	2.16%			
					Hipertextual	0.43%			
			Relato		Sí	56%			
					No	44%			
			Relaciones intertextuales		Sí	29%			
				No	71%				
			Actividades habituales en la web	¿Qué actividades hace usted en la web?	Generar	4.7%	Plataformas	<p>Carlos hay dos cosas que me parecen importantes, que tú has dicho y es que las personas ya están aprendiendo fuera del aula o digamos que fuera de los centros educativos, y que través de los dispositivos ellos interactúan con comunidades, con expertos, pueden descargar un video tutorial para aprender algo que ellos no saben, digamos que eso promociona de alguna manera el autoaprendizaje , en esa misma línea Carlos Escolarí ahora está desarrollando una iniciativa llamada Horizon 2020 que se financia con la Unión Europea y con una empresa privada y la finalidad es proyectar las tendencias en educación para el año 2020 y una de ellas es la alfabetización transmedia, mi pregunta va ¿ Sí, tú crees que a futuro es necesario que los adolescentes, profesores, adultos tengan este tipo de alfabetización?</p>	<p>Para la década del 2000 cuando aparecen las redes sociales, YouTube es del 2005, Facebook del 2006, WhatsApp es de apenas hace 2 o 3 años en fin todas estas plataformas 2.0 son las que realmente han revolucionado, digamos todo lo que es el modelo de producción, creación, distribución, y consumo de contenidos, entonces hablo de YouTube en especial porque fundamentalmente esta herramienta utiliza una tecnología llamada streaming, que es la posibilidad de que yo pueda visualizar un material audiovisual en tiempo real, la descarga se produce cuando yo hago clic, es decir eso ha revolucionado absolutamente todo, porque ha moldeado lo que es el consumo de contenido audiovisual, que antes yo tenía que esperar que se descargara, otra cosa es el manejo de la sincronía ahora todo es o en su mayoría asincrónico.</p>
					Compartir	28.6%	Lenguajes	<p>Ósea que tu estarías de acuerdo con que la brecha digital en este momento es la no construcción de contenidos con significado, ya no es el acceso a internet, porque digamos que mas o menos hay una cobertura en las grandes ciudades, tu que opinas al respecto.</p>	<p>Pero llegar a construir contenidos como una entrada en un blog por ejemplo, como tú dices que tenga sentido y significado, creo que es muy complejo, que pocas personas lo saben hacer y también creo que la abundancia de herramientas que muchos no sabemos utilizar hacen también que no solamente exista una brecha en lo que se refiere al conocimiento sobre el tema específico, si no también al uso de herramientas tecnológicas, porque uno debe tener las dos habilidades para poder hacer algo significativo, porque hay gente que conoce muy bien su tema pero no sabe como ponerlo en un contenido llamativo o al contrario sabe usar herramientas muy sofisticadas sin textualidades profundas, puede impresionar dos o tres minutos pero a la larga no sirve como para crear relaciones reales en la red, o en la vida.</p>

Usos de recursos informativos	Trayectorias de la acción	Rumbos o cursos de acción estructurados por los usuarios al momento de recurrir al uso de mediaciones tecnológicas			Consumir	50%	Interacción	La estrategia se estructura en tres pilares, uno es la apropiación tecnológica que tiene que ver con el uso de varios lenguajes, plataformas y pantallas, el otro es la construcción de los contenidos que se les exigió que fuera a partir de un relato digital y que referenciaran en todo momento y la última que tiene ver con compartir y de construir relaciones como tu lo has dicho a través de los contenidos. Si tú le dieras una ponderación, cual fue para ti el de mayor importancia o tú crees que hubo un equilibrio durante el desarrollo de la estrategia.	Entonces creo que en eso del compartir hay que tener también dentro de esa semana de nivelación que indique anteriormente un discurso de sensibilización frente a lo que significa compartir contenidos, sobretudo en una carrera de comunicación. La idea es hacerlo desde la primera semana para que ellos sean conscientes de la importancia, ósea que todo tiene la misma relevancia porque si hacen todo ese trabajo solo por una nota o para dejarlo ahí no sirve pero si lo hacen para compartir y en ese compartir construyen relaciones puede ser muy útil a corto y a largo plazo entonces creo que sobre eso hay que hacer más énfasis al principio.
					Acceder	16.7%			
			Rutinas de uso de plataformas	En qué orden realiza usted las siguientes actividades en un día normal	Responder los whatsApps - Responder correo personal - Navegar por mis redes sociales	64.3%	Cibercultura	Para contextualizar me gustaría que me cuenten proyectos tanto académicos, como profesionales en donde tú has estado presente y donde ha estado involucrado el concepto transmedia.	digamos que todos esos ámbitos donde se cuentan historias está pasando algo y era evidente, pues primero las pantallas nuevas, unos dispositivos nuevos, unas tecnologías, unos software, incluso muy interesantes unos programas abiertos que vienen de la cultura open source, diseñados muchas veces y potenciados y puestos al público digamos por los hacker y la cultura hacker y que estaban esos software, esas aplicaciones, también generando pues unas nuevas formas de narrar, unas nuevas formas de difundir esas historias
					Revisar Twitter - Revisar correo - Responder whatsApps	11.9%			
					Consultar sitios web de noticias - Compartir tuits y noticias en Facebook - Revisar las redes sociales de la U	14.3%			
					Jugar video juegos - Ver series en línea - Ver videos	4.8%			
					Tomar selfies - Hacer snapchats - Mezclar contenidos	4.8%			
	Vínculos interactivos	Formas de relacionamiento social entre usuarios que son configuradas a partir del uso de tecnologías digitales	Tipo de vínculos generados a través del uso de las plataformas	¿Qué tipo de relaciones le han facilitado las plataformas de la Web?	Amorosas	0.0%			
					De amistad	28.6%			
					Sexuales	2.4%			
					Familiares	4.8%			
					Laborales	2.4%			
De entretenimiento					38.1%				
De educación					23.8%				
De grupos de interés					0.0%				

					De bulling	0.0%			
Flujo de contenidos	Movimiento de los contenidos digitales que es configurado, en y a través, de las dinámicas de circulación de conocimiento generadas en la experiencia transmedia	Preferencia de formato para compartir	Cuando se trata de COMPARTIR contenidos usted intercambia		Textos	64.3%	Lenguajes	Bueno como te sentiste en la planeación y ejecución de la experiencia Edutrasmedia, que obviamente tú estuviste desde el principio, aportando desde el conocimiento de la asignatura hasta el final, de igual manera pudiste evaluar también a través de la experiencia.	Sí , para mi , un poco y en eso me faltaba visión de saber que, no a todos nos tiene que gustar el mismo lenguaje pero yo partía de la base de que si uno sabe escribir bien es porque uno ha leído y eso quiere decir que sabe pensar o por lo menos esta dispuesto a hacer el proceso entonces me parecía que esa era la mejor forma, pero al planear esta clase el descubrimiento fundamental es que cada uno tiene sus lenguajes y las mezclas de lenguajes ayuda muchísimo, cada semana usaban lenguajes distintos y todos pasaron por todos creo que eso fue muy útil para ellos, porque mejoraron sus habilidades en el uso de herramientas, pero también porque descubrieron o empezaron a descubrir un poco que les gusta y que tiene más éxito a la hora de compartir que era otra cosa que yo antes tampoco tenía en cuenta en las clases y era de utilizar plataformas convergentes como medio para socializar los contenidos creados. Entonces ahora el hecho de que tuviesen la obligación de compartir, creo que eso también lo cambia todo porque los obliga a ellos a pensar en sus públicos que es algo que aunque debería sonar bastante lógico para alguien que estudia comunicación no lo es tanto .
					Imágenes	76.2%		La estrategia se estructura en tres pilares, uno es la apropiación tecnológica que tiene que ver con el uso de varios lenguajes, plataformas y pantallas, el otro es la construcción de los contenidos que se les exigió que fuera a partir de un relato digital y que referenciaran en todo momento y la última que tiene ver con compartir y de construir relaciones como tu lo has dicho a través de los contenidos. Si tú le dieras una ponderación, cual fue para ti el de mayor importancia o tú crees que hubo un equilibrio durante el desarrollo de la estrategia.	Yo creo que los tres son igualmente importantes, digamos yo creo que tienen que conocer el uso de las herramientas, tienen que conocer la teoría para poder construir los contenidos, luego tienen que producir los contenidos y después tienen que compartir, ósea creo que a los tres hay que darles la misma importancia dentro del aula, sin embargo ellos a los que menos importancia le dieron fue al compartir, digamos yo creo que si uno ve las interacciones, ellos en la apropiación estuvieron interesados, usaron muchas herramientas pasaban de una a otra, digamos creo que con algunos problemas pero se solucionaban, yo creo que a eso le dieron importancia de cinco, con la construcción de contenidos también les intereso, pero al compartir contenidos que para mi es tan importante como las dos anteriores le dieron importancia de dos, si hablamos en términos en términos de un escala de valores.
					Infografías o memes	23.8%		Claro pero algo que yo descubrí con la estrategia y con lo que tú acabas de hablar es que los contenidos que se producían tenían que ver con la realidad, era un concepto aplicable a la realidad y digamos que el producto era el contenido. ¿Tú crees que el contenido sirve como un medio de evaluación en la clase?	Si, absolutamente y el seguimiento que se hace de cómo están apropiando los temas, los conceptos, como ven la realidad, también digamos porque una realidad tiene muchas formas distintas de verlo y cada estudiante tiene una forma distinta de mirarlo, entonces creo que eso es interesante, como aprender como cada uno ve, que lenguaje son los que mas les gustan, los que mas usan, los que mas comparten entre ellos, digamos a veces pasaban cosas sobre todo con temas de video y eso hay que mirar específicamente porque pasa y que dicen, como lo dicen que personas lo dicen, creo que si hay mucho que hacer ahí y creo que ellos se involucraron sinceramente desde sus posibilidades en los distintos temas y en todo, digamos como buscar la manera de hacer las cosas bien y no todos por supuesto, pero la mayoría lo intentaba y lo hacia lo mejor posible porque también hay que tener en cuenta en que semestre van y la realidad del país y el sistema de educación que tenemos, que el bachillerato sirve poco, entonces con todos esos elementos hay que trabajar y creo que ellos lo hicieron con honestidad digamos, con sinceridad y creatividad en la mayoría de los casos.
					Música	33.3%		Ya que tocas ese tema de los grupos, el profesor planteo desde un principio que se hicieran grupos o ellos mismo fueron digamos creando eso grupos...	Nosotros les planteamos que armaran grupos de tres o cuatro personas porque les pedimos a los estudiantes cuando ellos crean su ecosistema mediático que mínimo utilicen tres medios digitales y dos análogos y entendido por análogo no solo radio, televisión, prensa sino por ejemplo una performance, una puesta en escena, una pequeña obra de teatro, hacer convocatorias ir y hablar con la gente, el voz a voz, repartir plegables o información que ellos han diseñado para que se adhieran en la campaña que ellos están desarrollando...
					Videos	42.9%		Carlos por favor cuéntame un poco sobre la experiencia de canal capital	En el transcurso de un año se formaron y ellos aprendieron a manejar estas herramientas por ejemplo con los jóvenes hicimos talleres de video, con las personas mayores adultas hicimos talleres de creación de blogs, con los más chicos uso de las redes sociales, podcast y también unos talleres de creación de radio de virtual y revistas digitales.
					Enlaces	28.6%			
					Otro	0.0%	Narrativas digitales	Para contextualizar me gustaría que me cuentes proyectos tanto académicos, como profesionales en donde tú has estado presente y donde ha estado involucrado el concepto transmedia.	Ellos ya estaban planeando que aquí había un problema que existían unas nuevas audiencias y unos nuevos soportes y unas nuevas formas de narrar y que se estaban juntando, mezclando, convergiendo digamos todos los lenguajes

			Divulgación de los contenidos creados	Los contenidos creados, ¿Cómo los compartió?	No se compartieron	2.5%		Si tú le dieras una ponderación, cual fue para ti el de mayor importancia o tú crees que hubo un equilibrio durante el desarrollo de la estrategia.	Yo creo que los tres son igualmente importantes, digamos yo creo que tienen que conocer el uso de las herramientas, tienen que conocer la teoría para poder construir los contenidos, luego tienen que producir los contenidos y después tienen que compartir, ósea creo que a los tres hay que darles la misma importancia dentro del aula, sin embargo ellos a los que menos importancia le dieron fue al compartir, digamos yo creo que si uno ve las interacciones, ellos en la apropiación estuvieron interesados, usaron muchas herramientas pasaban de una a otra, digamos creo que con algunos problemas pero se solucionaban, yo creo que a eso le dieron importancia de cinco, con la construcción de contenidos también les interesó, pero al compartir contenidos que para mí es tan importante como las dos anteriores le dieron importancia de dos, si hablamos en términos en términos de un escala de valores.
					Se compartieron en mis redes sociales	82.5%		Carlos por favor cuéntame un poco sobre la experiencia de canal capital	entonces diseñe una estrategia que partió de la idea de un proyecto multiplataforma porque buscaba utilizar las diferentes plataformas que habían en el espacio formativo, la conectividad y aprender a manejar y moverse en todo ese entorno con todo los lenguajes y con todos los dispositivos que estas personas tenían, incluyendo sus celulares. En el transcurso de un año se formaron y ellos aprendieron a manejar estas herramientas por ejemplo con los jóvenes hicimos talleres de video, con las personas mayores adultas hicimos talleres de creación de blogs, con los más chicos uso de las redes sociales, podcast y también unos talleres de creación de radio de virtual y revistas digitales.
					Sólo se compartieron con los docentes de la clase	12.5%			
					Otro	2.5%			
					Monomedial	28%		En qué fecha fue ese proyecto Carlos	En el año siguiente después de todo el proceso de formación nos pasamos produciendo todos los contenidos, y trabajando todos los contenidos que hicieron las personas, ellas mismas se encargaron de expandir su universo por medio de la apropiación tecnológica, esta manera de narrar hacen este proyecto transmedia que finalizo con una serie de productos como revistas digitales, cuentos interactivos utilizando variedad de lenguajes.
					Múltiple	27%		¿ Sí, tú crees que a futuro es necesario que los adolescentes, profesores, adultos tengan este tipo de alfabetización?	Respecto a lo que me preguntaste creo que si es necesario un proceso de alfabetización transmedia el cual sería por fases, la primera que sería el acceso, que es tener la posibilidad de los recursos y las tecnologías sumado a una apropiación que es aprender a usar esos recursos y esas tecnologías en función de lo que necesita la persona en determinado momento y luego pasaría digamos a un fase de empoderamiento que es cuando uno empieza a usar las tecnologías para modificar, para transformar el entorno en el que vives, sea el entorno personal o incluso el entorno colectivo o el entorno social o barrial, cuando uno se empodera es porque ha pasado por todas esas etapas.
								Ósea que tu estarías de acuerdo con que la brecha digital en este momento es la no construcción de contenidos con significado, ya no es el acceso a internet, porque digamos que mas o menos hay una cobertura en las grandes ciudades, tu que opinas al respecto.	Pero llegar a construir contenidos como una entrada en un blog por ejemplo, como tú dices que tenga sentido y significado, creo que es muy complejo, que pocas personas lo saben hacer y también creo que la abundancia de herramientas que muchos no sabemos utilizar hacen también que no solamente exista una brecha en lo que se refiere al conocimiento sobre el tema específico, si no también al uso de herramientas tecnológicas, porque uno debe tener las dos habilidades para poder hacer algo significativo, porque hay gente que conoce muy bien su tema pero no sabe como ponerlo en un contenido llamativo o al contrario sabe usar herramientas muy sofisticadas sin textualidades profundas, puede impresionar dos o tres minutos pero a la larga no sirve como para crear relaciones reales en la red, o en la vida.

Apropiación tecnológica	Uso de plataformas digitales	Conjunto de habilidades para buscar, filtrar información, entender las diferentes plataformas y aprovechar el potencial que tiene cada una con el fin de apoyarse en los lenguajes y, así, construir contenido con significado	Plataforma	(observación participante)	Multimedial	45%	Apropiación tecnológica	¿cuáles serían las competencias transmedia ósea como tú las definirías? ¿Cuáles son las que se necesitan tener en términos generales?	Puedo ver muchas, pero yo creo que básicamente es primero conocer el escenario en el que te mueves es un escenario móvil, flexible, abierto, escalable, customisable, es decir que tu conozcas herramientas, aplicaciones que son una serie de derivaciones de estas tecnologías que están en el entorno lo que llaman en la web 2.0 incluso la web 3.0 que es la web móvil o la web nómada tener competencias y hablo de competencias tecno culturales o tecno sociales, porque las competencias no son solamente tecnológicas, no es aprender a hacer clic en un dispositivo o a moverse con un cacharro que eso puede ser justamente lo que ocurra en los jóvenes, muy jóvenes de hoy que tienen unas competencias tecnológicas pero que no tienen competencias sociales, culturales o educativas. Creo que una competencia en este sentido es explorar las tecnologías que están fuera del mercado que hacen parte de la cultura del ciberactivismo o la cultura hacker que son aquellas que producen y generan tecnologías, aplicaciones y herramientas en escenarios por fuera de las multinacionales, por fuera de los centros hegemónicos de poder mediáticos, políticos, culturales y ahí hay, dos cosas interesantes en la red: la primera en la red nos venden la internet que tenemos que estar en todo el tiempo, yo diría incluso la internet de Facebook, de twitter es una internet superficial y la segunda una internet profunda que es donde se ven realmente la producción de contenidos desde un nivel más reticular o más horizontal eso sería interesante conocerlo y eso hace parte de la alfabetización transmedia que los usuarios conozcan sobre eso. Lo que pasa es que hay muchos gobiernos y a las multinacionales no les interesa explorar eso y además los satanizan, los medios de comunicación dicen que un hacker es un criminal cuando un hacker no es un criminal, un hacker exactamente esa figura porque es cierto que hay gente en la web haciendo cometiendo crímenes pero eso no es ni si quiera un hacker "Castell" hace rato en la galaxia internet redefinió ese concepto y decía que esto no era un hacker esto es un cracker el que utiliza las redes para hacer actos criminales, el que la utiliza para re direccionar los contenidos, en cambio el hacker es alguien que está pensando en colectivo y no de forma individual y que además no se mueve por el modelo económico, de las multinacionales que todo lo que produce tiene que generar rentabilidad, entonces se debe enseñar el modelo de ciberactivismo y cultura hacker.
			Plataforma convergente	(observación participante)	SI	55%			poder construir una historia, dos pensar como esa historia la podemos disgregar y poder transmitir y expandir en diferentes medios, tres que no todos los medios sirven para todas las historias, entonces el mismo estudiante se da cuenta que diferentes aplicaciones o medios son los más apropiados para transmitir esa historia para comunicar esa historia y ellos mismos se dan cuenta en el hacer, cinco trabajo en equipo realmente aprenden a distribuirse las tareas y a trabajar en equipo, sexto a no solo a trabajar contenidos a como trabajar contenidos y como fragmentarlos pero también como buscar un objetivo último a través de eso que están haciendo.
					NO	45%			A ver desde la perspectiva del estudiante, análisis crítico, filtro de información, desarrollar competencias de investigación, de indagación de selección a ver repito otra vez, selección, búsqueda, selección y análisis crítico de los contenidos, información que ellos buscaron
			Entiendo Carlos, una pregunta muy puntual, háblame ¿cuáles serían las competencias transmedia ósea como tú las definirías? ¿Cuáles son las que se necesitan tener en términos generales?	Ahí sería justamente el papel del educador en fomentar esas competencias tecno culturales y sociales para que esos sujetos, todos se empoderen de esas tecnologías y sirvan para modificar y transformar sus entornos individuales o colectivos que fue lo que dije ahora					
La estrategia se estructura en tres pilares, uno es la apropiación tecnológica que tiene que ver con el uso de varios lenguajes, plataformas y pantallas, el otro es la construcción de los contenidos que se les exigió que fuera a partir de un relato digital y que referenciaran en todo momento y la última que tiene ver con compartir y de construir relaciones como tu lo has dicho a través de los contenidos. Si tú le dieras una ponderación, cual fue para ti el de mayor importancia o tú crees que hubo un equilibrio durante el desarrollo de la estrategia.	Yo creo que los tres son igualmente importantes, digamos yo creo que tienen que conocer el uso de las herramientas, tienen que conocer la teoría para poder construir los contenidos, luego tienen que producir los contenidos y después tienen que compartir, ósea creo que a los tres hay que darles la misma importancia dentro del aula, sin embargo ellos a los que menos importancia le dieron fue al compartir, digamos yo creo que si uno ve las interacciones, ellos en la apropiación estuvieron interesados, usaron muchas herramientas pasaban de una a otra, digamos creo que con algunos problemas pero se solucionaban, yo creo que a eso le dieron importancia de cinco, con la construcción de contenidos también les intereso, pero al compartir contenidos que para mí es tan importante como las dos anteriores le dieron importancia de dos, si hablamos en términos en términos de un escala de valores.								
								Claro que sí ayudo muchísimo, ya que todos mis compañeros no solamente de mi salón si no de otros cursos pudieron observar e interactuar con mis trabajos.	
								Si, por qué cada persona al compartir su si trabajos ayudaba a entender y profundizar más los temas	

Percepción	Percepción del uso de las tecnologías	Interpretación que los usuarios elaboran del significado que la tecnología informacional tiene en el desenvolvimiento de su cotidianidad académica y sus prácticas de conocimiento	Percepción de la importancia del uso de plataformas en la enseñanza y aprendizaje	Cree usted que el uso de plataformas en los procesos de enseñanza y aprendizaje son	Muy importantes	57.1%	Interactividad	¿Cree usted que la Fanpage de Facebook como un espacio de visualización e interacción de los contenidos creados, fue un medio que sirvió para la socialización de los trabajos y colaboró en la construcción de una comunidad de aprendizaje?	Si me ayudó a relacionar mis contenidos con mi aprendizaje
									El fanpage no fue un recurso muy favorable para la colaboración de trabajos
									Muy bueno, ya que uno podía ver los contenidos de los compañeros y relacionarlo con los de más
									Totalmente, si hubo alguna duda basto con ver los contenidos ajenos para ampliar el tema
									Me ayudo mucho a guiarme con los contenidos de mis compañeros
									Sí, ya que sirvió como espacio de retroalimentación
									Claro que si, se generaba nuevas ideas para formar contenidos
									Si debido a que se puede conocer mas las formas de expresion de los demás.
									Fue muy buena pues todos compartíamos información y nos ayudábamos entre todos
									Sí, por que reunía todos los trabajos y nos permitía conocer y aprender sobre los contenidos que cada compañero realizaba.
			Si, ya que cada persona con sus contenidos ayudo a la comprensión de los temas vistos en la clase.						
			Sirvio ya que se podía ver lo que mis compañeros creaban , uno puede aprender del contenido de otros y las herramientas que utilizan						
		Proyecciones de la subjetividad	Comunicación de la interpretación que los usuarios elaboran de su propia identidad	Identificación personal en la web	¿Cómo se proyecta en la web?	Como usted cree que es	71.4%	Una manera de explorar la narrativa...	Exactamente, entonces lo que estaba yo ahí explorando fundamentalmente era como podemos narrar un barrio desde diferentes perspectivas, maneras y formas interactivas de contarlo y como múltiples usuarios, consumen ese contenido de forma distinta dado que la forma multinodal, multisequencial, permite que esas narraciones se exploren de esta manera.
	Como usted cree que lo ven los que lo quieren					16.7%			
Como usted quiere que lo vean quienes no lo quieren	2.4%								
Como lo ven quienes no lo conocen	9.5%								
				Otro	0.0%				
					De 30 a 60 minutos	7.1%			

Acceso a tecnología	Rutinización del acceso a la tecnología	Prácticas de acceso a recursos digitales que adquieren una temporalidad recurrente	Horas en internet	¿Cuánto tiempo pasa al día en internet?	De 1 a 2 horas	14.3%			
					De 3 a 5 horas	45.2%			
					Más de 6 horas	33.3%			
			Días de la semana	¿Cuántos días a la semana accede a internet?	1	0%			
					2	0%			
					3	2.4%			
					4	0%			
					5	0%			
	6	2.4%							
	7	95.2%							
	Espacialidad	Escenario socialmente estructurado en el que los usuarios acceden a mediaciones tecnológicas	Lugar habitual de acceso	¿Desde dónde navega con mayor frecuencia en la web?	Universidad	11.9%			
					Casa	85.7%			
					Café Internet	0%			
					Parques	0%			
					Restaurantes	0%			
					Transporte público	0%			
					Centros Comerciales	0%			
					Otros	2.4%			
	Recurso tecnológico	Objeto tecnológico, y, a su vez, mediación tecnológica, que le permite a los usuarios acceder a una experiencia informacional y digital	Dispositivo de navegación	¿Cuál dispositivo usa usted regularmente para conectarse?	Computador en laboratorio/Universidad	0%			
Computador familiar					2.4%				
Computador personal					11.9%				
Tableta					2.4%				
Celular					83.3%				

Conocimiento del contexto histórico	Indagación del devenir histórico que le permite a los usuarios concienciar de su ubicación en la red de relaciones políticas, sociales, económicas y culturales en las que se encuentran inmersos	Forma en la que se informa sobre la realidad del país	¿Cómo se entera de la realidad del país?	Por los medios masivos de comunicación	95.2%			
				Por los medios alternativos	35.7%			
				Por Internet	73.8%			
				Por la familia	40.5%			
				Por los amigos	31%			
				Por libros	11.9%			
				Revistas	21.4%			
				Por experiencias propias	16.7%			
				No se informa	0.0%			
				Hacer campañas cívicas	11.9%	Adquisición de competencias	¿Sí, tú crees que a futuro es necesario que los adolescentes, profesores, adultos tengan este tipo de alfabetización?	Respecto a lo que me preguntaste creo que si es necesario un proceso de alfabetización transmedia el cual sería por fases, la primera que sería el acceso, que es tener la posibilidad de los recursos y las tecnologías sumado a una apropiación que es aprender a usar esos recursos y esas tecnologías en función de lo que necesita la persona en determinado momento y luego pasaría digamos a un fase de empoderamiento que es cuando uno empieza a usar las tecnologías para modificar, para transformar el entorno en el que vives, sea el entorno personal o incluso el entorno colectivo o el entorno social o barrial, cuando uno se empodera es porque ha pasado por todos esas etapas.
				Promover causas colectivas	33.3%		¿cuáles serían las competencias transmedia ósea como tú las definirías? ¿Cuáles son las que se necesitan tener en términos generales?	Ahí sería justamente el papel del educador en fomentar esas competencias tecno culturales y sociales para que esos sujetos, todos se empoderen de esas tecnologías y sirvan para modificar y transformar sus entornos individuales o colectivos que fue lo que dije ahora, entonces creo que eso es muy importante, conocer el escenario, el entorno lo que llamamos el ciberespacio y sobre todo ese modelo de la web 2.0 que es el modelo donde está lleno de herramientas, de aplicaciones que sirven para ese empoderamiento , porque ahí también habría que revisar si hay unas tecnologías que son impuestas y son modeladas por una sociedad de consumo por una multinacional, por unas marcas que nos venden un iPhone nuevo cada 6 meses y que tenemos que cambiarlo porque tiene más velocidad, más disco duro, mas no sé qué, cierto, si es eso lo que necesitamos es la pregunta, entrar en una obsolescencia tecnológica.

Ciudadanía digital	Intencionalidad de la acción	Motivación de la acción orientada a hacer efectivo el ejercicio de la participación ciudadana	Usos de la tecnología digital	¿Utiliza la tecnología digital para?	Convocar manifestaciones públicas	7.1%		¿cuáles serían las competencias transmedia ósea como tú las definirías? ¿Cuáles son las que se necesitan tener en términos generales?	Creo que una competencia en este sentido es explorar las tecnologías que están fuera del mercado que hacen parte de la cultura del ciberactivismo o la cultura hacker que son aquellas que producen y generan tecnologías, aplicaciones y herramientas en escenarios por fuera de las multinacionales, por fuera de los centros hegemónicos de poder mediáticos, políticos, culturales y ahí hay, dos cosas interesantes en la red: la primera en la red nos venden la internet que tenemos que estar en todo el tiempo, yo diría incluso la internet de Facebook, de twitter es una internet superficial y la segunda una internet profunda que es donde se ven realmente la producción de contenidos desde un nivel más reticular o más horizontal eso sería interesante conocerlo y eso hace parte de la alfabetización transmedia que los usuarios conozcan sobre eso. Lo que pasa es que hay muchos gobiernos y a las multinacionales no les interesa explorar eso y además los satanizan, los medios de comunicación dicen que un hacker es un criminal cuando un hacker no es un criminal, un hacker exactamente esa figura porque es cierto que hay gente en la web haciendo cometiendo crímenes pero eso no es ni si quiera un hacker "Castell" hace rato en la galaxia internet redefinió ese concepto y decía que esto no era un hacker esto es un cracker el que utiliza las redes para hacer actos criminales, el que la utiliza para re direccionar los contenidos, en cambio el hacker es alguien que está pensando en colectivo y no de forma individual y que además no se mueve por el modelo económico, de las multinacionales que todo lo que produce tiene que generar rentabilidad, entonces se debe enseñar el modelo de ciberactivismo y cultura hacker.
					Recoger firmas	11.9%	Generación de contenido	Ya que escribes y me dices que tienes un blog y que está posicionado en el terreno de la comunicación política ¿Qué importancia tú le vez a la creación de contenidos, desde el punto de vista profesional y personal?	Toda, digamos yo no se quien dijo eso, de que hoy el contenido es el rey, yo lo creo ciegamente, en el tema que a mi me ocupa en este momento, que es la comunicación política, creo que es a partir de la construcción de contenidos que los ciudadanos pueden llegar a cambiar agendas políticas o mediáticas, creo que es el único camino, de resto lo que se hace ahí son como conversaciones muy inocuas que al final no llegan a nada, pero si hay contenidos si se puede profundizar más, se pueden hacer mas búsquedas, se pueden construir mejores relaciones, incluso en mi caso personal algunos trabajos los he conseguido a partir del blog o de la cuenta de twitter que esta enlazada con el blog, entonces creo que eso es fundamental y ceo que es lo que menos hacemos y lo que menos les gusta hacer a los estudiantes también.
					Realizar ataques informáticos	2.4%			
					Generar opinión	59.5%			
					Propiciar espacios de opinión	23.8%			
					Denunciar hechos reprochables	19%			
					Comunicarse con líderes políticos	11.9%			
					Estar en contacto con amigos	64.3%			
					Estar comunicados con la familia	52.4%			
					Aprender	69%			
					Hacer negocios	9.5%			
					Trabajar	14.3%			
					Ninguna de las anteriores	2.4%			
					Otro	0.0%			

	Rutinización del trabajo autónomo	Prácticas de trabajo autónomo que adquieren una temporalidad recurrente	Tiempo dedicado al trabajo autónomo	Del tiempo total que pasa en Internet, ¿Qué porcentaje dedica a profundizar los conocimientos adquiridos en el salón de clase?	0%	0%	Alfabetización	están aprendiendo fuera del aula o digamos que fuera de los centros educativos, y que través de los dispositivos ellos interactúan con comunidades, con expertos, pueden descargar un video tutorial para aprender algo que ellos no saben, digamos que eso promociona de alguna manera el autoaprendizaje , en esa misma línea Carlos Escolari ahora está desarrollando una iniciativa llamada Horizon 2020 que se financia con la Unión Europea y con una empresa privada y la finalidad es proyectar las tendencias en educación para el año 2020 y una de ellas es la alfabetización transmedia, mi pregunta va ¿ Si, tú crees que a futuro es necesario que los adolescentes, profesores, adultos tengan este tipo de alfabetización?	Ahora, en Internet se puede dar un aprendizaje informal pero también se encuentran formas de aprender abiertamente y con contenido realizado por docentes expertos como el modelo MOOC en el cual las universidades ponen todos sus recursos, incluso profesoriales para dar formación gratuita y abierta entonces te inscribes y te formas, no pasas por una universidad digamos presencial, ni física de ladrillo, pero estudias y hasta te puedes certificar, un modelo completamente diferente de aprendizaje.	
					Entre 10 y 20%	2.5%			Si buscabas un libro, ibas a la biblioteca, buscabas un amigo. Pero ahora entras a YouTube pones como se siembra un rábano y aparecen cientos de videos que te lo explican y aprendes y quién ha producido estos videos no son escuelas, no son centros de formación, en su mayoría de veces quiero decir, es cualquier ciudadano del mundo que sabía hacer eso e hizo un video, muy sencillo porque las herramientas hoy también se han hecho absolutamente flexibles y absolutamente intuitivas por lo tanto grabar un video no es complejo, se graba con cualquier dispositivo, subirlo a la red tampoco es difícil y distribuirlo menos, puede que no se resuelva el problema totalmente, pero te da luces, o a lo mejor lo puedes resolver, me explico la web y YouTube son herramientas potentes en este sentido.	
					Entre 20 y 40%	37.5%				
					Entre 40 y 60%	40%				
					Entre 60 y 80%	17.5%				
					Entre 80 y 100%	2.5%				
				Valoración subjetiva del empleo de herramientas en clase	El uso de las herramientas digitales en la clase	Amplió la comprensión multimedia del tema	80%	Interacción	¿Tú qué opinas, crees que fue la red social apropiada o de pronto se podría utilizar otra plataforma o medio para socializar?	Yo no se si la red social, yo creo que cualquier red social funciona, ellos se quejaban porque decían que no les gustaba que ellos mismos no pudieran subir sus contenidos, ósea como que hubiera un filtro, entonces yo creo que si puede existir y esta bien en cualquier red social para compartir pero creo debe ser una red abierta, digamos por lo menos para el grupo que esta ahí para que cada uno suba y haga con sus contenidos lo que considere pertinente y lo que debe haber de parte de los profesores que participan es como una moderación, ósea si alguien sube una película porno o algo así que no cabe pues se baja.
						Creó confusión con tantos recursos dispuestos	7.5%			Pero después no antes porque eso hacia que sintieran como que era una obligación mandar pero que ellos no podían tener como injerencia en el publicar y eso no funciona, yo creo que la red social esta bien digamos todos estaban en Facebook al final pero el hecho de ellos no poder publicar creo que no los motivo lo suficiente.
						Hizo perder el discurso del profesor entre tanta información	5%	Percepción	¿Cree usted que la Fanpage de Facebook como un espacio de visualización e interacción de los contenidos creados, fue un medio que sirvió para la socialización de los trabajos y colaboró en la construcción de una comunidad de aprendizaje?	es apropiada, bastante novedosa y productiva.
						Generó mayor participación en la construcción de la clase	75%			Me gusto porque aprendí a utilizar las herramientas en internet
						Ayudó a apropiarse de las herramientas digitales	65%			Sirvió ya que se podía ver lo que mis compañeros creaban , uno puede aprender del contenido de otros y las herramientas que utilizan
						Fue divertido	40%			Me parece que es la acertada, permitió ampliar el conocimiento por métodos didácticos y despertó el interés en política
			Fue buena, me ayudo a desarrollar varias habilidades, como la expresión oral y las plataformas							
Otro	0%		Siento que fue una manera muy buena para entender la política con las herramientas digitales y el orden con el que se manejaron los contenidos							

Aprendizaje	Percepción del uso de tecnología en el aprendizaje	Valore en la siguiente escala, si la experiencia de usar tecnologías digitales, generar contenidos y participar en comunidad, ayudo a mejorar su aprendizaje en la asignatura	1	0%	Percepción	¿Tú crees que el contenido sirve como un medio de evaluación en la clase?	Si, absolutamente y el seguimiento que se hace de cómo están apropiando los temas, los conceptos, como ven la realidad, también digamos porque una realidad tiene muchas formas distintas de verlo y cada estudiante tiene una forma distinta de mirarlo, entonces creo que eso es interesante, como aprender como cada uno ve, que lenguaje son los que mas les gustan, los que mas usan, los que mas comparten entre ellos, digamos a veces pasaban cosas sobre todo con temas de video y eso hay que mirar específicamente porque pasa y que dicen, como lo dicen que personas lo dicen, creo que si hay mucho que hacer ahí y creo que ellos se involucraron sinceramente desde sus posibilidades en los distintos temas y en todo, digamos como buscar la manera de hacer las cosas bien y no todos por supuesto, pero la mayoría lo intentaba y lo hacia lo mejor posible porque también hay que tener en cuenta en que semestre van y la realidad del país y el sistema de educación que tenemos, que el bachillerato sirve poco, entonces con todos esos elementos hay que trabajar y creo que ellos lo hicieron con honestidad digamos, con sinceridad y creatividad en la mayoría de los casos.
			2	0%	Alfabetización	¿Si, tú crees que a futuro es necesario que los adolescentes, profesores, adultos tengan este tipo de alfabetización?	Entonces hay que empezar a trabajar en todo ese proceso de alfabetización transmedia pero que eso no se da ni de forma lineal, ni secuencial, ni que tampoco se da de forma homogénea, no vamos a alfabetizar a todos los jóvenes exclusivamente porque también hay que hacerlo con los adultos, los mayores, creo que a los profesores antes que a los alumnos y ese es el gran reto de la educación y de la pedagogía hoy en día.
			3	2.5%	Percepción	A bueno eso es una buena sugerencia.... Hablemos de los estudiantes, como los sentiste durante todo el semestre con la estrategia, con la creación de contenidos, con el manejo de las plataformas....ósea en general	Sin irnos a los máximos ni a los mínimos, digamos lo que te decía un poco los estudiantes del tercer semestre tienen esta capacidad de aprendizaje como intacta y eso hace que sea más fácil trabajar con ellos, a mí me pareció entretenido y divertido, me pareció muy pesado en el sentido que tenía que trabajar un poco más, digamos normalmente uno no recibe tantos trabajos semanales, de tantas personas, entonces eso creo que me faltó a mí, tiempo como para retroalimentar más para que ellos sigan mejorando, pero a los estudiantes siempre los sentí entusiasmados, así no les guste leer mucho (un mal generalizado en esta generación) pero siempre los sentí motivados a trabajar y a meterse en el cuento. Aunque lastimosamente el tema de la nota sigue siendo muy importante, digamos que yo pensé un poco que esta metodología iba a ayudar para que el poder en el habla se ejerciera a partir del discurso digamos pero sigue siendo ejercido muy a partir de la coerción, o lo haces o tienes cero y creo que eso debe cambiar no se como, pero eso en algún momento tiene que cambiar, digamos yo cada vez lo siento menos interesados en los temas, aunque yo no les pongo siempre los mismos temas, siempre busco temas que les sirvan, porque cada tema se aplica a una realidad actual, es una realidad que esta mas mediatizada en las imágenes debería llamar más la atención, pero no sé si sea el desinterés de la generación. No les gusta leer mucho y esto influye en las piezas de comunicación que ellos hacen, no quedan tan completas porque además sus acercamientos a la teoría y sus acercamientos a la elaboración de conceptos no corresponden a alguien de tercer semestre, son mas cercanos a alguien que todavía está en bachillerato, en tercero o segundo de bachillerato, pero bueno eso no es un problema que se arregla en una clase, pero creo que eso es algo que hay que mirar también a ver como se motivan mas, claro les estamos dando un tipo de lectura al que nosotros estamos acostumbrados y ellos tal vez no.
			4	42.5%			
			5	55%			
	Utilidad cognoscitiva de las mediaciones tecnológicas	Posibilidades de producción de conocimiento y de dinámicas comunicativas configuradas en y a través del uso de tecnologías digitales e informacionales	Profundizar el tema visto en el salón de clase	85%	Percepción	Bueno Liliana al final ellos construyeron un proyecto transmedia, en el cual aplicaron todos los temas vistos en clase a partir del proceso de Paz en Colombia y en una plataforma convergente fragmentaron los contenidos, usaron diferentes lenguajes y plataformas y el hilo conductor fue la narrativa, la que artículo el proyecto. ¿Como te fue con eso?	Me parece que decirles desde un principio que el tema final era el proceso de paz ayudo mucho, pero se les debe recordar semana a semana para que los contenidos que van creando al final les sirva, algunos lo olvidaron y al final fue complicado organizarlos, pero se logró, y lo lograron bastante bien, estoy muy satisfecha.
			Explorar nuevas herramientas digitales	80%	Narración digital	Bueno Liliana al final ellos construyeron un proyecto transmedia, en el cual aplicaron todos los temas vistos en clase a partir del proceso de Paz en Colombia y en una plataforma convergente fragmentaron los contenidos, usaron diferentes lenguajes y plataformas y el hilo conductor fue la narrativa, la que artículo el proyecto. ¿Como te fue con eso?	Muy bien desde mi punto de vista, digamos con algunos quede muy contenta, porque lograron contar unas historias completas, digamos lograron aplicar lo visto y contar historias muy interesantes, al unir cada contenido la historia se expandía, era más grande pero si yo cojo contenido por contenido también puedo tener pequeñas historias y si las uno tengo una gran historia con el tema del proceso de paz y creo que eso fue importante.

			Aspectos positivos de la generación de contenidos	Considera usted que la generación de contenidos en la asignatura le colabora a	Aplicar el concepto en situaciones reales	52.5%	Percepción	Para que semestre iba enfocado esa estrategia, Jairo	Como primera conclusión fue que sí, que a los muchachos tanto a el profesor les encanto esta experiencia y a raíz de ello ya formulamos una segunda fase que era diseñar un paso a paso de cómo aplicar las narrativas transmedia en un proceso educativo para transmedializar un tema o toda una asignatura
					Desarrollar habilidades de búsqueda de información y un pensamiento hipertextual	57.5%		Ok, Jairo, muchas gracias por compartir esa experiencia, no sé si quieres agregar algo más del modelo Madeja.....	Con madeja fue una de las experiencias más gratificantes que yo tuve porque fue un proyecto donde aparentemente nosotros los docentes teníamos control pero el control quién lo tomo fue en ultimo los estudiantes, entonces si tu vez la página Madeja es elaborada y hecha por todos los estudiantes manejando sus estéticas, manejando sus selección de contenidos, es que no es una plataforma hecha por profesores donde hasta el último detalle es perfecto si no hay muchas imperfecciones, pero los estudiantes que participaron se sintieron totalmente orgullosos y representados en ese trabajo que fue hecho por ellos. Lo otro fue ver como los estudiantes dijeron que las estrategias transmediaticas debieran de realmente implementarse en todas las asignaturas porque ellos sintieron que ellos aprendían y podían ahondar en los temas de clase que más les apasionaban, no sentían restricciones, el tema del control les aburre mucho las clases hoy en día son solo magistrales.
					Aprender de manera divertida	60%		Jairo, yo creo que ahí es donde está todo, tú lo acabas de decir que le encuentran sentido, desde que le encuentren sentido a las cosas ellos lo apropian y se empoderan de las situaciones y los conceptos, yo creo que la transmedia, ayuda a encontrarle sentido a los temas que se manejan durante el semestre y que a veces obviamente uno como profesor debe cubrirlos porque se encuentran dentro del currículo, pero al final ellos apropian lo que tiene verdadero significado dentro de una asignatura y dentro de la carrera no...	la discusión era si el contenido era el más apropiado si eso si tenía pertinencia, si a la gente le iba a gustar, si iban a entender lo que estábamos comunicando y no la herramienta y se me está quitando como ese velo de la cara de que nosotros acá estamos muy preocupados si les dejamos o no utilizar el celular en clase y no nos preocupamos realmente si lo que le estamos trasmitiendo tiene sentido para ellos o no, y eso me lo ha dado la transmedia...
					Desarrollar su capacidad de expresión	47.5%			
			Dificultades del proceso de creación de contenidos	De las siguientes acciones, al crear los contenidos ¿Cuál se le dificulto más?	Relacionar el tema con el contenido	32.5%	Percepción	Entiendo Carlos, una pregunta muy puntual, háblame ¿cuáles serían las competencias transmedia ósea como tú las definirías? ¿Cuáles son las que se necesitan tener en términos generales?	Ahí sería justamente el papel del educador en fomentar esas competencias tecno culturales y sociales para que esos sujetos, todos se empoderen de esas tecnologías y sirvan para modificar y transformar sus entornos individuales o colectivos que fue lo que dije ahora
					Filtrar la información	0,2		Carlos por favor cuéntame un poco sobre la experiencia de canal capital	En el trascurso de un año se formaron y ellos aprendieron a manejar estas herramientas por ejemplo con los jóvenes hicimos talleres de video, con las personas mayores adultas hicimos talleres de creación de blogs, con los más chicos uso de las redes sociales, podcast y también unos talleres de creación de radio de virtual y revistas digitales.
					Usar las herramientas digitales	0,25		Y en general cuales crees que sean esas competencias transmedia que debieran de llegar a adquirir nuestros jóvenes y no solo ellos sino cualquier persona que esté involucrada en este mundo digital actual...	poder construir una historia, dos pensar como esa historia la podemos disgregar y poder transmitir y expandir en diferentes medios, tres que no todos los medios sirven para todas las historias, entonces el mismo estudiante se da cuenta que diferentes aplicaciones o medios son los más apropiados para transmitir esa historia para comunicar esa historia y ellos mismos se dan cuenta en el hacer, cinco trabajo en equipo realmente aprenden a distribuirse las tareas y a trabajar en equipo, sexto a no solo a trabajar contenidos a como trabajar contenidos y como fragmentarlos pero también como buscar un objetivo último a través de eso que están haciendo.
					Compartir el contenido	17.5%		Y el modelo Madeja iba muy enfocado hacia las competencias que tienen los comunicadores o en competencias en general.....que tenía que ver con competencias digitales....	Queríamos medir competencias de comunicación, que hablaran apropiadamente, que pudieran interrelacionarse con otros de manera correcta, que tuvieran la capacidad de transmitir un mensaje coherente utilizando para ello diferentes medios y para ello insistí mucho entrar en la competencia de poder narrar una historia, un relato, un cuento, un tema académico, entonces como lo hacíamos, como lo hicieron, como se hizo y como se puede perfeccionar esta forma de relatar algo, fue la manera de desarrollar en los estudiantes este tipo de competencias no sé si es claro....
					Diseñar el contenido a partir de una historia	0,3			Lectoescritoras, dos una competencia de poder narrar y contar una historia coherente y apropiadamente
					Incluir las fuentes primarias (referenciar)	0,25		Ok, Jairo, muchas gracias por compartir esa experiencia, no sé si quieres agregar algo más del modelo Madeja.....	porque también tuvimos situaciones donde no llegamos a acuerdos, pero reconocimos que no podemos llegar a acuerdos, entonces buscamos soluciones donde usted pueda publicar su video y yo podía publicar el mío, así fueran opuestos, pero lo interesante fue que se respetó y se llegó al acuerdo de que bueno usted lo publica y yo lo publico y que sea los consumidores, los usuarios, los prosumidores de las redes sociales que definan cual es mejor, respetar la divergencia, el ponerse en la posición, fue muy importante.

					Usar una plataforma que agrupe los contenidos	22.5%		FAN PAGE	Al principio me fue complicado acoplarme pero con el tiempo me fui sintiendo cada vez más comodo gracias a la ayuda de la profesora
					Comentar los contenidos	17.5%			lo que no me gustó fue la forma desorganizada en que fueron subidos.
									El fanpage no fue un recurso muy favorable para la colaboración de trabajos
									No, ya que no se le dio la relevancia necesaria para que todo el mundo estuviera interesado en que su contenido apareciera en la Fanpage.
									no la compartí mucho
								METODOLOGÍA	Me pareció buena pero tuve un poco de confusión así que me sirvió mucho que siempre se recordará lo que se debía hacer
									Extensa pero a la vez reforzaba todo lo visto en el semestre así Que fue muy buena.

Capítulo 6. Conclusiones

Por medio del presente capítulo se presentan las inferencias de esta Tesis Doctoral. Las que se derivan del Marco teórico y el análisis de los resultados obtenidos del trabajo realizado en campo, en este caso el aula.

A partir del objetivo general de analizar las transformaciones que se producen en los componentes de apropiación tecnológica, generación de contenidos y participación en una experiencia innovadora universitaria mediada por la cultura transmedia, se describen las contribuciones de esta investigación, que están vinculadas con cada uno de sus objetivos específicos, así como también los límites encontrados durante su desarrollo. Se finaliza describiendo las líneas futuras de investigación.

6.1. Conclusiones teóricas

El desarrollo exponencial de esta sociedad del conocimiento ha acelerado tres principios básicos del ciberespacio: la interconexión, la creación de comunidades virtuales y la inteligencia colectiva (Levy, 2007). Estas formas como dice Levy *a priori* vacías han desencadenado en mutaciones culturales y comunicativas tales como: la comunicación interactiva, la convergencia de medios, las hipermediaciones, la cultura participativa y la cultura transmedia. Lo anterior de manera disruptiva pero no tan rápida ha afectado la educación, los modelos de aprendizaje y la formación de competencias que deben tener los ciudadanos de esta sociedad actual. Con este escenario, como gran paraguas que alberga la vida de los jóvenes contemporáneos es necesario entender sus nuevos comportamientos que surgen al desenvolverse en la cultura red y sus diferentes soportes y dispositivos de acceso.

La evolución de la web, sumado a pensamiento tecno-social de participación, un empoderamiento a un nuevo rol de usuario y el nacimiento de nuevas formas de relacionarse en comunidad, son características de una era digital que ha desencadenado prácticas de activismo social y acciones colaborativas constituyendo un ágora de intercambio de saberes, conocimientos e intereses comunes. Este escenario que nace de la cibercultura promueve un campo fértil para que los estudiantes universitarios amplíen sus habilidades comunicativas, interpretativas y creativas, en beneficio de su formación profesional y de ciudadano global y digital.

Entender que los cambios producidos por una convergencia tecnológica, cultural y mediática afectan los modelos de comunicación, de producción de contenidos y formas de participar en los jóvenes inmersos en este gran ecosistema, hacen pensar en reconceptualizar muchos aspectos de la cultura, las relaciones sociales y la educación. La cultura transmedia surge como una manera de comprender las actividades de los individuos en sus formas de consumo de flujo de contenidos, la generación, promoción y circulación de los mismos, fomentando una participación significativa y en beneficio de un colectivo (Jenkins *et al*, 2015).

Un aporte relevante de este fenómeno, es el papel vital de las personas que tienen el poder de decidir qué textos mediáticos consumen, difunden, con quién compartirlos y bajo qué contexto. A

través de la distribución de estos textos, se ejercen acciones de remixes por los usuarios que permiten la expansión del significado potencial que tenía el contenido y en algunos casos mejoran su valor (Jenkins *et al.*, 2015). Esta nueva lógica constituye las prácticas de los jóvenes universitarios y han generado cambios en los hábitos de acceso, consulta, producción y reproducción de información. El modelo de interacción actual es horizontal y de intercambio multimodal de mensajes interactivos. Como consecuencia es vital reflexionar sobre esta realidad tecnológica y mediática que viven los adolescentes en un mundo de pantallas, donde las redes sociales operan como canales de circulación para vehicular comentarios, estados de ánimo y objetos digitales que desencadenan en conversaciones y potencian un dialogo en torno a ellos (Fernández, 2013).

Por lo anterior, se toma como marco de referencia la cultura transmedia, sus dimensiones, principios y manifestaciones para diseñar, desarrollar e implementar una experiencia innovadora transmedia (MEIT) que sirva: a manera de modelo pedagógico y didáctico en la práctica docente en el aula, primero incentivando la apropiación y empoderamiento de las tecnologías, los formatos y los lenguajes, segundo promoviendo habilidades y competencias digitales y de representación que finalizan en un texto mediático que responde de manera coherente a un problema de la realidad y tercero a fomentar las interacciones *peer to peer* y en comunidad más allá de las fronteras de lo análogo.

6.2. Conclusiones de los resultados de la investigación

Primero es necesario hablar que esta investigación aporta a la literatura especializada en la articulación de la triada cultura transmedia – enseñanza – aprendizaje en el sentido que son muy escasos los estudios realizados en profundidad que traten este fenómeno aplicado a la educación y en especial a la superior. La cultura transmedia es un concepto que está en proceso de maduración, lo mismo ocurrió en su momento con el fenómeno de la cultura convergente. La idea y guardando las proporciones de capital humano, tecnológico y de interdisciplinaridad de saberes, es aportar en la construcción de un alfabetismo transmedia, interpretando los nuevos comportamientos comunicativos y de interacción de esta generación en donde el espacio y el tiempo tienen otras

percepciones. Al igual aportará a investigaciones que quieran estudiar sucesos comunicativos contemporáneos aplicados a la educación.

Como reflexión de los resultados obtenidos después de diseñar e implementar el método mixto y realizar una valoración crítica del estudio de caso, se explican las siguientes conclusiones a través de las categorías principales, que fueron el marco referente que guió la metodología de la investigación. Es prudente aclarar que estas categorías son concurrentes y no secuenciales, ellas siempre están presentes, conectadas de manera aleatoria en la experiencia innovadora. Más allá de establecer un discurso de determinismo tecnológico, este estudio evidenció que las generaciones de estudiantes actuales han nacido y crecido en el contexto semiótico y social regulado por una comunicación digital interactiva, que reafirma una cultura convergente y transmedia.

Apropiación tecnológica: En el modelo MEIT la apropiación tecnológica agrupa tanto los aprendizajes operativos de las diferentes herramientas, formatos y lenguajes, como tener claro el sentido para que utilizar estos recursos con un fin, un propósito que para esta experiencia innovadora es la generación de contenidos. Esta condición permite al estudiante una indagación no solo en el salón de clase, sino en sus redes sociales, amigos y familiares, ampliando su entorno personal de aprendizaje. En el momento de solicitarles emplear diferentes lenguajes se les motiva a que exploren nuevas alternativas para la representación y la creatividad, configurando otras racionalidades como la transmedia (apoyada en dispositivos digitales, contenidos de las herramientas web y la intertextualidad del prosumidor), en donde las tecnologías siempre serán el medio para cumplir el objetivo, esto permite incorporarlas de manera transversal en la práctica educativa, alineando las tecnologías con los currículos académicos, enriqueciendo los aspectos fundamentales de cada uno de ellos.

Generación de contenidos: Para esta investigación el acto de generar contenidos, es una relación estrecha entre concepto – interpretación – tecnología. Es la manera de representar lo aprendido en el aula, se centra en el contenido como respuesta a una realidad. Es evidente que en este estudio la digitalización y las aplicaciones de la web, han activado el poder del prosumidor, en este caso en particular los estudiantes demostraron que si pueden producir contenidos utilizando diversidad de plataformas y encontraron otras formas diferentes al texto de comunicar lo comprendido. Es decir,

se contempla el mundo objetual desde una visión más amplia, incorporando otros canales, soportes, texturas, configurando un mundo de artefactos distintos (un video, un hipertexto, un performance) originando con todo esto, una reflexión y visión crítica dentro de una cibercultura y cultura mediática (Martos y Martos, 2014).

Se puede argumentar que los jóvenes cuando encuentran significado a lo que hacen en las diferentes asignaturas y descubren de manera práctica la aplicación de conceptos teóricos en la cotidianidad, potencian aspectos como la co-creación de significados, el trabajo colaborativo y el aprendizaje en red. En adición y desde un punto de vista de la cultura transmedia el contenido extiende el concepto explicado por el docente y sirve como artefacto de evaluación porque en él se reúnen la narración y la intertextualidad.

Participación: Participar en la cibercultura tiene diversos matices, en este trabajo de investigación, el salón de clase es el micro sistema comunicativo en el cuál interaccionan los agentes principales el docente y los estudiantes, pero también interviene la esfera digital como nuevo escenario que amplía la interacción hacia una comunidad de aprendizaje externa que surge de las múltiples relaciones que se dan en este espacio educativo. Es importante resaltar que el contenido producido por los jóvenes promueve la participación y el intercambio de saberes tácitos entre el grupo, y en este sentido crea un diálogo frente a dar respuestas activas a problemas o interrogantes planteados desde la asignatura.

Desde el punto de vista del docente y su acto educativo, los procesos de innovación en el aula, demandan un tiempo extra desde la planificación hasta la implementación, de igual manera es necesario un acompañamiento desde lo tecnológico y los dispositivos en el desarrollo de la experiencia innovadora o alfabetizar digitalmente al profesor. Pero después de estructurar el modelo MEIT por primera vez, luego vienen acciones de actualización de recursos y de la cultura material empleada durante el semestre, las cuales no implicarán más tiempo del normal empleado en las actividades propias de preparación de la asignatura.

Por último la transmedia por ser una nueva práctica cultural, como se ha explicado en este estudio, genera un tipo de *nueva textualidad* (Martos y Martos, 2014), por plantear formas y soportes de

lectura y escritura diferentes a los tradicionales, porque se sustenta en un artefacto cultural como lo es Internet y a través de sus recursos, modalidades y los diferentes dispositivos digitales permite que una narración se fragmente y se disemine, ofrezca múltiples accesos y se extienda por medio de un pensamiento global y colaborativo de un prosumidor que se activa cada vez que entra en contacto con estas realidades.

6.3. Limitaciones de la investigación y líneas para futuras investigaciones

Esta investigación realizó una prueba piloto en la Facultad de Derecho y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Colombia, se aplicaron unas fases del modelo MEIT en estudiantes de tercer semestre y sus edades oscilaban entre los 19 y 23 años, pero no se pudo concluir con la experiencia innovadora. Una de las limitaciones que presentó esta práctica fue el poco tiempo del investigador para articular las diferentes estrategias con el docente de la asignatura, los estudiantes y sus habilidades digitales. Por ser alumnos que tienen competencias lecto/escritoras muy marcadas implica una mayor dedicación para explorar otras maneras de comunicar y representar lo aprendido. Se piensa que el reto está en ampliar el modelo MEIT como un insumo a la transversalidad de las tecnologías en la educación superior.

Este estudio quiere contribuir a construir una pedagogía desde la comunicación, e incentivar a los investigadores y docentes para trabajar en experiencias que enriquezcan este tema en el entorno educativo. Por otro lado pretende ser un componente que integra la línea de investigación en alfabetismo transmedia.

Capítulo 7. Referencias bibliográficas y anexos

7.1. Referencias bibliográficas

- Almenara, J. C. (2004). Reflexiones sobre la brecha digital y la educación.”. En F.J. Soto y J. Rodríguez, (Coords.), *Tecnología, educación y diversidad: retos y realidades de la inclusión social* (p. 23-42). Murcia: Consejería de Educación y Cultura.
- Aguilar, S. y Barroso, J. (2015). La triangulación de datos como estrategia en investigación educativa. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 47. doi: <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2015.i47.05>.
- Ajzen, I. y Fishbein, M. (1980). *Understanding attitudes and predicting social behavior*. Englewood Cliffs, N.J: Prentice-Hall.
- Amador, J.C. (2014). *Infancias, comunicación y educación: análisis de sus mutaciones* (tesis doctoral). Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá, Colombia.
- Aparici, R. (2010). Introducción: la educomunicación más allá del 2.0. En R. Aparici (Ed.), *Educomunicación: más allá del 2.0* (pp. 9-22). Barcelona: Gedisa.
- Aparici, R. y Osuna, S. (2013). La cultura de la participación. *Mediterránea de Comunicación*. 2(4), 137-148. doi: 10.14198/MEDCOM2013.4.2.07.
- Arhippainen, L. y Tähti, M. (2003). Empirical Evaluation of User Experience in Two Adaptive Mobile Application Prototypes. *Proceedings of the 2nd International Conference on Mobile and Ubiquitous Multimedia*, Norrköping, Suecia. Recuperado de <http://www.ep.liu.se/ecp/011/007/ecp011007.pdf>.
- Amador, J.C. (2013). Aprendizaje transmedia en la era de la convergencia cultural interactiva. *Educación y sociedad*, 25, 11-24. Recuperado de <http://www.idep.edu.co/revistas/index.php/educacion-y-ciudad/article/view/50>.

- Ayuste, A., Gros, B. y Valdivieso S. (2012). Sociedad del conocimiento. Perspectiva pedagógica. En G.A. Lorenzo.(Ed.), *Sociedad del conocimiento y educacion*. Madrid: Arazandi, S.A.
- Barrios, A., y Zambrano. (2014). Convergencia Digital: Nuevos perfiles profesionales del periodista. *Anagramas*, 13(26), 221-240. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/angr/v13n26/v13n26a12.pdf>.
- Baker, L. (2006). Observation: A Complex Research Method. *Library Trends*, 55(1), 171–189. doi: <https://doi.org/10.1353/lib.2006.0045>.
- Bonilla, E. y Rodríguez, P. (1997). *Más allá del dilema de los métodos: la investigación en ciencias sociales*. Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- Braslavsky, B. (2003). ¿Qué se entiende por alfabetización? *Lectura y vida*, 24(2), 6-21.
- Cardoso, G. y Jacobetty, P. (2013). Navegando la crisis: Culturas de pertenencia y el cambio social en red. En M. Castells., C. Joao., y G. Cardoso (Eds.), *Después de la crisis* (pp. 245-285). Madrid: Alianza Editorial, S.A.
- Carrasco, S., Baldivieso, S. y Di Lorenzo, L. (2016). Formación en investigación educativa en la sociedad digital. Una experiencia innovadora de enseñanza en el nivel superior en el contexto latinoamericano. *Educación a distancia*, 48, 1-19. doi: 10.6018/red/48/6
- Caldwell, J. T. (2000). *Electronic media and technoculture*. Rutgers: University Press.
- Cobo, C. (2016). *La innovación pendiente reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Montevideo: Penguin Random House.

- Cobo, C y Moravec, J.W. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Recuperado de <http://www.aprendizajeinvisible.com/download/AprendizajeInvisible.pdf>
- Cea D'Ancona, M. Á. (2012). *Métodos de encuesta. Teoría y práctica, errores y mejora*. Madrid: Síntesis.
- Cobo, C., y Pardo, H. (2007). *Planeta web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona / México DF.
- Cebrián, M. (2009). Comunicación interactiva en los cybermedios. *Comunicar*, 33(17). 15-24. doi: 10.3916/c33-2009-02-001.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design. Qualitative, quantitative and mixed methods approaches*. California: Sage.
- Davenport, T. y Prusak, L. (2001). *Conocimiento en Acción. Cómo las organizaciones manejan lo que saben*. Buenos Aires: Pearson Education.
- David, P. y Dominique F. (2002). La sociedad del conocimiento, Una introducción a la economía y a la sociedad del saber. *Revista Internacional de Ciencias Sociales*, 171, 1-22. Recuperado de <http://www.oei.es/historico/salactsi/rics171.htm>.
- Dena, Ch. (2007). Patterns in Cross-Media Interaction Design: It's much more than a URL... (Part 1). *Proceedings of 1st International Conference on Crossmedia Interaction Design*, Hemavan, Suecia.
- Educando. (Junio de 2009). Desde las TIC a las Web 2.0. República Dominicana. Recuperado de: <http://www.educando.edu.do/articulos/docente/desde-las-tic-la-web-2-0/>.
- Eisenhardt, K. (1989). Building Theories From Case Study Research. *The Academy of Management Review*, 14(4). 532-550.

- Fernández, C. (2012). Cómo gestionar el nuevo conocimiento pedagógico. En G.A. Lorenzo.(Ed.), *Sociedad del conocimiento y educación* (p.61-66). Madrid, España: Arazandi, S.A.
- Fernández, K., McAnally, L. y Vallejo, A. (2015). Apropiación tecnológica: Una visión desde los modelos y las teorías que la explican. *Perspectiva Educacional*, 54(2), 109-125.
- Fernández, C. (2014). Prácticas transmedia en la era del prosumidor: Hacia una definición del Contenido Generado por el Usuario (CGU). *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, 19, 53-67. Recuperado de <http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/43903/41501>.
- Fernández, E. P. (2013). Las audiencias en la era digital: interacción y participación en un sistema convergente. *Revista especializada en Periodismo y Comunicación*. 1(40), 68-82.
- Fernández, L. (2006). ¿Cómo analizar datos cualitativos? *Butletí LaRecerca*. Recuperado de <http://www.ub.edu/ice/recerca/pdf/ficha7-cast.pdf>
- Ferrés, J., y Piscitelli, A. (2012). La competencia mediática: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. *Comunicar*, 19(38), 75-82. doi.org/10.3916/C38-2012-02-08.
- Flick, U., Kardorff, E., y Steinke, I. (2004). *A Companion to Qualitative Research*. (U. Flick, E. Von Kardorff, y I. Steinke, Eds.). London: Sage publications.
- Gardner, H. (2008). *Las cinco mentes del futuro*. Barcelona: Paidós.
- Gardner, H. (2011). *Verdad, belleza y bondad reformuladas*. Barcelona: Paidós.
- Gardner, H. (2011). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.

Gómez, J. (2010). Jeff Gómez en TEDx transmedia. [Video]. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=p9SIVedmnw4>.

Gutiérrez, J. y Delgado, J. (1999). Teoría de la observación. En J. Gutiérrez y J. Delgado (Eds.), *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales* (p. 164-168). Madrid: Síntesis.

González, F. (2014). Prueba escrita de conocimientos para evaluar aspirantes al cargo de juez de la república: propiedades psicométricas y estructura factorial en una muestra colombiana. *Investigaciones y productos Centro de Investigaciones para el Desarrollo (CID)*, (18). 2-23.

Grandío, M. M. (2016). El transmedia en la enseñanza universitaria. Análisis de las asignaturas de educación media en España (2012-2013). *Palabra Clave*, 19(1), 85-104. doi: 10.5294/pacla.2016.19.1.4.

Marquès, P. (2000). Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. *Departamento de pedagogía aplicada*. Recuperado de <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs/TI%20SOC.INFORMACION/LAS%20TIC%20Y%20SUS%20APORTACIONES%20A%20LA%20SOCIEDAD.htm>.

Hamui, A. (2013). Un acercamiento a los métodos mixtos de investigación en educación médica. *Investigación en educación médica*, 2(8). 211-216.

Herr-Stephenson, B., Alper, M., Reilly, E. y Jenkins, H. (2013). T is for transmedia: Learning through transmedia play. Los Angeles and New York: USC Annenberg Innovation Lab and The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop. Recuperado de http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2013/03/t_is_for_transmedia.pdf.

- Hernández, M.J., Renes, A., Graham, G. y Greenhill, A. (2017). Del prosumidor al prodiseñador: el consumo participativo de noticias. *Comunicar*, 25(50), 77-88. doi: org/10.3916/C50-2017-07
- Hernández, R., Fernandez, C. y Baptista, M. del P. (2010). *Metodología de la investigación*. doi.org/- ISBN 978-92-75-32913-9
- Hernández, R., Fernandez, C. y Baptista, M. del P. (2014). *Metodología de la investigación*. 6a Edición. México: MacGraw-Hill / Interamericana.
- Chávez, M. (2015). *La narración y el desarrollo del pensamiento: un enfoque psicoanalítico de las narrativas transmedia*. Recuperado de:
<https://innovacionaudiovisual.com/2015/02/25/la-narracion-y-el-desarrollo-del-pensamiento-un-enfoque-psicoanalitico-de-las-narrativas-transmedia/>.
- Chetty S. (1996). The case study method for research in small- and médium – sized firms. *International small business journal*, 15(1). Recuperado de
https://www.researchgate.net/publication/237937847_The_Case_Study_Method_for_Research_in_Small-and_Medium-Sized_Firms.
- Jara, O. (2010). Entrevista la sistematización de experiencias: aspectos teóricos y metodológicos. *Matinal*. 1-8. Recuperado de
http://www.cepalforja.org/sistem/documentos/ojara_entrevista_rmatinal.pdf.
- Jenkins, H. (2008). Convergence Culture. *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H. (21 de junio de 2010). Transmedia Education: the 7 Principles Revisited (Mensaje en un blog). Recuperado de
http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html.

- Jenkins, H., Ford, S. y Green, J. (2015). *Cultura Transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Barcelona: Gedisa.
- Joven, J.V. (2008). Editorial. *Magisterio*, 33, 6-8. Recuperado de http://www.cepalforja.org/sistem/documentos/revista_magisterio_33.pdf.
- Johnson, R. B. y Onwuegbuzie, A. J. (2004). Mixed methods research: A research paradigm whose time has come. *Educational researcher*, 33(7), 14-26.
- Landow, G. (1995) Hipertexto: *La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Trad. Patrick Ducher. 1ª ed. Barcelona: Paidós.
- Landow, G. (1991) *Hypermedia and Literary Studies*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press.
- Landow, G. P. (2009). *Hipertexto 3.0. Teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. España: Paidós.
- Leech, N., y Onwuegbuzie, A. (2006). Linking Research Questions to Mixed Methods Data Analysis Procedures 1. *The Qualitative Report*, 11(3), 474-498.
- Leech, N., y Onwuegbuzie, A. (2009). A typology of mixed methods research designs. *Qual Quant*, 43, 265-275. doi: 10.1007/s11135-007-9105-3
- Livingstone, S. (2005). On the relation between audiences and publics. En S. Livingstone (Coord.), *Audiences and Publics: When Cultural Engagement Matters for the Public Sphere*, (p. 17-42). Intellect, Bristol.
- Londoño, G. (2013). *Relatos digitales en educación* (Tesis doctoral, Universitat de Barcelona, España). Recuperado de diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/52995/1/01.GLM_TESIS.pdf.

- La Consejería de Programas Especiales -CPPE- (2009). *Guía de Sistematización de Experiencias: Haciendo Memoria de las Redes Sociales de Apoyo (RSA)*. Recuperado de <http://www.comminit.com/la/content/gu%C3%ADa-de-sistematizaci%C3%B3n-de-experiencias>.
- Lévy, P. (1994). Toward Superlanguage, conferencia pronunciada en el Fifth International Symposium on Electronic Art (ISEA), Helsinki. Recuperado de <http://www.hnet.uci.edu/mposter/syllabi/readings/levy.html>
- Lévy, P. (2004). Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio. *Qualitative Research in Education*, 4(3), 7-148.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos.
- Lopez, J. y Garcia, A. (2010). Innovacion abierta: desafios organizacionales de este modelo de gestion de la innovacion para las empresas. *Revista Galega de Economía*, 19, 1-13. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=39115737008>.
- Lorenzi, L. (2016). *Fundamentos de la narrativa transmedia para el desarrollo del periodismo de datos* (Tesis doctoral). Recuperado de <http://eprints.ucm.es/38092/1/T37370.pdf>.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós
- Martínez, J. (1988). El estudio de casos en la investigación educativa. *Investigación en la Escuela*, 6, 41-50.
- Martínez-Salgado, C. (2012). El muestreo en investigación cualitativa: principios básicos y algunas controversias. *Ciência & Saúde Coletiva*, 17(3), 613–619. doi: <https://doi.org/10.1590/S1413-81232012000300006>.

- Martínez, M. (2006). Validez y confiabilidad en la metodología cualitativa. *Paradigma*, 27(2). Recuperado de revistas.upel.edu.ve/index.php/paradigma/article/view/3759/1866.
- Martínez, P. (2006). El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento & Gestión*, 20, 165-193. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/646/64602005.pdf>.
- Martos, E., y Martos, A.E. (2014). Artefactos culturales y alfabetización en la era digital: Discusiones conceptuales y praxis educativa. *Teoría Educativa*, 26, 119-135.
- Medina, A., Domínguez, M. C. y Sánchez, C. (2011). La Innovación en el aula: referente para el diseño y desarrollo curricular. *Perspectiva Educativa*, 50(1), 61-86.
- Midgley, N. (2016). Word of the Year 2016 is... English Oxford Living Dictionaries. Recuperado de <https://en.oxforddictionaries.com/word-of-the-year/word-of-the-year-2016>.
- Mínguez, R. y Hernández, M.A. (2012). Anotaciones críticas sobre la educación en la sociedad del conocimiento. En L. García. (Ed.), *Sociedad del Conocimiento y Educación* (p. 87-92). Madrid: Aranzadi, S.A.
- MinTIC y DATEXCO. (2015). *Uso y apropiación de internet en Colombia. Conocimientos, percepciones, hábitos y actitudes de los colombianos respecto al uso de internet*. Recuperado de https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-15296_recurso_3.pdf
- Montoya, D. y Londoño, J.P. (2015). La transmedialidad como estrategia de comunicación en los procesos pedagógicos: una aplicación en el área del lenguaje y la literatura. En *Convergencias Comunicativas. Mutaciones de la cultura y del poder*. XV Encuentro Latinoamericano de Facultades de Comunicación Social FELAFACS, Medellín, Colombia.
- Montoya, D.F., Vásquez, M. y Salinas, H. (2013). Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas. *Co-herencia*, 10, 137-159.

- Mortis, V., Parra, E., García, R. y Manig. (2015). La modalidad mixta: un estudio sobre los significados de los estudiantes universitarios. *Innovación educativa*, 15(68), 73-96.
- Nelson, T. H. (1965). A File Structure for the complex, the changing and the indeterminate. En ACM 20th National Conference (84-100). Cleveland.
- Nonaka, I. y Takeuchi, H. (1999). *La organización creadora del conocimiento: cómo las compañías japonesas crean la dinámica de la innovación*. Londres: Oxford University Press.
- Orozco, G. (2010). Entre pantallas: nuevos roles comunicativos y educativos de los ciudadanos. En R. Aparici (Ed.), *Educomunicación: más allá del 2.0* (p. 267-279). Barcelona: Gedisa.
- Orihuela, J. L. (2003). Los weblogs ante los paradigmas de la e-Comunicación: 10 principios del nuevo escenario mediático. *V Foro de Investigación Europea en Comunicación: La comunicación. Nuevos discursos y perspectivas*.
- Osuna, S. (2012). Interactuantes e interactuados en la Web 2.0. En R. Aparici (Coord.), *Conectados con el Ciberespacio* (p. 135-149). Madrid: UNED
- Oviedo, H.C. y Campo, A. (2005). Aproximación al uso del coeficiente alfa de Cronbach. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34(4), 573-580.
- Onwuegbuzie A. J. y Leech, N. L. (2006, septiembre). Linking Research Questions to Mixed Methods Data Analysis Procedures. *Qual Report*; 11(3), 474-498. Recuperado de <http://www.nova.edu/ssss/QR/QR11-3/onwuegbuzie.pdf>.
- Pérez, Z. P. (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. *Electrónica Educare*, 15(1), 15-29. Recuperado de <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/867>.
- Pérez, G. (2008). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes*. Madrid: La muralla.

- Pole, K. (2009). Diseño de metodologías mixtas. Una revisión de las estrategias para combinar metodologías cuantitativas y cualitativas. *Renglones*, 60, 37-42. Recuperado de <https://rei.iteso.mx/handle/11117/252>.
- Piscitelli, A. (2010). “De las pedagogías de la enunciación a las de participación” (conferencia). Recuperado de: <https://bejomi1.wordpress.com/2010/10/08/video-conferencia-de-las-pedagogias-de-la-enunciacion-a-las-de-participacion-alejandro-piscitelli/>
- Polit, D.F., y Hungler, B.P. (2000). *Investigación científica en Ciencias de la Salud: principios y métodos*. 6ª. ed. México: McGraw-Hill Interamericana.
- Regil, L. (2014). *Cultura digital universitaria* (tesis doctoral). Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, España.
- Renó, D., y Flores, J. (2012). *Periodismo Transmedia. Reflexiones y técnicas para el ciberperiodista desde los laboratorios de medios interactivos*. Madrid: Fragua.
- Recio, C.E., Díaz, J.J., Saucedo, M. y Jimenez, S. (2012). La sociedad del conocimiento desde la perspectiva del facilitador. *Revista Digital Sociedad de la Información*, 38, 1-6. Recuperado de <http://www.sociedadelainformacion.com/38/facilitador.pdf>.
- Rodríguez, J.A., López, L.D. y González L.F. (2015). La narrativa transmedia como experiencia de simulación de inteligencia colectiva. El caso de Atrapados. *Signo y Pensamiento*, 24, 60-74.
- Rodríguez, D. (2006). Modelos para la creación y gestión del conocimiento: una aproximación teórica. *Educación* 37, 25-39, Recuperado de ddd.uab.cat/pub/educar/0211819Xn37/0211819Xn37p25.pdf.
- Rubin, H. y Rubin, I. (2005). *Qualitative interviewing: the art of hearing data* (2nd ed). Thousand Oaks: Sage.

- Ruís, C. (2002). *Instrumentos de investigación educativa: Procedimientos para su diseño y validación*. Barquisimeto, Venezuela: CIDEG.
- Ruiz, J.I. (2012). *Teoría y práctica de la investigación cualitativa*. Bilbao: Publicaciones de la Universidad de Deusto.
- Selwyn, N. (2004). Reconsidering political and popular understandings of the digital divide. *New Media and Society*, 6, 341-362.
- Sinisterra, M. M. (2008). Apropiación tecnológica en la educación superior. Aportes a la sociedad del conocimiento. *Entramado*, 4 102-114. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=265420459009>.
- Siemens, G. (2010). *Conociendo el conocimiento*. Recuperado de <http://www.nodosele.com/editorial/>
- Souza, J.F. (2008). Sistematización: un instrumento pedagógico en los proyectos de desarrollo sustentable. *Magisterio*, 9-13. Recuperado de http://www.cepalforja.org/sistem/documentos/revista_magisterio_33.pdf.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. (2010) *Convergencia, Medios y Educación*. Relpe. Recuperado de <http://www.relpe.org/wp-content/uploads/2011/05/Convergencia.pdf>.
- Scolari, C.A. (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Grupo Planeta.
- Scolari, C. (2015). *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones*. Barcelona: Gedisa.

- Scolari, C. A. (2016). Alfabetismo transmedia: Estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. *Telos: Revista de pensamiento sobre Comunicación, Tecnología y Sociedad*, 103, 1-9. Recuperado de https://telos.fundaciontelefonica.com/seccion=1288&idioma=es_ES&id=2016030812060001&activo=6.do.
- Tashakkori, A. y Teddlie, C. [Eds.] (2003). *Handbook of Mixed Methods in Social & Behavioral Research*. Thousand Oaks: Sage Publications. Recuperado de <https://books.google.com.co/books?id=F8BFOM8DCKoC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>.
- Trigueros, C., Rivera, E., Moreno, A. y Muñoz, R. (2016). Uso del software CAQDAS Nvivo en Ciencias Sociales. Para la investigación con grupos de discusión. *Index Enfermería*, 25(3), 171-174.
- Trivinho, E. (2012). *La dromocracia cibercultural. Lógica de la vida humana en la civilización mediática avanzada*. Sao Paulo: Paulus.
- Tobón, S., González, L., Nambo, J. S. y Antonio, J. M. V. (2015). La socioformación: un estudio conceptual. *Paradigma*, 36(1), 7-29.
- Tobón, S. (2006). *Formación basada en competencias. Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. Bogotá: Ecoe Ediciones.
- Torres, M.C. y Torres, J.A. (2012). Conocimiento, tecnología y pedagogía. En G.A. Lorenzo.(Ed.), *Sociedad del conocimiento y educacion* (p. 115-122). Madrid: Arazandi, S.A.
- NACIONES UNIDAS. (2005). *Decenio de las Naciones Unidas para la alfabetización: la educación para todos (2003-2012)*. Recuperado de <http://www.un.org/es/events/observances/alfabetizacion/aboutdecade.htm>.

- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., y Villagómez A. (2014). *Metodología de la investigación. Cuantitativa – Cualitativa y Redacción de la tesis*. Colombia: Ediciones de la U
- UNESCO. (s.f.). *Decenio de las Naciones Unidas de la Alfabetización (2003-2012)*. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/es/education/themes/education-building-blocks/literacy/un-literacy-decade/>.
- Vázquez, C. y Ratner, D. (Octubre de 2015). El lugar de las tic en la formación docente. VIII Jornadas Nacionales y 1 Congreso Internacional sobre la Formación del Profesorado, Facultad de Humanidades, Universidad Nacional del Mar del Plata, Buenos Aires.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B. y Davis F. D. (2003). User acceptance of information technology: towards a unified view. *MIS Quarterly*, 27(3), 425-478.
- Victorino, B.A. (2011). *¿Narrativa digital o digitalización de la narrativa?* (tesis de maestría). Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia.
- Vidal, M.J y Araña, A.B. (2012). Gestión de la información y el conocimiento. *Educación Médica Superior*, 26(3), Recuperado de scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=SO864-21412012000300013
- Santoyo, A. S. y Martínez, E. M. (2003). *La brecha digital: mitos y realidades*. México: Editorial Universitaria de la Universidad Autónoma de Baja California.
- Simons, H. (2011). *El estudio de caso: Teoría y práctica*. Madrid: Ediciones Morata.
- Yin, R. (2009). *Case study research. Design and methods*. 4 ed. California: Sage Inc.
- Yong, L. A. (2004). Modelo de aceptación tecnológica (TAM) para determinar los efectos de las dimensiones de cultura nacional en la aceptación de las TIC. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades*, 14(1), 131-171.

Webb, S. y Webb, B. (1932). *Methods of social study*. London: Longmans, Green.

Würfel, M. (2014). Transmedia Appropriation and Socialization Processes Among German Adolescents. *International Journal of Communication*, 8, 2240-2258.

7.2 Anexos

Anexo 1

Entrevista a la docente que implemento el modelo MEIT

Fecha: 18 de enero de 2017 **Hora:** 4:00 p.m.

Lugar (ciudad y sitio específico): Bogotá, Universidad Sergio Arboleda, Facultad de Comunicación Social y Periodismo, Sala de profesores

Entrevistador: Stephan Acuña Aguirre

Entrevistado: Liliana María Gómez Céspedes

Liliana Gómez es docente de tiempo completo y de planta de la Escuela de Ciencias de la Comunicación y pertenece al programa de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad Sergio Arboleda de Bogotá-Colombia. Es Comunicadora Social, Magister en Sociedad de la Información y el Conocimiento y Doctora en Ciencias de la Información y de la Comunicación de la Universidad Paris 2 Panthéon Assas (Sorbona).

Primero agradecerte por brindarme este espacio para realizar esta entrevista, segundo manifestarte que fuiste parte importante para la implementación del modelo MEIT y por último comentarte que la información que se obtiene en esta entrevista, va ser parte del análisis cualitativo que se está haciendo para la investigación.

Buenas tardes Liliana, ¿Cómo estás? (Stephan acuña)

Bien Stephan gracias (Liliana Gómez)

Me alegra (Stephan acuña)

Para iniciar la entrevista, quiero que me cuentes un poco sobre tu experiencia docente en las diferentes universidades en las cuales has trabajado, que me hables un poco sobre las asignaturas que has dictado, con los diferentes niveles en los cuales te has encontrado, para contextualizar un poco.

Digamos la primera vez que dicte clase que fue hace muchos años fue en el área organizacional, fue en lo que trabaje al principio pero fue muy difícil porque era más joven

que mis estudiantes, entonces ahí dicte clase por un año y me retire por mucho tiempo, porque debía primero formarme bien no porque me hubiera ido mal porque a veces la irresponsabilidad académica hace que uno le vaya bastante bien en temas que no domina bien, pero me pareció que necesitaba como formarme más entonces me demore muchos años en volver a dictar clase como diez años y volví y dicte una clase de investigación de la comunicación como de metodología y como hacer investigación en comunicación y luego opinión pública y política que es digamos el área a la que me dedico desde hace diez años no como docente si no como estudiante ahora como docente que es comunicación política entonces dentro de eso dicte opinión pública, política luego un módulo virtual que fue bastante interesante en que aprendí mucho de gestión del conocimiento y ahora soy profesora de una materia en la cual realizamos el modelo MEIT, que se llama debates actuales de la comunicación que yo enfoco específicamente a los debates actuales en la comunicación política digamos en temas de coyuntura política mezclados con teoría política ósea es aplicar la teoría política a realidades actuales de la política colombiana eso es como lo que hago.

Háblame de como utilizas las tecnologías en las diferentes asignaturas que dictas, las tecnologías digitales, en este caso.

Yo en lo personal uso particularmente dos herramientas, que es como lo que siempre hecho, siempre digo que soy bloguera y tuitera y en la época de los blogs digamos escribía mucho cada vez menos por tiempo que es algo que siento mucho porque si creo que un blog es un buen elemento para uno guardar su información y también para compartirla y para conocer gente que hable de los mismo temas y otra herramienta que uso es twitter digamos como redes sociales pero como tecnología de trabajo uso un software que se llama Nvivo que es con el que hago los análisis del texto que es un programa de investigación cualitativa, y pues básicamente creo que más que todo escribo lo que más me gusta.

Ya que escribes y me dices que tienes un blog y que está posicionado en el terreno de la comunicación política ¿Qué importancia tú le vez a la creación de contenidos, desde el punto de vista profesional y personal?

Toda, digamos yo no sé quién dijo eso, de que hoy el contenido es el rey, yo lo creo ciegamente, en el tema que a mí me ocupa en este momento, que es la comunicación política, creo que es a partir de la construcción de contenidos que los ciudadanos pueden llegar a cambiar agendas políticas o mediáticas, creo que es el único camino, de resto lo que se hace ahí son como conversaciones muy inocuas que al final no llegan a nada, pero si hay contenidos si se puede profundizar más, se pueden hacer más búsquedas, se pueden construir mejores relaciones, incluso en mi caso personal algunos trabajos los he conseguido a partir del blog o de la cuenta de twitter que esta enlazada con el blog, entonces creo que eso es fundamental y creo que es lo que menos hacemos y lo que menos les gusta hacer a los estudiantes también.

Ósea que tu estarías de acuerdo con que la brecha digital en este momento es la no construcción de contenidos con significado, ya no es el acceso a internet, porque digamos que más o menos hay una cobertura en las grandes ciudades, tu qué opinas al respecto.

Estoy completamente de acuerdo con eso, como tu lo dices digamos que hoy tener acceso a internet no para todo el mundo, digamos para la mitad de la población mundial es de alguna manera fácil porque quienes no lo tengan en su casa u oficina pueden acceder a través de un café internet o zona wifi. Pero llegar a construir contenidos como una entrada en un blog por ejemplo, como tú dices que tenga sentido y significado, creo que es muy complejo, que pocas personas lo saben hacer y también creo que la abundancia de herramientas que muchos no sabemos utilizar hacen también que no solamente exista una brecha en lo que se refiere al conocimiento sobre el tema específico, sino también al uso de herramientas tecnológicas, porque uno debe tener las dos habilidades para poder hacer algo significativo, porque hay gente que conoce muy bien su tema pero no sabe cómo ponerlo en un contenido llamativo o al contrario sabe usar herramientas muy sofisticadas sin textualidades profundas, puede impresionar dos o tres minutos pero a la larga no sirve como para crear relaciones reales en la red, o en la vida.

En este momento estas dictando a estudiantes que están empezando la carrera

Si, son de tercer semestre.

Qué te gusta de ellos

Me gusta que vienen con menos, como decirlo con menos trabas, digamos que uno a medida que va profundizando en la carrera va a preñiendo como mañitas de los profesores, que les gusta o que les disgusta o formas de pasar fácil, llegan a un punto donde no están tan dispuestos a aprender creo que en los tres primeros semestres están muy abiertos a todo, a recibir la información y hacer algo con ella y a jugar y a divertirse un poquito más, creo que de cuarto para arriba eso sucede menos.

Entendido

Entonces por eso creo que sucede menos por eso me gustan mas chiquitos, también prefiero los de posgrado que ya estudian lo que les interesa, y lo disfrutan y les gusta y fue lo que escogieron o necesitan por algún motivo, entonces también están dispuestos a aprender.

Bueno como te sentiste en la planeación y ejecución de la experiencia innovadora transmedia, que obviamente tú estuviste desde el principio, aportando desde el conocimiento de la asignatura hasta el final, de igual manera pudiste evaluar también a través de la experiencia.

Digamos que yo siempre en mi asignatura he hecho que los estudiantes produzcan contenidos, pero eran contenidos solamente a través de blogs y de forma escrita fundamentalmente.

Ósea que primaba el lenguaje escrito

Sí, para mí, un poco y en eso me faltaba visión de saber que, no a todos nos tiene que gustar el mismo lenguaje pero yo partía de la base de que si uno sabe escribir bien es porque uno ha

leído y eso quiere decir que sabe pensar o por lo menos está dispuesto a hacer el proceso entonces me parecía que esa era la mejor forma, pero al planear esta clase el descubrimiento fundamental es que cada uno tiene sus lenguajes y las mezclas de lenguajes ayuda muchísimo, cada semana usaban lenguajes distintos y todos pasaron por todos creo que eso fue muy útil para ellos, porque mejoraron sus habilidades en el uso de herramientas, pero también porque descubrieron o empezaron a descubrir un poco que les gusta y que tiene más éxito a la hora de compartir que era otra cosa que yo antes tampoco tenía en cuenta en las clases y era de utilizar plataformas convergentes como medio para socializar los contenidos creados. Entonces ahora el hecho de que tuviesen la obligación de compartir, creo que eso también lo cambia todo porque los obliga a ellos a pensar en sus públicos que es algo que aunque debería sonar bastante lógico para alguien que estudia comunicación no lo es tanto .

Yo creo que casi no se piensa en lo público, las personas crean contenidos para dejarlos para ellos mismos

Sí creo que eso fue bastante interesante, respecto a la planeación un poco lo que impresiono es que al principio hay que trabajar mucho antes de empezar la clase porque hay que montar todo un curso en un mes. Digamos fue el tiempo que nos tomó aproximadamente, hay que pensar todas las lecturas, que se hacen con cada una, como se va a hacer para que los estudiantes participen, interactúen, creo que eso es algo que al principio puede ser difícil pero que luego uno ve los frutos, porque claro al principio tienes que trabajar más y luego con la implementación el hecho que hagan tantos contenidos también obliga a que el profesor trabaje mucho porque hay que evaluarlos y si son cuarenta estudiantes son cuarenta contenidos semanales que hay que mirar desde el punto de vista del contenido y desde el punto de vista de las herramientas. Pero al final del semestre lo que hable con ellos, me manifestaron que habían aprendido demasiado. Eso vale la pena y es reconfortante.

Los estudiantes lograron aprender sobre los diferentes temas, la metodología estaba diseñada para una clase teórica, luego una clase de debate y después ellos construían su contenido que compartían en las plataformas convergentes, entonces están como viviendo, oyendo, compartiendo y luego hablando entre ellos, entonces creo que se cumple con todo el proceso,

que es bastante interesante, pienso que no tienen tiempo de aburrirse. En mi opinión en este tipo de proyecto el docente debe estar acompañado de un asesor TIC.

Ya que hablas de la planeación que hiciste durante un mes, y que después fue socializada a los alumnos en el primer día de clase, que fue básicamente exponer el mundo conceptual construido a partir de los diferentes autores que se utilizan en la asignatura, ¿tú crees que eso les sirvió mucho a ellos?

A mí me sirvió mucho porque me permitió tener una mirada más profunda de los recursos con los que disponía, creo que a ellos no tanto porque como no tienen el hábito de consultar, consultaron poco, digamos porque yo era la que siempre los motivaba, es necesario estarles recordando porque es algo nuevo para ellos también, es un proceso, que el docente debe estar motivando.

Es un mundo ya construido y que ellos lo pueden indagar...

Sí es muy útil, pero creo que los estudiantes no le sacaron el mayor provecho, el semestre que se inicia, se los voy a entregar impreso, y enviar por correo, ósea que lo tengan en varios otros lugares, una manera de transmedializar el contenido programático.

Eso es un aporte muy claro

Creo que eso sería importante, ellos están acostumbrados a que solo el primer día se les entregue impreso el syllabus de la asignatura, ese mismo día lo votan a la basura y hay queda la información. De manera que si se les brinda ese universo conceptual por varias vías ayudará a que lo tengan presente y lo consulten con mayor frecuencia.

Algo que dijiste ahora, fue que los estudiantes no se aburrían, entonces de pronto creo que las actividades que se generaron durante el semestre, motivaban e incentivaban en ellos la curiosidad de aprender.

SÍ, y ver lo que hacían los otros creo que eso les interesaba, digamos que los aportes de las clases de presentación de contenidos, sirven para que ellos miren los buenos productos y eso hace que se produzca un efecto de jalonar a los estudiantes atrasados , pero también por otro lado ayuda a saber el uso de las diferentes herramientas que utilizan para construir los contenidos, hay un intercambio de saberes interesante.

En la materia para mejorar la presentación oral de sus presentaciones, pedí la ayuda a dos colegas para que les dictarán un módulo de expresión oral y otro de argumentación, porque eso no lo estaban haciendo bien y creo que eso mejoro bastante el tipo de presentaciones. Esto se hizo al final porque no sabíamos que en tercer semestre, ellos tenían esas carencias, pues hay que hacerlo como desde el principio para que los productos sean mejor, desde que estamos empezando. Al igual el taller que tu dictaste sobre el uso de herramientas digitales gratuitas, ayudo demasiado, para futuras aplicaciones de la experiencia EDUTRASMEDIA creo que se debe iniciar con una nivelación técnica práctica en las primeras tres semanas y luego empezar la producción de contenidos.

Interesante lo que planteas, debe existir una interdisciplinariedad, esto es un aporte que ayuda a la investigación.

En mi caso les pedí ayuda a los amigos de la Facultad, pero para mejorar la metodología se debe pensar en involucrar a otros docentes con experticias diferentes para poder obtener el máximo provecho a las actividades planteadas. Se puede pensar en socializar el proyecto y que esta experiencia sea transversal en el plan de estudios y puede que exista mayor apoyo por parte de las directivas y otros docentes.

Eso me parece interesante lo que acabas de decir porque la misma metodología también hace que se involucren otras personas, otros saberes.

Es necesario.....

Otras disciplinas que ayudan a fortalecer digamos la estrategia

Es otra cosa buena de esta metodología, porque te ayuda a ver muy fácilmente donde están las carencias porque claro primero en la clase teórica lo que yo hago normalmente es que entre todos construyamos un concepto grupal, llegamos a un acuerdo frente al concepto de lo que es cada tema y ahí uno ve las carencias por ejemplo en comprensión de lectura.

En el debate también se ven muy fácilmente quien está bien y quien no tanto en el tema de argumentación y luego cuando ellos exponen sus trabajos pues ahí vemos como se paran frente al público entonces creo que es bastante útil en el sentido en que uno los ve desde muchos planos que en una clase completamente magistral es muy difícil evidenciar los problemas.

Otra cosa muy interesante es el hecho que se van acostumbrando a usar herramientas distintas, con lenguajes variados, esto ayuda a desarrollar su apropiación frente a las tecnologías digitales y por último el compartir sus contenidos que se cree que ellos lo hacen con naturalidad en la red pero no es así, entonces la experiencia EDUTRANSMEDIA permite que otras personas opinen lo compartido y hablen de los mismos temas creando una comunidad de aprendizaje incipiente pero que se fortalece con el tiempo.

Quiero preguntarte sobre la co-creación, algo que surgió de la experiencia.

De hecho, la estrategia hace necesario que se unan en grupos porque cuando nosotros pensamos esto, lo pensamos de forma individual.

Si, correcto

Y ellos a partir de que iban creando los contenidos, empezaron a preguntar si se podían hacer con tal persona con la cual tenían afinidad, y como tenía dos grupos me preguntaban si podían trabajar, con tal persona del otro curso que habla de lo mismo o que es mi amigo con quien tengo empatía o que me cae bien o lo que sea y empezaron a hacerse en grupos hasta que al final todo se hizo en grupo, en grupos por afinidad temática o personal entonces creo que eso es otro tema interesante, hubo también estudiantes que quisieron trabajar solos, creo que ese es otro tema que se ve ahí, quienes son buenos para trabajar solos y en grupo y yo creo que eso también hay que aprender a respetar un poco algo que no hacia yo como profesora era de

que yo decía o lo hacen individual o lo hacen en grupo pero allí vi que es como ellos quieran, ósea como se sientan cómodos y esa metodología también permite descubrir ese tipo de cosas en sí creo que si hay que empezar con que sea que ellos mismos vayan viendo la necesidad para tampoco obligarlos.

Ósea que fue algo natural, que después sorprendió cuando se formaron los grupos para mostrar los contenidos y después para construirlos, porque se vieron productos en los cuales se unieron cinco, seis estudiantes como los noticieros...

Hubo muchas cosas que hicieron, como dramatizados, en realidad yo creo que trabajaron bastante, algunos no todos como en todo, dan como su máximo, porque es divertido, digamos y además es lo que hace un comunicador uno siempre trabaja con los temas que más le gustan o a veces no y se llega acostumbrar a ser divertido también hacer lo que a uno no le gusta.

La estrategia se estructura en tres pilares, uno es la apropiación tecnológica que tiene que ver con el uso de varios lenguajes, plataformas y pantallas, el otro es la construcción de los contenidos que se les exigió que fuera a partir de un relato digital y que referenciaran en todo momento y la última que tiene que ver con compartir y de construir relaciones como tú lo has dicho a través de los contenidos.

Si tú le dieras una ponderación, cual fue para ti el de mayor importancia o tú crees que hubo un equilibrio durante el desarrollo de la estrategia.

Yo creo que los tres son igualmente importantes, digamos yo creo que tienen que conocer el uso de las herramientas, tienen que conocer la teoría para poder construir los contenidos, luego tienen que producir los contenidos y después tienen que compartir, ósea creo que a los tres hay que darles la misma importancia dentro del aula, sin embargo ellos a los que menos importancia le dieron fue al compartir, digamos yo creo que si uno ve las interacciones, ellos en la apropiación estuvieron interesados, usaron muchas herramientas pasaban de una a otra, digamos creo que con algunos problemas pero se solucionaban, yo creo que a eso le dieron importancia de cinco, con la construcción de contenidos también les intereso, pero al

compartir contenidos que para mi es tan importante como las dos anteriores le dieron importancia de dos, si hablamos en términos en términos de un escala de valores.

Entonces creo que en eso del compartir hay que tener también dentro de esa semana de nivelación que indique anteriormente un discurso de sensibilización frente a lo que significa compartir contenidos, sobretodo en una carrera de comunicación. La idea es hacerlo desde la primera semana para que ellos sean conscientes de la importancia, ósea que todo tiene la misma relevancia porque si hacen todo ese trabajo solo por una nota o para dejarlo ahí no sirve pero si lo hacen para compartir y en ese compartir construyen relaciones puede ser muy útil a corto y a largo plazo entonces creo que sobre eso hay que hacer más énfasis al principio.

Ya que tú me hablas de eso, digamos que lo que se hizo fue tomar la red social Facebook, en el sentido de que es la que más utilizan ellos, se construyó una página para ir subiendo los contenidos que ellos iban diseñando y la manera de operar era que ellos te enviaban los contenidos a ti y tú me lo reenviabas y yo los subía ¿Tú qué opinas, crees que fue la red social apropiada o de pronto se podría utilizar otra plataforma o medio para socializar?

Yo no sé si la red social, yo creo que cualquier red social funciona, ellos se quejaban porque decían que no les gustaba que ellos mismos no pudieran subir sus contenidos, ósea como que hubiera un filtro, entonces yo creo que si puede existir y está bien en cualquier red social para compartir pero creo debe ser una red abierta, digamos por lo menos para el grupo que esta ahí para que cada uno suba y haga con sus contenidos lo que considere pertinente y lo que debe haber de parte de los profesores que participan es como una moderación, ósea si alguien sube una película porno o algo así que no cabe pues se baja.

Yo creo que como con ese sentido se hizo no...

Pero después no antes porque eso hacía que sintieran como que era una obligación mandar pero que ellos no podían tener como injerencia en el publicar y eso no funciona, yo creo que la red social está bien digamos todos estaban en Facebook al final pero el hecho de ellos no poder publicar creo que no los motivo lo suficiente.

A bueno eso es una buena sugerencia....

Hablemos de los estudiantes, como los sentiste durante todo el semestre con la estrategia, con la creación de contenidos, con el manejo de las plataformas....ósea en general

Sin irnos a los máximos ni a los mínimos, digamos lo que te decía un poco los estudiantes del tercer semestre tienen esta capacidad de aprendizaje como intacta y eso hace que sea más fácil trabajar con ellos, a mí me pareció entretenido y divertido, me pareció muy pesado en el sentido que tenía que trabajar un poco más, digamos normalmente uno no recibe tantos trabajos semanales, de tantas personas, entonces eso creo que me faltó a mí, tiempo como para retroalimentar más para que ellos sigan mejorando, pero a los estudiantes siempre los sentí entusiasmados, así no les guste leer mucho (un mal generalizado en esta generación) pero siempre los sentí motivados a trabajar y a meterse en el cuento. Aunque lastimosamente el tema de la nota sigue siendo muy importante, digamos que yo pensé un poco que esta metodología iba a ayudar para que el poder en el habla se ejerciera a partir del discurso digamos pero sigue siendo ejercido muy a partir de la coerción, o lo haces o tienes cero y creo que eso debe cambiar no sé cómo, pero eso en algún momento tiene que cambiar, digamos yo cada vez lo siento menos interesados en los temas, aunque yo no les pongo siempre los mismos temas, siempre busco temas que les sirvan, porque cada tema se aplica a una realidad actual, es una realidad que está más mediatizada en las imágenes debería llamar más la atención, pero no sé si sea el desinterés de la generación.

No les gusta leer mucho y esto influye en las piezas de comunicación que ellos hacen, no quedan tan completas porque además sus acercamientos a la teoría y sus acercamientos a la elaboración de conceptos no corresponden a alguien de tercer semestre, son más cercanos a alguien que todavía está en bachillerato, en tercero o segundo de bachillerato, pero bueno eso no es un problema que se arregla en una clase, pero creo que eso es algo que hay que mirar también a ver cómo se motivan más, claro les estamos dando un tipo de lectura al que nosotros estamos acostumbrados y ellos tal vez no.

Claro pero algo que yo descubrí con la estrategia y con lo que tú acabas de hablar es que los contenidos que se producían tenían que ver con la realidad, era un concepto

aplicable a la realidad y digamos que el producto era el contenido. ¿Tú crees que el contenido sirve como un medio de evaluación en la clase?

Si, absolutamente y el seguimiento que se hace de cómo están apropiando los temas, los conceptos, como ven la realidad, también digamos porque una realidad tiene muchas formas distintas de verlo y cada estudiante tiene una forma distinta de mirarlo, entonces creo que eso es interesante, como aprender cómo cada uno ve, que lenguaje son los que más les gustan, los que más usan, los que más comparten entre ellos, digamos a veces pasaban cosas sobre todo con temas de video y eso hay que mirar específicamente porque pasa y que dicen, como lo dicen que personas lo dicen, creo que si hay mucho que hacer ahí y creo que ellos se involucraron sinceramente desde sus posibilidades en los distintos temas y en todo, digamos como buscar la manera de hacer las cosas bien y no todos por supuesto, pero la mayoría lo intentaba y lo hacia lo mejor posible porque también hay que tener en cuenta en que semestre van y la realidad del país y el sistema de educación que tenemos, que el bachillerato sirve poco, entonces con todos esos elementos hay que trabajar y creo que ellos lo hicieron con honestidad digamos, con sinceridad y creatividad en la mayoría de los casos.

Con las limitaciones que tenían

Exacto.

Liliana quiero preguntarte ¿Sí, tú crees que los estudiantes con dificultades para el aprendizaje a través de esta estrategia lograron alcanzar los objetivos que tu tenías dentro de tu asignatura?

Sí, creo que este tipo de metodología tiene esa ventaja y es que quien tenga dificultad o pereza de leer, los obliga un poco a ser más de lo que normalmente hacen para al final poder entregar un producto decente, digamos porque como los tienen que compartir y además los tienen que mostrar a los compañeros, no solo al profesor, les da pena entregar cualquier cosa pero ya entregarlo en público cada cuatro semanas que era lo que hacíamos pues se esmeran más, y a medida que iban pasando las semanas se notaba como mejoraban.

Entonces creo que la metodología como esta sirve mucho, motiva demasiado, yo creo que el hecho de ver que otra gente también se está esforzando y está haciendo cosas mejores, los incentiva, yo creo que al mejorar la difusión de los textos mediáticos producidos repercutirá en los productos finales porque en el compartir también la gente le dice a uno, no lo hagas así mira que por acá la embarraste, borra esto, yo te puedo ayudar en esto compartamos esto, unámonos, yo creo que hay que mejorar en este sentido y creo que el secreto está en el compartir. Con lo anterior no quiero decir que no se dio ese escenario, hubo un video dramatizado (al estilo Jaime Garzón) que tuvo mucha acogida y muchas personas participaron dando consejos y motivando a los realizadores a continuar haciendo ese tipo de programas de opinión pública.

Muy interesante lo que dices y te quiero preguntar por los estudiantes más aventajados ¿tú crees que aprovecharon las actividades que se establecieron?

Sí, yo creo que sí, digamos el hecho de tener variedad de recursos y actividades en el aula, llama la atención para los buenos y para los malos, el hecho de hacer algo más que leer, e ir a oír al profesor, pues eso tiene que motivarles a los estudiantes al más vago lo tiene que motivar de alguna manera, porque es un poco mostrarle, bueno estamos tratando, ósea ustedes son de otra generación distinta a la mía pero tratemos, ósea construyamos entre ustedes y yo a ver que sale puede que no salga nada o puede como en este caso que ellos decían que si habían aprendido ósea que sentían que tenían los conceptos claros y que podían aplicarlos a la realidad y eso es excelente para mí, y finalmente que fueron conscientes que deben empezar a construir contenidos a partir de relatos, al fin nosotros somos constructores de historias en diferentes medios y al principio ellos no lo entendían y a medida que iba pasando el semestre comprendieron y esos cambios son importantes. Yo pienso que los más aventajados le sacaron el mayor provecho a esta metodología.

Como fue la comunicación ya extra muro llamémoslo así, o extra clase, tú crees que se amplió, hubo más consultas por parte de ellos.

Conmigo fue poco.

Entendido

Conmigo no sucedió tanto, entre ellos si funciono porque se formaron grupos de acuerdo a los temas, afinidades y experticias, pero conmigo fue igual que los anteriores semestres.

Pero porque crees que no aumento esa comunicación

La comunicación persona a persona se mantuvo, pero yo no interactúe nada con el grupo de Facebook, nunca puse ni un post, pues no dije ni hola, entonces tal vez a mi también me faltó interactuar más en ese sentido, digamos yo lo hice muy desde el trabajo de escritorio, y el tiempo no fue suficiente para brindar mucha retroalimentación, seguramente si yo cambio esas dos cosas aumentaría la comunicación, pero el tiempo es muy limitado.

Pero igual tu retroalimentabas cuando ellos hacían las exposiciones,

Si claro

Fue mucha producción por parte de ellos, cada semana los estudiantes construían cincuenta contenidos aproximadamente.

Cincuenta y seis a la semana, Stephan, creo que para motivar la comunicación algo que me faltó y que yo les dije que iba a hacer al principio de semestre, era que yo también iba hacer contenidos semana a semana pero luego bueno no hubo tiempo y no lo pude hacer, creo que eso cambiaria mucho la forma de ver todo de los estudiantes, creo que los estudiantes se acercarían más si ven que realmente el profesor esta también.

Tú lo hiciste dos veces Liliana

Si

Fue lo que se publicó en el blog, y unas entradas que también estuvieron en la página de Facebook.

Sí, pero luego ya no como el día a día te va llevando, pero creo que eso podría cambiar el tipo de direccionamiento, Creo, no se, vamos a ver si este semestre tengo tiempo para hacerlo, algo por mejorar desde mi misma práctica docente.

Ya que hablas de este semestre que inicia, vas a aplicar la metodología, vas a continuar con ella

Si claro, voy hacerlo, si voy a continuar con la metodología, como te digo con algunos cambios desde el principio voy a tratar de producir más contenidos yo, voy a dejarlos participar más en la elección de los debates desde la primera clase, yo en algún momento les permití que ellos los eligieran, pero ya íbamos muy avanzados eso lo desde la primera semana voy a hacer ese ejercicio con ellos, como lo hicimos el semestre pasado con los temas, que cambió radicalmente con la linealidad de las clases.

Si eso se hizo y fue interesante

Al estilo de la novela Rayuela que EL doctor le dice a uno ve leyendo por acá pero se puede cambiar el orden, esto hace que ellos se sientan más participes, que ellos sientan que pueden tomar decisiones importantes.

Bueno Liliana al final ellos construyeron un proyecto transmedia, en el cual aplicaron todos los temas vistos en clase a partir del proceso de Paz en Colombia y en una plataforma convergente fragmentaron los contenidos, usaron diferentes lenguajes y plataformas y el hilo conductor fue la narrativa, la que artículo el proyecto.

¿Cómo te fue con eso?

Muy bien desde mi punto de vista, digamos con algunos quede muy contenta, porque lograron contar unas historias completas, digamos lograron aplicar lo visto y contar historias

muy interesantes, al unir cada contenido la historia se expandía, era más grande pero si yo cojo contenido por contenido también puedo tener pequeñas historias y si las uno tengo una gran historia con el tema del proceso de paz y creo que eso fue importante.

Me parece que decirles desde un principio que el tema final era el proceso de paz ayudo mucho, pero se les debe recordar semana a semana para que los contenidos que van creando al final les sirva, algunos lo olvidaron y al final fue complicado organizarlos, pero se logró, y lo lograron bastante bien, estoy muy satisfecha.

Quiero preguntarte, cuál fue la percepción que los estudiantes tuvieron frente a todo el proceso

Esto va sonar poco humilde, pero yo creo que mis estudiantes siempre salen aprendiendo, porque es un tema que me preocupa, digamos a mí la nota al final no me importa, pero si cubrir todos los temas, me importa que aprendan, pero nunca había sido tan consiente de eso como esta vez gracias al proceso que se hizo durante el semestre, digamos si hice mucho énfasis en el tema del aprendizaje, yo al final les pregunte mucho eso, como que si aprendieron, que aprendieron y me dijeron siempre que sí y yo sentí lo mismo.

Que bien Liliana

La experiencia innovadora transmedia me ayudo a ser más consiente para que soy profesora, para que aprendan ellos y para que aprenda yo por supuesto, yo siempre aprendo de todos los cursos pero en este creo que si hubo un mayor aprendizaje, porque yo también aprendí las herramientas digitales y aprendí de los otros profesores que fueron, los estudiantes se les notaba el entusiasmo y la disponibilidad para aprender porque estaban interesados en los temas y los recursos, creo que un aprendizaje fundamental en el semestre, fue la importancia de encontrar como hacer clic en los estudiantes, ósea que ellos sientan que estamos siempre pensando en innovar la práctica docente, y que nosotros los profesores también estamos en la búsqueda de encontrar articulaciones entre tecnologías digitales, motivación y aprendizaje en el salón de clase. Esto hace que todos aprendamos mejor y de forma más divertida motivando el entusiasmo por aprender.

Bueno “Liliana” quieres agregar algo más...

Yo creo que no, creo que ya he dicho todo

Bueno, muchas gracias. Con mucho gusto.

Anexo 2

Entrevista al experto en temas de narrativa digital, interactividad y transmedia

Fecha: 01 de febrero de 2017 **Hora:** 5:00 p.m.

Lugar (ciudad y sitio específico): Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana, Facultad de Comunicación Social, Sala de profesores

Entrevistador: Stephan Acuña Aguirre

Entrevistado: Carlos Obando Arroyave

Carlos Obando es docente investigador de tiempo completo y de planta de la Facultad de Comunicación Social de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá-Colombia. Es Comunicador Social, Magister en Comunicación Audiovisual y Doctor en Pedagogía y TIC de la Universidad Ramon Llull.

Introducción

La cultura transmedia en la construcción de experiencias educativas innovadoras universitarias es el tema de investigación de la tesis doctoral que estoy desarrollando, este estudio vincula el fenómeno transmedia y la educación y por eso me parece muy relevante entrevistarte por ser uno de los expertos más representativos en Colombia frente asuntos de interactividad, cultura hacker, narrativa digital y por supuesto transmedia.

(Stephan Acuña)

Buenas tardes Carlos, primero agradecerte por brindarme este espacio para poderte realizar esta entrevista, conozco tu trayectoria, tanto académica como profesional en ámbitos nacionales e internacionales. Para contextualizar me gustaría que me cuentes proyectos tanto académicos, como profesionales en donde tú has estado presente y donde ha estado involucrado el concepto transmedia.

(Carlos Obando)

Un saludo Stephan, te cuento que han existido proyectos con ambas características, proyectos académicos fundamentalmente desarrollados en la ciudad de Barcelona con la Universidad Autónoma de Barcelona, un proyecto importante consistía básicamente en diseñar un modelo de Maestría o de postgrado en producción transmedia y narrativas transmedia

a partir de la experiencia que ya existía en otro postgrado en el que yo tuve la oportunidad de dirigir, de coordinar.

Era un posgrado en producción audiovisual y nosotros detectamos en ese espacio que en la universidad había un grupo de profesores e investigadores que en los últimos años a partir más o menos del 2008 y 2009, empezó a ocurrir digamos una especie de tsunami en el ámbito de las industrias culturales sobretodo en la industria cultural audiovisual y que la llegada de internet estaba de alguna manera generando pues muchas expectativas respecto a las nuevas tecnologías, las nuevas herramientas, las nuevas maneras de narrar y de contar historias, y que no podíamos seguir enseñando, digamos de esas formas, si las podíamos seguir enseñando pero no solamente esas formas clásicas y tradicionales de contar historias no, que hemos tenido tanto en la televisión, como en el cine, en el periodismo, en la publicidad que yo diría que son las 4 grandes áreas en las que se cuentan historias, hablo de lo audiovisual porque en la literatura por supuesto también pero digamos que todos esos ámbitos donde se cuentan historias está pasando algo y era evidente, pues primero las pantallas nuevas, unos dispositivos nuevos, unas tecnologías, unos software, incluso muy interesantes unos programas abiertos que vienen de la cultura open source, diseñados muchas veces y potenciados y puestos al público digamos por los hacker y la cultura hacker y que estaban esos software, esas aplicaciones, también generando pues unas nuevas formas de narrar, unas nuevas formas de difundir esas historias.

Y la industria ya había tomado cuenta de eso, hablo de la industria audiovisual, del cine y la televisión y había pues no solamente grandes productores y directores que trabajan en Estados Unidos o que trabajan en Europa, recuerdo por ejemplo a Jeff Gómez que es un productor digamos audiovisual trasmedia americano o a J.J. Abrams que es el creador de perdidos o de Lost y también del último episodio 7 de star wars, ellos ya estaban planeando que aquí había un problema que existían unas nuevas audiencias y unos nuevos soportes y unas nuevas formas de narrar y que se estaban juntando, mezclando, convergiendo digamos todos los lenguajes, todos los media, y que las narraciones había que contarlas de forma diferente que es lo que ellos han hecho desde una práctica con este tipo de experiencias que acabo de mencionar, yo creo que Lost es la experiencia emblemática y usual que inaugura todo este fenómeno, entonces como nosotros estamos en un proceso de formación y de enseñanza nos dimos a la tarea de investigar y de construir las temáticas para este postgrado.

A mí me tocó pues justamente hablar con muchos investigadores y con muchos profesores que pasaban por Barcelona, Europeos, Americanos, en fin, Franceses y demás pero también con los Españoles y con Iberoamericanos que también iban por allí o en mis viajes a Iberoamérica, como Perú, Chile y en Colombia al hacer contacto con ellos puede detectar que estas preocupaciones se veían de lado y lado no y que había que pensar pues en una formación más cercana a ese tipo de problema que se venía presentando con la aparición sobretodo de este meta medio Internet y de todas estas aplicaciones. Eso fue efectivamente lo que hicimos en los últimos dos años, diseñar un Máster transmedia en el cual buscábamos pues que todos los procesos de la producción audiovisual desde la creación, la producción, la distribución y el consumo estuviesen de alguna manera transversalmente cruzado por el concepto transmedia, dos años trabajando en eso, para crear digamos una malla curricular que permitiera pues analizar, estudiar los fenómenos que se estaban dando en las industrias culturales y enseñarlo, este proyecto se terminó el año pasado y este año empezó su camino ya en firme de formación, eso sería digamos una experiencia académica importante.

En el año 2015 en Perú trabajé con la Universidad de Trujillo y con la Universidad Ucal de Lima, en el diseño de una propuesta transmedia de formación, pero ellos no venían del campo del cual yo trabajé con la Universidad Autónoma, que era exclusivamente audiovisual, sino que era una Facultad de Diseño Gráfico y Arquitectura, entonces era interesante el desafío ya que el problema era enfocado al diseño, nuevo software, nuevas herramientas y nuevas aplicaciones que sirven justamente para trabajar todo este campo de la creación y del diseño, y también el campo de la publicidad que también se trabajaba mucho allí, entonces nos vimos a la tarea de iniciar el estudio hablando mucho y haciendo entrevistas con profesores para mirar cuáles eran sus metodologías, sus contenidos, sus formas de trabajo, si ellos estaban observando o no lo que venía ocurriendo en entornos por fuera de la academia y evidentemente descubrimos que nuevas formas de aprender y producir e interactuar que los jóvenes están haciendo fuera del aula y nos dimos a la tarea de construir un proyecto que todavía está en marcha, y es una iniciativa que busca fundamentalmente que todos estos componentes o que todo este concepto digamos de narrativa y producción transmedia ingrese a la academia y se empiece a problematizar esto desde la pedagogía.

A manera de currículo, para incorporarlo en la Facultad o como un diplomado

No, a manera de pregrado.

Ósea ellos están planteándose un pregrado de periodismo y comunicación trasmedia literalmente, yo creo que se llamaría así, comunicación y periodismo trasmedia entonces es un trabajo curricular que busca básicamente desde el primer semestre vincular el concepto transmedia y que las prácticas y actividades y recursos se den entorno a este concepto, no se puede esperar a que los estudiantes pasen 4 años hablando de cosas lineales convencionales y en el último semestre contarles toda la historia que es un poco lo que está pasando en el modelo curricular académico de las universidades en general Iberoamérica, es decir que se está empezando a introducir la transmedia, pero como en un semestre, en una asignatura que se adiciona para contar esto y para pero ellos han pasado 8, 9 semestres hablando, escribiendo y produciendo contenidos de forma lineal cierto, convencional, por eso el modelo de Perú es muy interesante porque busca que desde el primer semestre trabajar con ese concepto y que los estudiantes en todos los semestres problematicen digamos ese tema y sobretodo produciendo y generando contenidos en esa línea, esto articulado con las investigaciones de los profesores que cerrarían el ciclo. Al final no es adicionar a lo que ya existe, si no crear prácticamente de cero todo el modelo.

Con el enfoque trasmedia

Exacto, un modelo de pregrado que tiene que ver fundamentalmente con todo el concepto trasmedia en todas las asignaturas, no en una es una asignatura que se adiciona así, si no que son todas las asignaturas trasmedializadas, donde se enseña aspectos de la comunicación incluso corporativa, aspectos de la comunicación y la publicidad, de la comunicación periodística, de la comunicación audiovisual y todo está absolutamente cruzado por el concepto trasmedia entonces es un modelo que va a funcionar muy bien pero pues ahí está en marcha.

Claro, yo también creo que se debe abordar de esa manera integral

No es un hecho todavía y estamos en ese proceso, yo trabajo con ellos digamos hace dos años en esa idea, digamos que eso en lo académico es lo más interesante, lo otro han sido pues seminarios cursos, talleres de formación en Colombia y en varias ciudades en Santa Marta he estado trabajando esto, en Medellín con el doctorado de pedagogía en nuevas didácticas con un seminario en narrativas trasmedia para la pedagogía, con la Facultad de Comunicación en la universidad de Antioquia, con la Universidad Sur Colombiana en Neiva y aquí en Bogotá también con la Javeriana entonces si que son cosas que empiezan a verse, digamos como importantes como claves y fundamentales en la formación no solo de los comunicadores, si no de los pedagogos, los educadores y en general yo diría en todas las ciencias sociales y humanas.

Carlos por favor cuéntame un poco sobre la experiencia de canal capital

Bueno otra experiencia antes de lo de canal capital es una experiencia evidentemente que no es cien por ciento académica pero está vinculada de alguna manera a lo académico, es una experiencia que he denominado transmedia social que yo desarrolle en Barcelona, en un barrio de esta ciudad, un barrio periférico de Barcelona, donde existe un alto componente de personas inmigrantes fundamentalmente de África y de África sajuriana que vinieron en condiciones bastante tremendas, terribles, cruzando el estrecho de Gibraltar, llegando en las peores condiciones, incluso algunos de ellos arriesgando su vida o perdiéndola, pero que luego se instalaron en un barrio de Barcelona donde un 70 % de la población es de origen africano y algunos de origen latinoamericano sobretodo centroamericanos, Salvador , Nicaragua y algunos también de Sudamérica sobretodo ecuatorianos y bolivianos yo ahí tuve la oportunidad de trabajar durante dos años en un proyecto de trasnmedia social que tenía varios componentes.

El proyecto nació básicamente como una iniciativa de formación para estas comunidades, trabajando en centros de conectividad donde había computadores, que habían sido salas con computadores que habían sido dotados por la misma administración pública o por los gobiernos locales en este caso por la alcaldía o incluso eran dineros públicos europeos o dineros públicos españoles. Las salas se dotaron con computadores y la gente iba ahí a hacer cualquier tipo de cosas, incluso aprender a abrir un correo electrónico, en fin yo llegue allí

como formador, empecé un proyecto de formación que tenía un vínculo con la universidad pero que se hacía de cara al trabajo barrial, al trabajo de calle y empecé un proyecto de formación y a partir de ese proyecto descubrí que había un material humano impresionante que habían muchas ganas, que habían herramientas y esto podía potenciar y desarrollar un alcance mayor, entonces diseñe una estrategia que partió de la idea de un proyecto multiplataforma porque buscaba utilizar las diferentes plataformas que habían en el espacio formativo, la conectividad y aprender a manejar y moverse en todo ese entorno con todo los lenguajes y con todos los dispositivos que estas personas tenían, incluyendo sus celulares. En el transcurso de un año se formaron y ellos aprendieron a manejar estas herramientas por ejemplo con los jóvenes hicimos talleres de video, con las personas mayores adultas hicimos talleres de creación de blogs, con los más chicos uso de las redes sociales, podcast y también unos talleres de creación de radio de virtual y revistas digitales.

En qué fecha fue ese proyecto Carlos

Ese proyecto lo empezamos en el año 2012 y lo terminamos en el 2014 y está en la web, se puede ver, es un proyecto de trasmedia social e incluye un documental interactivo y trasmedia que se puede navegar en la url www.webdoctrasmedia.com, allí lo encuentran es un proyecto que tiene dos años de desarrollo, que nace de esa manera y que una vez pasamos por ese proceso de formación entonces diseñamos ya una propuesta trasmedia en la cual el eje central de la propuesta era la creación o la producción de un documental de 52 minutos que estaba diseñado en forma lineal para la televisión local, la televisión de esa zona pero luego ese documental se expande a partir de diversas historias y se narra de forma interactiva, básicamente de tres formas se narra, de una forma nodal creando nodos o puntos de intersección en la línea de tiempo del documental para que el usuario, el consumidor pueda ver el documental, consumirlo de forma interactiva y no lineal, se crea también una forma narrativa a manera cartográfica entonces el mapa del territorio, del barrio, ese mapa se interviene con puntos geo localizados y esos puntos pertenecen a un video o a un podcast o pertenecen a un álbum de fotografías que los usuarios de ese lugar, de ese sitio específico habían producido o habían creado.

También es un trabajo intergeneracional porque conviven digamos varias generaciones los jóvenes, los niños del barrio de allí, se hizo un trabajo muy fuerte con los profesores de la escuela del barrio y los niños para la producción de contenidos que tenían que ver como ese espacio social y mediático, incluso se trataron temas que tenían que ver con las relaciones que tenían los niños con los mayores con los ancianos del barrio, se hicieron experiencias presenciales pero toda experiencia presencial estaba cruzada por el uso y el manejo de tecnologías digitales, entonces se produjeron videos, más de 5000 fotografías, se produjeron performance fotográficos, porque se invitó a la gente a la plaza central de ese barrio a tomarse fotografías, fue un proyecto muy bonito que se llamó mírame bien que era el conocimiento del otro y reconocimiento a partir de tomar una foto a un personaje del barrio que no conocía, entonces imagínate la relación de las culturas africanas negras con las culturas latinas sudamericanas, con las culturas europeas españolas, ahí hubo un cruce muy interesante de culturas un cruce de generaciones y todo eso produjo una serie de contenidos, un programa radial Bambarakatunga que es una palabra africana pero que se hacía en todas las lenguas en Español, en Catalán, incluso en los idiomas africanos y donde iban todo este tipo de personas a contar historias de tradición oral, de sus poblaciones entonces tradición oral española, europea, tradición oral latinoamericana y tradición oral africana, eso se convirtió en un programa radial está en la web y se convirtieron en podcast, eso alimentaba toda la experiencia, al inicio nuestro universo era un documental que estábamos construyendo, pero ya en el camino me di cuenta que aquí estábamos narrando un universo y ese universo se llamaba barrio Congost que es el nombre del barrio y entonces el interés era como reproducir ese universo y como ese universo se interrelacionaba a partir de las diferentes generaciones y de las diferentes etnias y de las diferentes culturas que existían en el barrio, las formas de vivir, las formas de comer, las formas de bailar, las formas de expresarse de las diferentes etnias que convivían en ese barrio.

El proyecto fue interdisciplinar porque habían profesionales de las ciencias sociales como por ejemplo pedagogos, psicólogos, sociólogos, habían historiadores, comunicadores y productores audiovisuales entonces todo ese equipo de gente trabajamos en función de crear y recrear, contar y mostrar ese universo. En el año siguiente después de todo el proceso de formación nos pasamos produciendo todos los contenidos, y trabajando todos los contenidos que hicieron las personas, ellas mismas se encargaron de expandir su universo por medio de

la apropiación tecnológica, estas maneras de narrar hacen este proyecto transmedia que finalizo con una serie de productos como revistas digitales, cuentos interactivos utilizando variedad de lenguajes.

Hasta ahora lo que yo he investigado el modelo que acabas de comentar es pionero, yo he visto modelos que se han realizado, en las aulas de clase, en universidades, pero a nivel tan macro, como tomar como objeto de estudio un barrio, implica realmente una inversión en recursos económicos, en talento humano y los resultados obviamente fueron exitosos.

Si ahí habían unos recursos que puso el ayuntamiento ,la Alcaldía del municipio de Granollers, a la que pertenecía el barrio, también recursos de la Alcaldía de Barcelona de la General de Catalunya, hablo de recursos económicos y los recursos de talento estaban un poco distribuidos, habían unos líderes sociales, que lo hacían por propia voluntad, habían unos profesionales sobre todo de la psicología y la pedagogía que los enviaba el mismo ayuntamiento, y yo desde la universidad era quien aportaba el sustento teórico llamémoslo así, en colaboración con los demás participantes se construyó una base teórica para poder entender el problema y hacernos preguntas al respecto. Pero la idea era que no fuera solamente un proceso académico sino que existieran unos productos y fue así nosotros realizamos un documental web y los habitantes del barrio produjeron sus contenidos que luego los transformamos en proyectos transmedia, usando la narrativa.

Una manera de explorar la narrativa

Exactamente, entonces lo que estaba yo ahí explorando fundamentalmente era como podemos narrar un barrio desde diferentes perspectivas, maneras y formas interactivas de contarlo y como múltiples usuarios, consumen ese contenido de forma distinta dado que la forma multinodal, multisequencial, permite que esas narraciones se exploren de esta manera.

Ya que me has hablado del proyecto de la maestría en Barcelona y este proyecto de transmedia social. ¿Qué características tiene la transmedia que tú crees que puede potenciar el aprendizaje en un salón de clase?

Bueno, yo creo que un salón de clase ha sido generalmente un espacio cerrado, un espacio absolutamente vertical, donde el poder digamos ha sido hegemónico, y ha sido básicamente impuesto por la hegemonía del profesor y fundamentalmente las herramientas que se utilizan como soporte son el papel, el tablero y la tiza, y no es negativo, es decir el libro también fue una tecnología, pero son tecnologías que han perdurado en el tiempo y han sido parte de la hegemonía y esa verticalidad impuesta durante cientos de años, es decir la educación ha cambiado muy poco o nada digamos en todos estos años, porque se ha mantenido básicamente con la figura centralizada absolutamente jerárquica del profesor que es el que tiene el conocimiento y unos estudiantes que son receptores de ese conocimiento, y generalmente receptores pasivos que consumen un contenido sin intervenirlo y sin interpelarlo.

Y resulta que todo eso se ha modificado con la aparición de Internet y sobretodo con el surgimiento de la web 2.0, y esa nueva ventana que es internet que permite pues con esa cantidad de información y de datos que los estudiantes accedan a un conocimiento que no está en un aula de clase y que a veces llegan al aula de clase con unos conocimientos, incluso con unas competencias tecnológicas que no se las el mismo salón de clase y eso evidentemente yo creo está generando una crisis en el modelo tradicional y convencional en la pedagogía de la educación. Y esta prácticas han irrumpido el aprendizaje y pareciera que los sistemas educativos no se enteraran de que esto pasa y siguen manteniendo el modelo hegemónico y letárgico pero creo que cada vez más los alumnos que llegan a las escuelas y a las aulas de clase vienen con más competencias tecnológicas y vienen con muchos más conocimientos que han entrado justamente por esa vía de la ventana de Internet y de las múltiples posibilidades que la red da para acceder a un conocimiento.

Es probable que un estudiante llegue a un aula de clase conociendo lo que el profesor ya va a explicar, probablemente con errores conceptuales, epistemológicos y quizás ahí estaría el trabajo del profesor de organizar, de filtrar, pero yo creo que si los estudiantes tienen la posibilidad de interpelar lo que dice el profesor, discutir e incluso contradecir lo que el

profesor dice porque tiene el acceso a un clic en una pantalla, es una ganancia en términos pedagógicos.

Entonces yo creo que hay un problema, que hay que plantearse si esto sucede, si la educación ya no se da 100% en el aula de clase, ha perdido su hegemonía y su centralidad frente a la apropiación del conocimiento, y se evidencia como la escuela misma lo viene perdiendo por la aparición digamos de toda esta cantidad de metadatos que hay en la red, qué hay que hacer, hay que cambiar los modelos pedagógicos, hay que cambiar las didácticas, hay que introducir estas nuevas tecnologías en el aulas de clase, no para que una maquina enseñe una clase, si no para que el computador sea el eje transversal de todo lo que se enseña, esa sería el primer problema que habría que plantearse si todas las aulas de clase, si todas las clases hay que hacerlas ya con computadores y entendamos por computadores una Tablet, un Smartphone, un portátil, un artefacto digital, es decir si todos los alumnos ya deberían proveerse de eso, tu sabes que hay escuelas que lo prohíben, es decir que prohíben que los alumnos entren con su Smartphone o con su celular y que apaguen las tabletas o que las escondan o que se las quitan mientras que están en el aula de clase. Ahí hay un problema serio que está problematizando todo eso que tú te enfrentas cada vez a alumnos que mientras tu estas con tu discurso ellos están chateando en una Tablet, uno no sabe exactamente que están haciendo, probablemente estén informándose mucho más allá de lo que uno esté diciendo o probablemente no, si estén haciendo otra cosa, entonces es un problema central en la pedagogía, por eso tenemos una comunicación ubicua en el aula, mientras la sociedad actual tiene una comunicación simultánea, con múltiples dispositivos, múltiples plataformas y porque el acceso a la información no es ya propiedad de la escuela que era lo que teníamos antes.

Carlos hay dos cosas que me parecen importantes, que tú has dicho y es que las personas ya están aprendiendo fuera del aula o digamos que fuera de los centros educativos, y que través de los dispositivos ellos interactúan con comunidades, con expertos, pueden descargar un video tutorial para aprender algo que ellos no saben, digamos que eso promociona de alguna manera el autoaprendizaje , en esa misma línea Carlos Scolari ahora está desarrollando una iniciativa llamada Horizon 2020 que se financia con la Unión Europea y con una empresa privada y la finalidad es proyectar las tendencias en

educación para el año 2020 y una de ellas es la alfabetización transmedia, mi pregunta va ¿ Sí, tú crees que a futuro es necesario que los adolescentes, profesores, adultos tengan este tipo de alfabetización?

Debe ir dirigida a todo el mundo. La alfabetización mediática no tiene que ver con la edad, y antes de contestarte, déjame decirte que los aprendizajes en la red son impresionantes, es decir, la red está llena de tutoriales, ósea hay un universo de tutoriales impresionantes, si tú quieres saber cómo se siembra una patata o una papa o como se siembra un rábano, en la red esta, ósea tu antes que hacías si querías sembrar rábanos en tu finca o en tu pequeño pedacito de tierra.

Si, buscabas un libro, ibas a la biblioteca, buscabas un amigo. Pero ahora entras a YouTube pones como se siembra un rábano y aparecen cientos de videos que te lo explican y aprendes y quién ha producido estos videos no son escuelas, no son centros de formación, en su mayoría de veces quiero decir, es cualquier ciudadano del mundo que sabía hacer eso e hizo un video, muy sencillo porque las herramientas hoy también se han hecho absolutamente flexibles y absolutamente intuitivas por lo tanto grabar un video no es complejo, se graba con cualquier dispositivo, subirlo a la red tampoco es difícil y distribuirlo menos, puede que no se resuelva el problema totalmente, pero te da luces, o a lo mejor lo puedes resolver, me explico la web y YouTube son herramientas potentes en este sentido.

Para la década del 2000 cuando aparecen las redes sociales, YouTube es del 2005, Facebook del 2006, WhatsApp es de apenas hace 2 o 3 años en fin todas estas plataformas 2.0 son las que realmente han revolucionado, digamos todo lo que es el modelo de producción, creación, distribución, y consumo de contenidos, entonces hablo de YouTube en especial porque fundamentalmente esta herramienta utiliza una tecnología llamada streaming, que es la posibilidad de que yo pueda visualizar un material audiovisual en tiempo real, la descarga se produce cuando yo hago clic, es decir eso ha revolucionado absolutamente todo, porque ha moldeado lo que es el consumo de contenido audiovisual, que antes yo tenía que esperar que se descargara, otra cosa es el manejo de la sincronía ahora todo es o en su mayoría asincrónico.

Ahora, en Internet se puede dar un aprendizaje informal pero también se encuentran formas de aprender abiertamente y con contenido realizado por docentes expertos como el modelo MOOC en el cual las universidades ponen todos sus recursos, incluso profesoriales para dar formación gratuita y abierta entonces te inscribes y te formas, no pasas por una universidad digamos presencial, ni física de ladrillo, pero estudias y hasta te puedes certificar, un modelo completamente diferente de aprendizaje.

Respecto a lo que me preguntaste creo que si es necesario un proceso de alfabetización transmedia el cual sería por fases, la primera que sería el acceso, que es tener la posibilidad de los recursos y las tecnologías sumado a una apropiación que es aprender a usar esos recursos y esas tecnologías en función de lo que necesita la persona en determinado momento y luego pasaría digamos a un fase de empoderamiento que es cuando uno empieza a usar las tecnologías para modificar, para transformar el entorno en el que vives, sea el entorno personal o incluso el entorno colectivo o el entorno social o barrial, cuando uno se empodera es porque ha pasado por todos esas etapas. Creo que independiente de la edad la mayoría de personas se encuentran en la fase de apropiación es decir quieren pasar de utilizar de forma mecánica una tecnología a entender por qué y el para qué ese uso afecta su entorno.

Entonces hay que empezar a trabajar en todo ese proceso de alfabetización transmedia pero que eso no se da ni de forma lineal, ni secuencial, ni que tampoco se da de forma homogénea, no vamos a alfabetizar a todos los jóvenes exclusivamente porque también hay que hacerlo con los adultos, los mayores, creo que a los profesores antes que a los alumnos y ese es el gran reto de la educación y de la pedagogía hoy en día.

Entiendo Carlos, una pregunta muy puntual, háblame ¿cuáles serían las competencias transmedia ósea como tú las definirías? ¿Cuáles son las que se necesitan tener en términos generales?

Puedo ver muchas, pero yo creo que básicamente es primero conocer el escenario en el que te mueves es un escenario movable ,flexible ,abierto, escalable, customisable, es decir que tu conozcas herramientas, aplicaciones que son una serie de derivaciones de estas tecnologías que están en el entorno lo que llaman en la web 2.0 incluso la web 3.0 que es la web móvil o la web nómada tener competencias y hablo de competencias tecno culturales o tecno sociales

, porque las competencias no son solamente tecnológicas, no es aprender a hacer clic en un dispositivo o a moverse con un cacharro que eso puede ser justamente lo que ocurra en los jóvenes, muy jóvenes de hoy que tienen unas competencias tecnológicas pero que no tienen competencias sociales, culturales o educativas.

Ahí sería justamente el papel del educador en fomentar esas competencias tecno culturales y sociales para que esos sujetos, todos se empoderen de esas tecnologías y sirvan para modificar y transformar sus entornos individuales o colectivos que fue lo que dije ahora, entonces creo que eso es muy importante, conocer el escenario, el entorno lo que llamamos el ciberespacio y sobre todo ese modelo de la web 2.0 que es el modelo donde está lleno de herramientas, de aplicaciones que sirven para ese empoderamiento, porque ahí también habría que revisar si hay unas tecnologías que son impuestas y son modeladas por una sociedad de consumo por una multinacional, por unas marcas que nos venden un iPhone nuevo cada 6 meses y que tenemos que cambiarlo porque tiene más velocidad, más disco duro, mas no sé qué, cierto, si es eso lo que necesitamos es la pregunta, entrar en una obsolescencia tecnológica.

Creo que una competencia en este sentido es explorar las tecnologías que están fuera del mercado que hacen parte de la cultura del ciberactivismo o la cultura hacker que son aquellas que producen y generan tecnologías, aplicaciones y herramientas en escenarios por fuera de las multinacionales, por fuera de los centros hegemónicos de poder mediáticos, políticos, culturales y ahí hay, dos cosas interesantes en la red: la primera en la red nos venden la internet que tenemos que estar en todo el tiempo, yo diría incluso la internet de Facebook, de twitter es una internet superficial y la segunda una internet profunda que es donde se ven realmente la producción de contenidos desde un nivel más reticular o más horizontal eso sería interesante conocerlo y eso hace parte de la alfabetización transmedia que los usuarios conozcan sobre eso, lo que pasa es que hay muchos gobiernos y a las multinacionales no les interesa explorar eso y además los satanizan, los medios de comunicación dicen que un hacker es un criminal cuando un hacker no es un criminal, un hacker exactamente esa figura porque es cierto que hay gente en la web haciendo cometiendo crímenes pero eso no es ni siquiera un hacker “Castell” hace rato en la galaxia internet redefinió ese concepto y decía que esto no era un hacker esto es un cracker el que utiliza las redes para hacer actos criminales, el que la utiliza para re direccionar los contenidos, en cambio el hacker es alguien que está

pensando en colectivo y no de forma individual y que además no se mueve por el modelo económico, de las multinacionales que todo lo que produce tiene que generar rentabilidad, entonces se debe enseñar el modelo de ciberactivismo y cultura hacker.

Por ejemplo, hay un autor finlandés que es un hacker muy conocido y este personaje decía en una conferencia, lo escuche yo hace un par de años y decía que en Finlandia, que tiene un modelo de educación muy interesante y que han avanzado muchísimo respecto a otros países incluso europeos, que en las escuelas de Finlandia había una asignatura que se llamaba cultura hacker entonces a los niños desde la primaria hasta que llegaban al bachillerato les enseñaban a hackear todo y cuando tú dices eso en una conferencia en Colombia se les pone los pelos de punta, como se va a enseñar a hackear todo, lo que pasa es que el concepto del finlandés de hackear todo no es criminal, no es un concepto criminal, es un concepto de aprender a preguntarse, aprender a dudar que debía ser un papel de la pedagogía por fuera incluso de las tecnologías, esa también sería una competencia en la que la transmedia ayudaría mucho.

Sí, la cultura hacker tiene la idea de dar respuesta a un interrogante, que se resuelve y se deja libre para que otra persona o comunidad lo modifique para su bien y de igual manera lo exponga al público para que siga el ciclo.

Por eso en la escuela los niños están produciendo contenidos y produciendo herramientas, aplicaciones y software que luego las dejan abiertas para que se produzca todo esto que llaman inteligencia colectiva, trabajo en red y cultura colaborativa generando apropiación que en el transcurso de su formación cuando un chico de esos sale del bachillerato es un genio de las tecnologías porque ha hecho de eso en esa asignatura digamos una manera de experimentación, digamos una búsqueda, se ha equivocado cien mil veces pero eso le ha permitido un aprendizaje, repito en red, un aprendizaje colaborativo y un aprendizaje absolutamente desterritorializado porque también lo aprende con otros sujetos en la red que no son propiamente los que ven en el aula de clases, ósea a sus compañeros eso es un modelo muy interesante, él lo planteaba de esa manera no.

Claro, bueno Carlos ya para finalizar simplemente te quiero preguntar ya que tú has trabajado por medio de cursos, diplomados, enseñando transmedia, que elementos deben ser parte de una experiencia transmedia en un salón de clase, ósea que uno debe tener en cuenta...a nivel de recursos, a nivel de narrativas...

El salón de clase debe ser un espacio multimedia, quiero decir que tienen que estar presentes los ordenadores, las aplicaciones y las herramientas para producir y narrar de forma digital e interactiva, los software necesarios y deberían ser libres, abiertos y gratuitos, yo creo que además se debe romper la formalidad del salón de clase, debería modificarse espacialmente y formalmente quiero decir que eso de que la distribución de los puestos de los alumnos sean uno detrás del otro en hileras, con el profesor custodiando, una especie de pedestal siempre de frente por encima de ellos porque ellos están sentados y él está de pie por lo tanto la mirada siempre es hacia arriba y la del profesor es hacia abajo, eso genera ya un condicionamiento que moldea o modela digamos el tipo de formación que es el común denominador en el cual nos hemos movido siempre, a mí me gusta mucho trabajar en espacios por ejemplo circulares en los cuales alrededor de una mesa se sientan los estudiantes, se ven las caras fíjese que en un aula de clase los estudiantes no se ven las caras, le ven la espalda al otro, la cabeza. En cambio en la red se interactúa de manera más directa.

Yo creo que el espacio tecnológicamente tiene que modificarse porque tienen que entrar todos los otros soportes que no son ni el tablero, ni el libro y no quiero decir que estos haya que quitarlos no, hay momentos en que el profesor tiene que acudir al tablero y hay momentos en que el profesor también trabaja un libro pero tienen que aparecer todos los lenguajes, todos los media, cierto y todas estas tecnologías que permiten la producción y la generación de contenidos por los propios estudiantes, entonces yo creo que hay que hay que iniciar con una transformación tecnológica y medial, y continuar con una transformación formal-espacial en la cual la predisposición de los estudiantes y la relación respecto a los profesores tienen que modificarse en las aulas de clase, luego de esta modificación formal es necesaria una transformación llamémosla epistemológica, cognitiva que es como el conocimiento se construye entre todos y el conocimiento se hace a partir de la interrelación de todos los sujetos en los que el profesor es un mediador, diríamos que es un mediador del conocimiento, que puede ser expuesto tanto en el salón de clase como en la red, en la cual todos participarían,

es allí donde el profesor debería trabajar, más que vaciar un contenido sobre un tablero o más que entregar un documento o un libro de 40 páginas para que se lo lean, la idea es ayudar a convertir todo ese conocimiento que ya circula por la red y que los estudiantes tienen como mediar en uno nuevo. Entonces el docente colabora en que los estudiantes filtren esa información que obtiene a través de esa red, y generar de forma colaborativa un nuevo conocimiento, yo creo que eso sería pedagógicamente muy interesante, es decir eso es romper el esquema tradicional de que el profesor es el que sabe y lleva un contenido y el estudiante simplemente consume ese contenido lo asume y a veces no lo interpela, ni lo cuestiona.

El reto es que los docentes primero desarrollen unas competencias tecnológicas que ya dije que no las tienen en general y dos una predisposición a ese cambio mental a ese cambio de chip a esa pérdida de centralidad y a esa pérdida de hegemonía incluso de vanidad que el profesor siempre ha tenido porque es el que tiene el conocimiento, creo que serían para mí las tres reglas básicas de una experiencia transmedia en el salón de clase, más allá de lo que se pueda producir con las plataformas o con las tecnologías, eso es secundario, pero creo que esos tres modelos habría que modificarlos.

Carlos, muchas gracias, entonces damos por terminada la entrevista y de nuevo agradecerte por este momento que de verdad fue enriquecedor.

Muchas gracias Stephan y felicitaciones por este proyecto.

Anexo 3

Entrevista al Investigador principal del proyecto MADEJA

Fecha: 30 de enero de 2017 **Hora:** 11:00 a.m.

Lugar (ciudad y sitio específico): Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana, Cafetería

Entrevistador: Stephan Acuña Aguirre

Entrevistado: Jairo Antonio Pérez Rubio

Jairo Pérez es investigador y docente catedrático de la Facultad de Comunicación Social de la Pontificia Universidad Javeriana y de la Escuela de Doctorado de la Universidad de la Salle (Bogotá-Colombia). Es Comunicador Social, Especialista en Edumática y Doctor en Educación de la Universidad Pedagógica Nacional.

Introducción

La cultura transmedia en la construcción de experiencias educativas innovadoras universitarias es el tema de investigación de la tesis doctoral que estoy desarrollando, este estudio vincula el fenómeno transmedia y la educación y por eso me parece pertinente entrevistarte por haber sido el líder de un proyecto de investigación donde se articula la narrativa transmedia y las competencias de un comunicador social en un espacio universitario.

(Stephan Acuña)

Buenos días Jairo, muchas gracias por darme este espacio para entrevistarte, yo conozco tu trayectoria como docente y como profesional y sé que últimamente has estado trabajando el concepto transmedia en la práctica docente en el salón de clase, entonces me gustaría que me hablaras un poco sobre el proyecto Madeja, el cual según entiendo lo terminaste el año pasado, en diciembre, entonces bienvenido.

(Jairo Pérez)

Gracias Stephan, bueno lo que se me ocurre decir primero es de cómo surgió la idea de crear un proyecto académico utilizando tecnologías digitales y análogas a la vez, verdaderamente la inquietud comenzó en una charla, varias charlas que tuvimos en la Sergio Arboleda, en la

Escuela de Ciencias de la Comunicación, donde observábamos que los muchachos estaban muy desmotivados en las clases, que tenían una actitud muy pasiva, poco participativa que se limitaban únicamente a hacer lo que el profesor les decía, lo que tenían que hacer y no más, y por otro lado a raíz de que participe en un proyecto de investigación transmediática pero basado en narrativas literarias con el profesor Jaime Alejandro Rodríguez de la Universidad Javeriana, en el cual colabore como coinvestigador y fue mi primer acercamiento realmente a la transmedia.

En ese proyecto se creó una historia que escribió el profesor Jaime Alejandro, que es el director de la carrera de literatura en la Javeriana que se llamaba “*atrapados*”, esa historia la volvimos un videojuego, creamos un juego de rol en *Second Life*, y diseñamos un comic interactivo, con esa estructura, queríamos mirar, como el estudiante por un lado se motivaba y se involucraba en estas series de juegos y de actividades y segundo con la colaboración de psicólogos de la facultad se quería medir en el cerebro, que áreas se desarrollaban más cuando el muchacho está expuesto a un medio o a varios medios haciendo una actividad lúdica.

A raíz de eso pues surgió la pregunta, ¿Cómo podemos usar estrategias transmediáticas para procesos de enseñanza y aprendizaje?, y fue también la pregunta que se empezó a gestar en la Sergio Arboleda como podemos utilizar narrativas transmediáticas en el salón de clase para generar competencias o desarrollar o evolucionar las competencias de los estudiantes y por otro lado mirar si el estudiante utilizando estas estrategias transmediáticas se motivaba más, se involucraba más, investigaba más y por último si el estudiante producía contenidos de carácter transmediático.

Ok,

A partir de allí, creamos un seminario de estudio, y en ese seminario de estudio nos reuníamos con un grupo de cinco, seis profesores por semana en las cuales tú estabas, hacías parte de este seminario, pero no solo entre nosotros discutíamos temas si no procuramos invitar profesores de otras universidades que más o menos tuvieran experiencia en el tema, entonces ahí estuvo: William Zambrano que hizo un acercamiento teórico únicamente, después Jaime Alejandro Rodríguez que nos contó toda su experiencia en su proyecto...

Narratopedia, que fue creado por él también.

Sí, narratopedia es el antecedente, es el abre bocas al proyecto transmediático de Jaime Alejandro que también fui parte de ese proyecto de narratopedia como coinvestigador, que era crear una plataforma para construcción colectiva de historias multimediales eso era narratopedia. Luego, el profesor Carlos Obando que fue el que creo la Maestría en comunicación transmediática, en la Universidad Autónoma de Barcelona vino a Colombia, nos visitó y tuvimos como unas tres o cuatro charlas con él, en las cuales realmente nos empapo más sobre el concepto de que es la no linealidad, que es la producción de narrativas utilizando diferentes medios, estrategias utilizando lenguajes diferentes para buscar objetivos concretos, después de todo este estudio que duramos como 6 meses, un semestre académico planteamos un proyecto, el proyecto que tu hacías referencia Madeja, que consistía en cómo utilizar estrategias mediáticas, transmediáticas para los procesos de enseñanza y aprendizaje con el fin de mejorar las competencias comunicativas de nuestros estudiantes.

Para que semestre iba enfocado esa estrategia, Jairo

No tenía un semestre en particular, nosotros comenzamos con un curso piloto del profesor Federico García, que dictaba la clase de opinión pública para muchachos de quinto semestre, esta clase nos contaba el profesor Federico que los muchachos eran bastante apáticos porque en esta clase se trataba de analizar diferentes medios tanto nacionales como internacionales (Caracol, RCN, Noticias Uno, CNN) y como ellos trataban una noticia y al final hacer comparaciones. Pero los muchachos eran muy apáticos y poco participativos, entonces nosotros inicialmente partimos de dos autores, el profesor Henry Jenkins y el profesor Carlos Scolari que habían trabajado el tema de la transmedia y habían escrito unos libros al respecto, de Henry Jenkins nos basamos en libro de Convergencia Cultural y de Carlos Scolari tomamos el libro de Narrativas Transmediáticas como textos guía y ahí ellos tipifican como unos siete principios que se dan en la transmedia.

De los siete tomamos tres y lo adaptamos a procesos educativos, fue muy de experimentar, muy de probar ensayo y error y al final del semestre nosotros obviamente hicimos un pre test, luego hicimos un pos test, el pre test para medir como estaban los muchachos, cuál era la visión, la percepción de ellos acerca de utilizar diferentes medios, cuál era la percepción de

ellos sin utilizando nuestra propuesta iban a mejorar sus procesos, desde su aprendizaje y se iban a ver más motivados, al final del semestre después de aplicar estas estrategias transmediaticas evaluamos a los estudiantes, cómo se habían sentido con la experiencia, si ellos habían producido algo de manera transmediatica y si habían involucrado más en los temas.

Como primera conclusión fue que sí, que a los muchachos tanto a el profesor les encanto esta experiencia y a raíz de ello ya formulamos una segunda fase que era diseñar un paso a paso de cómo aplicar las narrativas transmedia en un proceso educativo para transmedializar un tema o toda una asignatura, para ello entonces creamos siete pasos que debe seguir el profesor y siete pasos que debe seguir el estudiante cuando aplica narrativas transmediaticas en sus procesos de enseñanza y aprendizaje, obviamente también hicimos un pre test mejoramos las preguntas y el tipo de respuestas que les planteamos, porque el test fue elaborado por Google cuestionario y eran preguntas cerradas básicamente, dejamos dos preguntas abiertas de como ellos se habían sentido en la experiencia. Aplicamos el pre test al comenzar el semestre, nos colaboraron cinco profesores de cinco materias diferentes, una sobre antropología con el profesor Diego Arcia, otra sobre comunicación organizacional con Sebastián Gutiérrez, otra de opinión pública volvemos a repetir con Federico García, otra clase de semiología con la profesora Diana Bernal y mi asignatura que era globalización ciudadanía y TIC'S, el rango de estudiantes variaba, teníamos estudiantes desde tercer semestre a octavo semestre.

Abarcaron casi toda la carrera

Sí,

¿Cómo fue la metodología para obtener los resultados?

Bueno,

Parte fue del pre test y pos test?

Primero hicimos un taller con profesores donde les explicamos en qué consistía el modelo Madeja, que es un modelo edutransmedia, educación y transmedia, el termino edutransmedia lo tomamos de un texto tuyo en el cual planteabas que era ese concepto y a partir de allí le dimos el nombre al taller.

Genial.

En ese instante no sabíamos de Madeja estábamos como construyendo.

El modelo que yo planteo en mi tesis nace de la Edutransmedia y claro de todas las charlas que tuvimos y los diferentes encuentros.

Claro, entonces en el taller con los profesores, primero les mostramos varias experiencias transmediaticas y empezamos a mirar diferentes plataformas, les comentamos, les enseñamos los siete principios de la transmedia, ellos tenían que hacer ejercicios y nos veíamos cada quince días, cada ocho días, por tres horas, dos horas pero realmente se gastaban dos horas y media donde les dejábamos lecturas y diseñamos un taller donde ellos de construían proyectos transmedia (gracias a ti, que planteaste esa actividad) que eran a través de ocho preguntas, ellos entraban a las diferentes plataformas que les dábamos, plataformas de carácter educativo que habían hecho experiencias transmediaticas pero no como una estrategia pedagógica, sino simplemente montar una plataforma, investigar un problema social y utilizaron estrategias transmediaticas para solucionar ese problema, pero eran con estudiantes universitarios generalmente estas plataformas que nosotros les pusimos a analizar.

Ellos miraron el aspecto técnico, que medios utilizaron, como utilizaron cada medio analizaron las narrativas que utilizaron, analizaron si realmente se involucraron los estudiantes en el tema y si se motivaron a hacer y miramos los resultados finales, miramos que personajes utilizaron, cual fue la historia base que utilizaron en cada una de las plataformas y como la fueron expandiendo en los diferentes medios, ahí si pecando de falta de humildad mía se me ocurrió hacer una cosa que he denominado de pronto alguien se lo invento que es “etnografía transmediatica...”

Queríamos hacer una meta observación, una meta investigación, ósea observar, investigar como estábamos nosotros investigando, para tal fin creamos un semillero de jóvenes investigadores que se llamó también Madeja, el cual integraba nueve estudiantes, seis estudiantes de octavo semestre y tres estudiantes de noveno semestre en el cual ellos querían, hacer cosas pero también aprender a investigar y que mejor manera que investigar utilizando

estrategias transmediaticas, el taller que hicimos con los profesores, la tarea que les puse a los estudiantes de mi semillero fue que ellos empezaron a documentar a registrar en tiempo real todas las sesiones de los talleres....

Esos talleres eran de formación cierto...

Si de formación, tomamos profesores no solo de la facultad si no cuatro profesores de educación virtual de la dependencia de la unidad de educación virtual de la Sergio Arboleda que querían aprender al respecto a ver como ellos podían aplicar algo de la transmedia a lo que ellos estaban haciendo en la unidad de educación virtual, entonces los estudiantes, hicieron videos, hicieron memes, hicieron infografías, hicieron historietas, foto historietas, hicieron protocolos y fueron participantes activos.

En el proceso también a cada estudiante le dimos la tarea de explicar cada principio con ejemplos creados también por ellos que eso era lo más interesante y como ellos traducían ese principio transmediatico en sus propias palabras y como ellos lo explicaban a un grupo de profesores siendo ellos estudiantes, con ejemplos que ellos habían captado de la red, de internet y a la vez creamos un repositorio donde ellos iban publicando todo lo que estaban haciendo, cada ocho días nos reuníamos con el semillero, los viernes por la mañana y analizábamos, porque las sesiones generalmente con los profesores eran los jueves por la tarde, entonces ósea el viernes analizabamos lo que había pasado el día anterior y planeamos como se iba a abordar la siguiente sesión para ir mejorándolo, entonces fue un ejercicio muy interesante porque era una retroalimentación desde la visión de los estudiantes.

Y de manera escalonada

Claro cómo fue la formación de profesores, que fue enriquecedora pero al 200%, a raíz de eso surgió la idea de crear una página web ya más formal no solo Dropbox y Google Drive que lo utilizamos inicialmente como repositorios digitales, sino realmente creando una página donde diéramos cuenta de todo estos procesos meta cognitivos. Fue un ejercicio muy interesante y también pedagógico de retroalimentación, de feedback. En ese proceso nosotros nos motivamos a hacer el taller de edutransmedia con profesores de tanto de la

escuela como de la unidad de educación virtual y el aporte de todos los nueve estudiantes fue que creamos el modelo Madeja para profesores y el modelo Madeja para estudiantes de cómo aplicar narrativas transmedáticas en sus procesos de formación.

Y el modelo Madeja iba muy enfocado hacia las competencias que tienen los comunicadores o en competencias en general.....que tenía que ver con competencias digitales....

Queríamos medir competencias de comunicación, que hablaran apropiadamente, que pudieran interrelacionarse con otros de manera correcta, que tuvieran la capacidad de transmitir un mensaje coherente utilizando para ello diferentes medios y para ello insistí mucho entrar en la competencia de poder narrar una historia, un relato, un cuento, un tema académico, entonces como lo hacíamos, como lo hicieron, como se hizo y como se puede perfeccionar esta forma de relatar algo, fue la manera de desarrollar en los estudiantes este tipo de competencias no sé si es claro....

Si...

Bueno luego que terminamos este proyecto transmedia, empezamos a implementarlo en el siguiente semestre que fue el semestre pasado, el modelo como tal bajo cinco procesos el primero registrar varias sesiones de clase, el segundo apoyar a los profesores sobre todo al inicio para explicarles a los estudiantes que es transmedia, cómo funcionan las narrativas transmedia.

Eso se hizo al inicio de todas las clases, ósea ellos sabían que iban a utilizar una metodología transmedia.

Sí

Ok

Se les explico , hicimos dos sesiones, donde fuimos a todos los cursos a trabajar con los estudiantes a mostrarles ejemplos transmediaticos, a mostrarles como ellos podían contar una historia luego vino la segunda parte que fue en la que encontramos un cuello de botella, no puedo hablar de otras facultades, si no en Ciencias de la Comunicación y es que los chinos manejan muy bien tecnológicamente las herramientas, pero no saben contar una historia, clara, coherente concisa una historia que se pueda expandir, una historia motivante con personajes que se desarrollan dejando las historias abiertas para que más gente pueda participar ese fue.

¿Ese fue uno de los resultados que dio la investigación?

Ese fue lo que notamos que eran uno de los puntos débiles, el talón de Aquiles de la mayoría de los estudiantes, no saben contar una historia, no saben crear una historia y contarla apropiadamente. Aunque ellos entendieron muy bien cómo manejar las diferentes redes sociales, no tienen ningún problema ellos no tienen problema en adquirir competencias técnicas en el manejo de diferentes aplicaciones o dispositivos digitales lo aprenden ya sea o porque el profesor les ayuda o ya sea por aprendizaje entre pares o ya que ellos cacharreando con alguien pero ese fue que pensamos que podía llegar a ser un cuello de botella y fue el que menos inconveniente tuvimos más en la redacción, en la creación de la historia, notamos grandes falencias de los estudiantes y estamos hablando de estudiantes de tercer semestre, quinto, octavo semestre... no sé si en la carrera de comunicación bueno en el caso de la Sergio tiene un énfasis muy fuerte o muy marcado hacia el periodismo entonces pensamos que eso se les iba a facilitar..

Claro se pensaría que ellos iban a aplicar los diferentes géneros periodísticos en las historias y... Pero no fue así

Pues hubo grupos que se destacaron, la metodología fue que en todos los cursos sugerimos a los profesores que dividieran el curso en grupos de tres o cuatro muchachos, cada grupo de muchachos debía primero crear la historia, primero pensar que tema iban a trabajar, segundo si era una clase donde el profesor quería solucionar un tema, un problema concreto se

trabajara por proyectos u otras clases simplemente como antropología la de Diego que era dar cuenta de comportamientos sociales en diferentes sitios de Bogotá pero eran más como de observación de hacer etnografía y relatar lo que ellos habían observado. En el manejo de las herramientas no notamos ninguna diferencia pero si en la en la narración de las historias que ellos encontraron evidenciamos algunas dificultades...

Entendido, yo tengo una pregunta respecto al cómo los cinco profesores incorporaban la metodología propuesta por ustedes, la clase digamos se dictaba normal y habían días específicos para la metodología transmedia, o la metodología transmedia fue incorporada dentro de la propia clase...como fue el manejo...

Lo que hicieron la mayoría fue que ellos tenían dos encuentros semanales con los estudiantes un encuentro era muy clase magistral

Muy teórico...

Sí en el cual desarrollaban el tema que ellos tenían que abordar y en el siguiente encuentro era más taller donde se hablaba de los temas a trabajar, como van a contar la historia de lo que estamos trabajando en clase, como lo pensaban hacer....

Básicamente como el tema aplicado, a la construcción de contenidos...

Exacto, exacto

Ok, muy bien

Y, lo que se hizo fue que el trabajo fuerte se desarrolló digamos en el tercer corte ósea los últimos dos meses, o mes y medio, las últimas ocho semanas fue que realmente los profesores le metieron la ficha a desarrollar un proyecto transmediatico, porque la inquietud de ellos es que tenían que abarcar pues los temas.

Todos los temas de la asignatura.... Las dieciséis semanas

Exacto, solo un tema específico o un proyecto específico de forma transmediática pues no podía cubrir todo los contenidos en si la materia...

Como se sintieron los docentes....ósea de pronto extenuados por tanto trabajo, o muy contentos porque de todas maneras esta metodología demanda mayor tiempo en el docente.

Obviamente, al principio bastante escépticos, incrédulos, veían la cosa muy compleja, al principio le solicitábamos al profesor que creara un ecosistema mediático entonces la idea era que el profesor tuviera películas, textos, links, blogs, no necesariamente de autoridad de él pero de muchas otras personas. Esto les demandaba que al principio le dedicaran mucho tiempo a la preparación de este ecosistema mediático para los diferentes temas, que es un fenómeno cuando uno trabaja o hace cursos virtuales no, al principio uno tiene que planear absolutamente todo.

Si claro...

Pero después es más fácil porque lo que hace el profesor es un seguimiento, pero a medida que ellos iban creando su ecosistema mediático donde los estudiantes podían ver los diferentes temas tratados con diferentes lenguajes y narrativas, el profesor empezó a motivarse, segundo observamos que el profesor estableció un diálogo muy interesante con los estudiantes, preguntándole para que estas publicando lo que estas publicando, porque estas poniendo este contenido será que eso aporta al tema de la clase o a la asignatura o tiene algo que ver?, entonces el profesor se volvió en un guía, un orientador..

Un mediador...

Un mediador pues inconscientemente al generar el profesor su ecosistema mediático y al hacer que el estudiante también creara todo estos recursos, investigara se volvió eso un

dialogo permanente con el profesor observamos que el estudiante iba mucho a la oficina del profesor a pedirle consejo, asesoría, que en otras asignaturas observábamos que no sucedía. Observamos que el estudiante estaba más motivado, observamos que el estudiante empezó a encontrar una cantidad de información de contenidos que nadie se imagina que ellos pudieran conseguir, ósea la teoría de que el estudiante, cuando uno lo empodera, el estudiante consigue unas cosas espectaculares, es verdad.....

Y frente a eso, quisiera preguntarte tú cuál crees que son tres características que tiene la transmedia que mejoran el aprendizaje en clase....a partir de esa experiencia que tuviste o si quieres decir más no hay problema...

A ver desde la perspectiva del estudiante, análisis crítico, filtro de información, desarrollar competencias de investigación, de indagación de selección a ver repito otra vez, selección, búsqueda, selección y análisis crítico de los contenidos, información que ellos buscaron ...entonces se volvieron muy selectivos ya no es poner cualquier cosa por qué si, tres el hecho de que ellos tengan la posibilidad de generar sus propios contenidos, a raíz de eso notamos que se les habría multitud de interrogantes y posibilidades de ahondar más sobre los temas que a ellos más les interesaban, cuatro ver que un mismo tema puede ser abordado desde diferentes ángulos diferentes perspectivas, eso me pareció también muy interesante , cinco que puede ser banal pero el estudiante se siente orgulloso cuando presenta un proyecto que ha desarrollado durante varios semanas y donde ve resultados, siete cuando se vuelve publico este trabajo en el caso de mi materia y por ejemplo el de la materia de Diego donde gente de otras latitudes pueden participar en el trabajo que ellos están haciendo lo toman con una seriedad impresionante, entonces...

Se involucran saberes de otras partes no...

De otras partes entonces cuando utilizan Facebook, Twitter y empiezan a recibir retroalimentación de personas que ellos no conocen sobre el tema que ellos están trabajando, empiezan a tomar conciencia de que esto es real que las redes sociales no solo la ven los cinco amigos, si no lo puede ver cualquier persona y están expuestos. Al ellos darse cuenta

que la información que ellos producen la comparten y hay personas que los ven la asumen con mayor seriedad, con mayor responsabilidad, ser más críticos, interesante.

Si claro...

Todos en la clase mía, que solucionamos problemas muy concretos, cómo recuperar un parque de la vuelta de la casa, cómo construir una silla de ruedas para un amigo que esta invalido , cómo genero una cultura de no votar el chicle en el piso ahí en los salones, cómo reciclar, que ellos hacen actividades dentro de la universidad y cuando ven que la gente empieza a participar ellos cambian su actitud hacia el proyecto y no simplemente como un proyecto para cumplir un requisito académico si no es un proyecto que les nutre a ellos mismos porque esta su imagen su nombre que está en juego en ese momento cambia totalmente y ellos empiezan a ser muy auto críticos entre ellos mismos.

Muy interesante, Jairo

Otra cosa a nivel de presión de grupo los estudiantes como se involucran tanto empiezan a decir bueno fulanito no hizo nada profe entonces esta persona no merece la nota porque no hizo nada entonces porque esto es algo real es algo que yo le he metido la ficha no me parece justo que este compañero que no ha hecho nada al que le van a dar una nota que es diferente el hacer un trabajo y exponer al frente y fulanito no hizo nada pues lo ponen ahí para evitarse problemas y va en coche, pero cuando se trata de hacer un proyecto que tiene un seguimiento semanal con resultados concretos ya la actitud cambia.

Ya que tocas ese tema de los grupos, el profesor planteo desde un principio que se hicieran grupos o ellos mismo fueron digamos creando eso grupos...

Nosotros les planteamos que armaran grupos de tres o cuatro personas porque les pedimos a los estudiantes cuando ellos crean su ecosistema mediático que mínimo utilicen tres medios digitales y dos análogos y entendido por análogo no solo radio, televisión, prensa sino por ejemplo una performance, una puesta en escena, una pequeña obra de teatro, hacer

convocatorias ir y hablar con la gente, el voz a voz, repartir plegables o información que ellos han diseñado para que se adhieran en la campaña que ellos están desarrollando...

Entendido...

Ósea lo análogo se vuelve más diverso que simplemente la radio, la prensa y la televisión clásicas como hemos visto

Claro.....

Que es una comunicación bidireccional no, lo análogo se abre en medio de una paleta de posibilidades.

Ya que hablas de las competencias en comunicación ¿Cuáles crees que fueron las que más desarrollaron los estudiantes a partir de la estrategia que se planteó?

Lecto/escritoras, dos una competencia de poder narrar y contar una historia coherente y apropiadamente, las relaciones interpersonales mejoraron sustancialmente, habilidades de poder seleccionar mejor la información que ellos publicaron, los contenidos que ellos publicaron en sus redes sociales y en otros medios, responsabilidad, ética...

Y en general cuales crees que sean esas competencias transmedia que debieran de llegar a adquirir nuestros jóvenes y no solo ellos sino cualquier persona que esté involucrada en este mundo digital actual...

Bueno poder construir una historia, dos pensar como esa historia la podemos disgregar y poder transmitir y expandir en diferentes medios, tres que no todos los medios sirven para todas las historias, entonces el mismo estudiante se da cuenta que diferentes aplicaciones o medios son los más apropiados para transmitir esa historia para comunicar esa historia y ellos mismos se dan cuenta en el hacer, cinco trabajo en equipo realmente aprenden a distribuirse las tareas y a trabajar en equipo, sexto a no solo a trabajar contenidos a como trabajar

contenidos y como fragmentarlos pero también como buscar un objetivo último a través de eso que están haciendo.

Ósea para que tú vas a transmitir esa historia a través de diferentes medios, la pregunta ¿para qué? se vuelve supremamente importante porque de esa manera ellos toman conciencia de su hacer entonces no solo el pensar en el hacer, pero también en el ser, en el ser entendido lo que ellos están proyectando y son públicos ante muchas personas ante una comunidad, como generan ellos comunidad, también otra competencia no sé cómo decirlo es que ellos toman conciencia en la realidad que están trabajando y como pueden aportar un granito de arena a mejorar esa problemática, ese proyecto, etc...

Ok, Jairo, muchas gracias por compartir esa experiencia, no sé si quieres agregar algo más del modelo Madeja.....

Con madeja fue una de las experiencias más gratificantes que yo tuve porque fue un proyecto donde aparentemente nosotros los docentes teníamos control pero el control quién lo tomo fue en ultimo los estudiantes, entonces si tu vez la página Madeja es elaborada y hecha por todos los estudiantes manejando sus estéticas, manejando sus selección de contenidos, es que no es una plataforma hecha por profesores donde hasta el último detalle es perfecto si no hay muchas imperfecciones, pero los estudiantes que participaron se sintieron totalmente orgullosos y representados en ese trabajo que fue hecho por ellos.

Siempre los diálogos fueron muy horizontales, cuando analizábamos el taller que hicimos para profesores con los mismos semillaristas nunca se faltó al respeto, porque el rol que asumimos nosotros era más de hacer preguntas, de ayudarlos a que ellos desarrollen y construyeran contenidos, la sensación de orgullo, de sentido de pertenencia del estudiante al verse involucrado en un proyecto de esta magnitud fue grandísima, los lazos afectivos se estrecharon, el respeto por el otro en su diferencia porque también tuvimos situaciones donde no llegamos a acuerdos, pero reconocimos que no podemos llegar a acuerdos, entonces buscamos soluciones donde usted pueda publicar su video y yo podía publicar el mío, así fueran opuestos, pero lo interesante fue que se respetó y se llegó al acuerdo de que bueno usted lo publica y yo lo publico y que sea los consumidores, los usuarios, los prosumidores

de las redes sociales que definan cual es mejor, respetar la divergencia, el ponerse en la posición, fue muy importante.

Lo otro fue ver como los estudiantes dijeron que las estrategias transmediaticas debieran de realmente implementarse en todas las asignaturas porque ellos sintieron que ellos aprendían y podían ahondar en los temas de clase que más les apasionaban, no sentían restricciones, el tema del control les aburre mucho las clases hoy en día son solo magistrales.

Ellos cuando ven que el dispositivo es útil para aprender se les vuelve una herramienta muy potente, ellos dicen que en clase llegamos y los profesores dicen apaguen por favor sus celulares porque distraen y ellos plantean si el profesor los pusiera a buscar información y a hacer cosas en Facebook o cualquier herramienta ellos cambiarían su actitud totalmente. Para muchos las clases magistrales no tienen sentido, ellos se preguntan si lo que están haciendo, de verdad les sirve en su día a día.

Yo creo que una de las cosas que tiene una experiencia transmedia aplicada a la educación es que el estudiante va descubriendo su lenguaje de comunicación llamémoslo así o como representar a través de un lenguaje sus ideas y lo va seleccionando a partir de las diferentes plataformas no, entonces él llega y tiene un mundo de lenguajes y plataformas y al final él dice, ah miren a mí me gusta esto y yo lo puedo hacer a través de este medio, a través de esta plataforma y eso lo da la experiencia transmedia, como que a veces uno sesga y dice tiene que ser un ensayo pero puede ser simplemente un foto reportaje o puede ser un video o puede ser una animación, ósea hay diferentes maneras por las cuales un estudiante puede expresarse, y yo creo que la experiencia transmedia permite eso..

Yo creo que en Colombia o en países en vías de desarrollo , la transmedia se vuelve más potente que en otros latitudes, porque nosotros en el contexto Colombiano puedo hablar que es el que más conozco, seguimos conviviendo con el tablero y el marcador, segundo seguimos conviviendo con la oralidad, con la puesta en escena del profesor que da una clase magistral, pero también a la vez estamos conviviendo con carteleras, pero a la vez el estudiante ya está conectado con redes sociales, el estudiante toma fotos y las publica en Instagram, o el estudiante en dos segundos puede ratificar si lo que me está diciendo mi

profesor a través de Wikipedia es verdad o no es verdad, entonces fíjate que nosotros estamos en Colombia conviviendo con lo análogo tradicional y con lo digital pero todavía nos faltara mucho porque nuestra cultura es muy del contacto y de la comunicación oral uno a uno, si se quiere decir, para la visión del Colombiano es muy importante el tocar el ver al profesor que se ríe o no se ríe.

Entonces la transmedia nos brinda en la educación la posibilidad, de no excluir ningún medio o aplicación, si no de integrar. Yo pensaba por ejemplo en pueblos pequeños, es impresionante la cantidad de muchachos que están utilizando teléfonos inteligentes en los pueblos en Colombia más por un aspecto de seguridad por lo que hemos vivido en este país de tanta violencia, el celular yo leí un estudio que hicieron acá en Min TIC, de que una de las características del porque el celular en el ámbito rural en Latinoamérica Y en Colombia se ha propagado tanto no es por la tecnología en si misma si no por un aspecto de seguridad no , entonces fíjese que si sale mi hijo allá a cultivar papa no es que le vaya a pasar algo a él, en términos de que se vaya a cortarse un dedo si no que de pronto pasan los paramilitares o pasa la guerrilla o pasa delincuencia común y entonces en el campo el celular se volvió una herramienta muy importante pero a la vez en el campo es muy importante conversar, probar, arar la tierra pero a la vez el campesino ya está utilizando el celular para sus labores agrícolas.

Yo creo que la transmedia da la posibilidad en la educación de combinar diferentes estrategias mediáticas, diferentes narrativas para poder que el muchacho aprenda de una manera que tenga más sentido para ellos mismos, no sé la transmedia me ha planteado la posibilidad que ya no solo lo que yo enseño debe ser, debe tener sentido para mí como profesor si no ahora yo estoy pensando que lo que yo enseñe debe tener sentido para mi obviamente como docente pero también para el estudiante y si para el estudiante no tiene sentido lo que uno le está compartiendo pues no lo va a aprender, entonces fíjese que en la transmedia lo que exige es que el muchacho tiene en ultimas que producir algo, cierto, tiene que producir un contenido lo que sea y lo que ellos hacen tiene sentido para ellos y entonces ellos empiezan a interiorizar eso también.

Yo creo que en el aprendizaje uno es selectivo yo creo que siempre uno ha hecho eso no.....

Exacto... No sé si fue en Japón que hay unos colegios en los cuales la tendencia no es enseñarles historia, o como escribir, les enseñan como filtrar la información, como buscar información en internet y como saber si esa información les es útil o no, como aprender otros idiomas y les enseñan matemáticas, y luego tienen una asignatura que se llama proyecto y el estudiante decide qué proyecto quiere trabajar y a raíz de ese proyecto entonces el mismo estudiante ve la necesidad de aprender si tiene que hacer algo de contabilidad, pues aprende algo de contabilidad, si necesita negociar pues aprende técnicas de negociación, el proyecto es el que determina que es lo que el estudiante tiene que aprender para poder desarrollarlo y yo me puse a pensar, oiga acá en Colombia eso es lo que hacemos fuera de la escuela, lo vi el otro día que fui a Corabastos (Plaza de mercado), chinitos de diez y nueve años hacen multiplicaciones, divisiones en la mente ósea tantas papas le di tanto en un instante porque aprendieron, porque eso era lo que ellos necesitaban y esa manera contable que ellos han aprendido sin que a nadie se sienta a decirles cómo desarrollar pero eso tiene sentido para ellos y son unos duros y saben si bajo la papa, si subió y cuanto es una arroba y cuanto es una libra y cuanto...

Jairo, yo creo que ahí es donde está todo, tú lo acabas de decir que le encuentran sentido, desde que le encuentren sentido a las cosas ellos lo apropian y se empoderan de las situaciones y los conceptos, yo creo que la transmedia, ayuda a encontrarle sentido a los temas que se manejan durante el semestre y que a veces obviamente uno como profesor debe cubrirlos porque se encuentran dentro del currículo, pero al final ellos apropian lo que tiene verdadero significado dentro de una asignatura y dentro de la carrera no...

Creo que acá la transmedia nos plantea una discusión epistemológica, nos plantea el deber ser de la educación más que si es beneficioso o no utilizar Facebook o Twitter en el salón o utilizar la tableta o el celular en clase para los estudiantes que participaron en este proyecto transmedia las herramientas tecnológicas pasaron a un segundo plano, la discusión paso... Es más algunos me dijeron profe, como hacemos para editar esto les dije porque no si no saben editar bajen *“Movie Maker”* por internet más fácil que *“Premiere”* a bueno listo, a las dos semanas me llegaron con un video editado, yo les pregunte oye y que programa... ah no profe

no usamos ni *“Movie Maker”* ni *“Premiere”* si no X, otro programa que encontramos y como aprendieron, ah pues fácil entramos a YouTube bajamos un tutorial de dos minutos y ya listo profe eso fue en breve, en bombas como dicen ellos, la discusión de que herramienta, que aplicación utilizar en mi experiencia ahorita paso a un segundo plano y si ellos tenían que aprender a manejar un programa para poder lograr lo aprendieron y ese no era la discusión, la discusión era si el contenido era el más apropiado si eso si tenía pertinencia, si a la gente le iba a gustar, si iban a entender lo que estábamos comunicando y no la herramienta y se me está quitando como ese velo de la cara de que nosotros acá estamos muy preocupados si les dejamos o no utilizar el celular en clase y no nos preocupamos realmente si lo que le estamos trasmitiendo tiene sentido para ellos o no, y eso me lo ha dado la transmedia...

Ok, Jairo...

Son como unos descubrimientos que estoy encontrando...

Gran reflexión Jairo, muchas gracias de verdad, por brindarme este espacio para poder hablar contigo y comprender el modelo Madeja.

Gracias Stephan

Anexo 4

Cuestionario práctica innovadora en el salón de clase

Un saludo, el siguiente formulario tiene como objetivo indagar cómo los estudiantes de tercer semestre del programa de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad Sergio Arboleda, han aceptado la tecnología en sus vidas cotidianas, para tal motivo se preguntará por los siguientes aspectos: acceso a las tecnologías, uso de plataformas y creación de contenidos, interactividad con las tecnologías y ciudadanía digital.

Datos Generales:

Año de nacimiento:

Día___ Mes_____ Año_____

Genero:

- Masculino
 Femenino

Facultad:

Sección: ACCESO A LAS TECNOLOGÍAS

Este apartado pregunta por la frecuencia y el tiempo invertido en la navegación a través de Internet, tipos de dispositivos y lugares desde donde se conecta.

1. ¿Cuánto tiempo pasa al día en Internet?

- De 30 a 60 minutos
 De 1 a 2 horas
 De 3 a 5 horas

Más de 6 horas

2. ¿Cuántos días a la semana accede a Internet?

- 1 2 3 4 5 6 7

3. ¿Desde dónde navega con mayor frecuencia en la Web?

- Casa
- Universidad
- Café Internet
- Parques
- Restaurantes
- Transporte público
- Centros comerciales
- Otras

4. ¿Cuál dispositivo usa usted regularmente para conectarse?

- Computador en laboratorio / Universidad
- Computador familiar
- Computador personal
- Tableta
- Celular

Sección: USO DE PLATAFORMAS Y CREACIÓN DE CONTENIDOS

5. ¿Qué actividades hace usted en la web?

- Generar contenidos
- Compartir contenidos

- Consumir contenidos
- Acceder a servicios

6. En qué orden realiza usted las siguientes actividades en un día normal:

1. Responder WhatsApp – Revisar correo personal – Navegar por mis redes sociales
2. Revisar Twitter – Revisar correo personal – Responder WhatsApp
3. Consultar sitios web de noticias – Compartir tuits y noticias en Facebook – Revisar las redes sociales de la U
4. Jugar videojuegos – Ver series en línea – Ver videos
5. Tomar Selfies - Hacer Snapchats - Mezclar contenidos

7. ¿Qué tipo de relaciones le han facilitado las plataformas de la Web?

- Amorosas
- De amistad
- Sexuales
- Familiares
- Laborales
- De entretenimiento
- De educación
- De grupos de interés
- De bulling

8. Usted navega la web para:

- Ver perfiles
- Ver vídeos
- Ver tutoriales
- Ver películas y series
- Escuchar música

- Ver conferencias
- Ver fotografías y obras de arte
- Navegar páginas
- Ver contenidos para adultos
- Jugar videojuegos

9. Cuando se trata de realizar contenidos usted usa la Web para:

- Escribir textos
- Editar y/o remezclar imágenes
- Producir infografías o memes
- Componer o remasterizar música
- Editar y/o producir vídeos
- Producir multimedias
- Otra

10. ¿Qué tipo de contenidos genera usted en la web?

- De opinión
- De tipo académico
- De trabajo
- De ocio y entretenimiento
- De tipo artístico
- De crítica y denuncia
- De relaciones sentimentales
- No genera contenidos

11. ¿Cuándo crea contenidos los hace a partir de:

- La realidad
- Series de tv o plataformas digitales (Netflix, Amazon)

- Mezcla las dos anteriores

12. Cuando se trata de COMPARTIR contenidos usted intercambia:

- Textos
 Imágenes
 Infografías o memes
 Música
 Vídeos
 Enlaces

13. ¿Para hacer las siguientes actividades cuáles plataformas utiliza?

	Crear contenidos	Consumir contenidos	Compartir contenidos	Editar contenidos	Criticar contenidos	Evaluar contenidos
Facebook	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Twitter						
Youtube						
LinkedIn						
Flickr						
Google+						
Blogs						
Snapchat						
Instagram						

14. ¿Cuándo quiere utilizar una plataforma para construir contenidos y no sabe cómo usarla que hace?

- Busca un video tutorial en Internet
 Pregunta en sus redes sociales
 Le consulta a un amigo experto en tecnología

Sección: INTERACTIVIDAD CON LAS TECNOLOGÍAS

En esta sección se quiere preguntar por los usos y relaciones que se generan en el salón de clase a partir de la interactividad con las tecnologías.

15. ¿Permiten sus profesores usar dispositivos digitales en clase? (smartphones, tabletas, portátiles)

- Siempre
- A veces
- Casi nunca
- Nunca

16. Cuando usted utiliza un dispositivo durante las clases lo hace para:

- Usarlo como herramienta de apoyo a su aprendizaje
- Chatear
- Hablar
- Ver contenidos de entretenimiento
- Ver contenidos educativos
- Responder compromisos laborales
- Hacer tareas de otras clases
- Hacer chistes y comentarios sobre otros
- Exponer
- Otra

17. Si el docente utiliza dispositivos digitales en clase ¿para qué los usa?

- Para exponer
- Para buscar información
- Para enviar trabajos

- Para hacer proyectos
- Para rellenar formatos
- Para evaluar
- Para retroalimentar
- Para poner música de fondo
- Para registrar imágenes y videos de las clase

18. La interacción entre docente y estudiante usando tecnologías digitales es:

- Unidireccional
- Bidireccional
- Las dos anteriores
- Ninguna de las anteriores

19. ¿Cuáles de las siguientes tecnologías utiliza en sus prácticas académicas?

- Facebook
- Twitter
- Youtube
- WhatsApp
- TEDx
- Google
- Wikipedia
- SoundCloud
- Instagram
- Blogs
- Rincón del vago
- Plataforma de la universidad
- Tablero y marcador
- Papel
- Video beam y computador

Ninguna de las anteriores

20. Cree usted que el uso de plataformas en los procesos de enseñanza y aprendizaje son:

- Muy importantes
- Importantes
- Poco importantes
- Nada importantes

Sección: CIUDADANÍA DIGITAL

21. ¿Cómo se proyecta en la Web?

- Como usted cree que es
- Como usted cree que lo ven los que lo quieren
- Como usted quiere que lo vean quienes no lo quieren
- Como lo ven quienes no lo conocen
- Otra

22. ¿Cómo se entera de la realidad del país?

- Por los medios masivos de comunicación
- Por medios alternativos
- Por Internet
- Por la familia
- Por los amigos
- Por los libros
- Revistas
- Por experiencias propias
- No se informa

23. ¿Utiliza la tecnología digital para?

- Hacer campañas cívicas
- Promover causas colectivas
- Convocar manifestaciones públicas
- Recoger firmas
- Realizar ataques informáticos
- Generar opinión
- Propiciar espacios de discusión
- Denunciar hechos reprochables
- Comunicarse con líderes políticos
- Estar en contacto con amigos
- Estar comunicados con la familia
- Aprender
- Hacer negocios
- Trabajar
- Ninguna de las anteriores

Anexo 6

Cuestionario modelo de experiencia innovadora transmedia (MEIT)

Un saludo, después de un semestre académico de actividades, aprendizajes y evaluaciones se quiere a partir del siguiente formulario conocer sus percepciones, comentarios y sugerencias acerca de la experiencia de aprendizaje desarrollada durante la asignatura Debates Actuales de la Comunicación.

Datos generales:

Dirección de correo electrónico:

Nombre y apellido:

Fecha de nacimiento:

Día ____ Mes ____ Año ____

Genero:

- Hombre
- Mujer

1. Del tiempo total que pasa en Internet, ¿Qué porcentaje dedica a profundizar los conocimientos adquiridos en el salón de clase?

- 0%
- Entre 10 y 20%
- Entre 20 y 40%
- Entre 40 y 60%
- Entre 60 y 80%
- Entre 80 y 100%

2. El uso de las herramientas digitales en la clase:

- Amplio la comprensión multimedia del tema
- Creo confusión con tantos recursos dispuestos
- Hizo perder el discurso del profesor entre tanta información
- Genero mayor participación en la construcción de la clase
- Ayudo a apropiarse de las herramientas digitales
- Fue divertido
- Otra

3. Valore en la siguiente escala, sí la experiencia de usar tecnologías digitales, generar contenidos y participar en comunidad, ayudo a mejorar su aprendizaje en la asignatura.

- | | | | | | | |
|----------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| Muy poco | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Mucho |

4. Considera usted que la generación de contenidos en la asignatura le colaboro a:

- Profundizar el tema visto en el salón de clase
- Explorar nuevas herramientas digitales
- Aplicar el concepto en situaciones reales
- Desarrollar habilidades de búsqueda de información y un pensamiento hipertextual
- Aprender de manera divertida
- Desarrollar su capacidad de expresión

5. De las siguientes acciones, al crear los contenidos ¿Cuál se le dificulto más?

- Relacionar el tema con el contenido
- Filtrar la información
- Usar las herramientas digitales

- Compartir el contenido
- Diseñar el contenido a partir de una historia
- Incluir las fuentes primarias (referenciar)
- Usar una plataforma que agrupe los contenidos
- Comentar los contenidos

6. Como compartió los contenidos realizados en la asignatura

- No se compartieron
- Se compartieron en mis redes sociales
- Solo se compartieron con los docentes de la clase
- Otra

7. ¿Qué tipo de relaciones ha construido a través de la experiencia?

- De amistad con sus compañeros
- Académica con sus profesores
- De amistad con desconocidos
- De interés común con usuarios de redes sociales (blogueros, tuiteros, youtubers, etc)
- Otra

8. Cree usted que la fanpage de Facebook como un espacio de visualización e interacción de los contenidos creados, fue un medio que sirvió para la socialización de los trabajos y colaboró en la construcción de una comunidad de aprendizaje.

9. La interacción entre docente y estudiante durante la experiencia de aprendizaje fue:

1. Unidireccional

2. Bidireccional
3. Las dos anteriores
4. Todos con todos

10. En la práctica desarrollada durante el semestre se dieron los temas y recursos por fechas desde el primer día de clase, se generaron contenidos por temas, se socializaron los contenidos y se construyó un proyecto final convergente. ¿Qué opina de la metodología utilizada?

11. ¿Qué aspectos modificaría en la experiencia?

Anexo 7

Participación de los estudiantes universitarios en la página de Facebook “Contenidos Debates Actuales”, entre los meses de agosto y noviembre del año 2016, representada en los tipos de interacciones: Alcance, Me gusta y Comentarios.

Fecha	Hora	Tipo de contenido	Alcance	Me gusta	Comentarios
05/08/2016	12:02	Enlace	1	1	1
05/08/2016	12:07	Enlace	1	1	0
08/08/2016	13:45	Imagen	4	1	0
08/08/2016	13:48	Enlace	1	0	0
08/08/2016	13:49	blog/wordpress	3	3	0
08/08/2016	13:51	Podcast/soundcloud	8	1	0
08/08/2016	13:52	video/youtube	702	65	5
12/08/2016	15:54	Podcast/soundcloud	3	1	0
12/08/2016	15:56	blog/wordpress	5	1	0
12/08/2016	15:56	blog/wordpress	19	4	1
16/08/2016	9:02	blog/wordpress	5	0	0
16/08/2016	9:03	powtoon/animacion	61	9	1
16/08/2016	9:04	página web/wix	6	0	0
16/08/2016	9:05	powtoon/animacion	5	1	0
16/08/2016	9:05	blog/wordpress	5	0	0
16/08/2016	9:09	video/youtube	52	11	8
16/08/2016	9:10	página web/wix	3	1	0
16/08/2016	9:11	blog/wordpress	15	4	0
16/08/2016	9:12	página web/wix	13	2	1
16/08/2016	9:21	blog/wordpress	132	13	6
17/08/2016	13:22	página web/wix	12	0	0
17/08/2016	13:24	video/youtube	23	2	0
17/08/2016	13:25	blog/wordpress	11	1	0
17/08/2016	13:26	blog/wordpress	9	0	0
17/08/2016	13:27	Imagen	28	0	0
17/08/2016	13:28	video/youtube	7	0	0
17/08/2016	13:30	Podcast/soundcloud	5	1	0
17/08/2016	13:32	página web/wix	9	1	0
17/08/2016	13:35	blog/wordpress	11	0	0
17/08/2016	13:36	video/youtube	37	17	7
17/08/2016	13:37	powtoon/animacion	6	0	0
17/08/2016	13:38	blog/wordpress	9	2	1

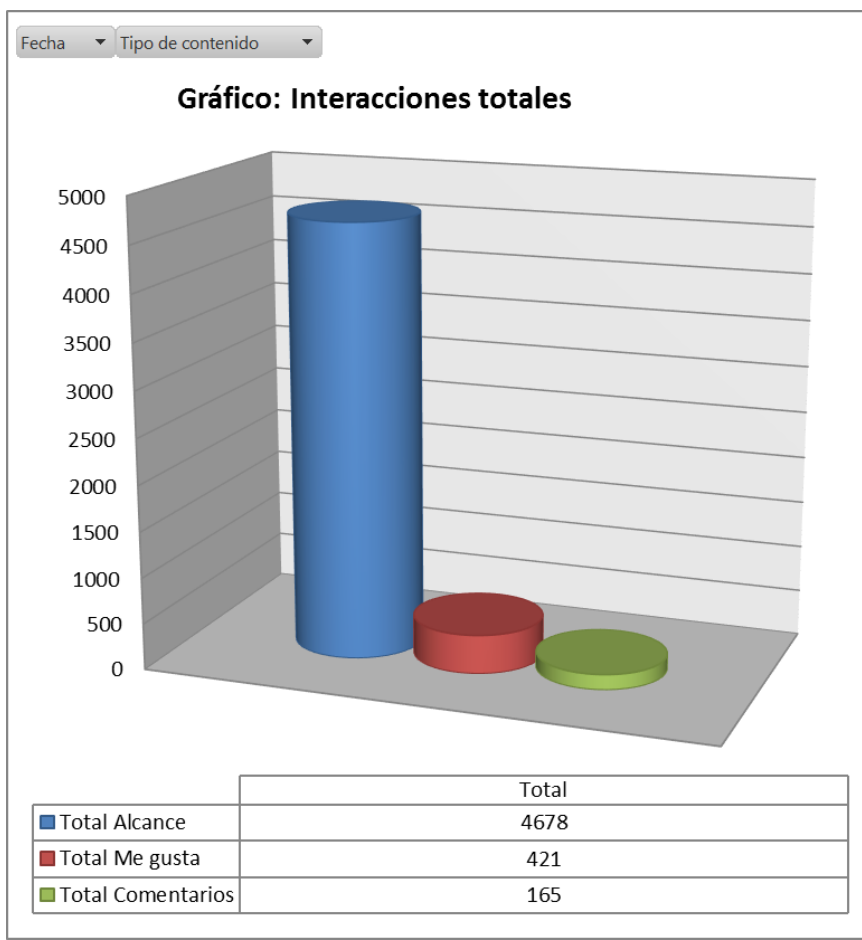
17/08/2016	13:39	blog/wordpress	9	0	0
17/08/2016	13:41	video/youtube	13	1	0
17/08/2016	13:41	video/youtube	7	1	0
17/08/2016	13:44	página web/wix	6	0	0
17/08/2016	13:45	blog/wordpress	7	0	0
17/08/2016	13:46	página web/wix	14	1	0
17/08/2016	13:47	Podcast/soundcloud	12	0	0
17/08/2016	13:48	Podcast/soundcloud	7	0	0
19/08/2016	15:58	página web/wix	16	0	0
22/08/2016	11:54	blog/wordpress	32	3	0
22/08/2016	11:56	Tumblr	12	0	0
22/08/2016	11:58	blog/wordpress	33	5	0
22/08/2016	11:59	blog/wordpress	19	1	0
22/08/2016	11:59	blog/wordpress	15	1	0
22/08/2016	12:01	Google Docs	10	0	0
23/08/2016	9:43	Imagen	38	0	0
23/08/2016	12:04	Imagen	1	0	0
23/08/2016	13:40	Imagen	4	0	0
23/08/2016	18:50	página web/wix	20	0	0
24/08/2016	16:03	Imagen	13	0	0
24/08/2016	16:07	Imagen	46	2	0
24/08/2016	16:11	página web/wix	15	2	0
24/08/2016	16:14	Imagen	16	0	0
24/08/2016	16:15	Imagen	26	0	0
24/08/2016	16:34	Texto	10	0	0
26/08/2016	14:07	Imagen	16	0	0
27/08/2016	10:14	página web/wix	16	0	0
30/08/2016	14:49	Imagen	14	1	0
30/08/2016	14:51	Google Docs	13	1	0
30/08/2016	14:52	Imagen	12	1	0
30/08/2016	14:57	Imagen	12	1	0
30/08/2016	14:59	página web/wix	15	2	0
30/08/2016	15:01	Imagen	35	2	0
31/08/2016	12:26	blog/wordpress	9	0	0
03/09/2016	20:24	Imagen	1	1	0
05/09/2016	17:53	Texto	24	2	0
06/09/2016	10:24	blog/wordpress	14	0	0
13/09/2016	10:40	Enlace	4	0	0
13/09/2016	10:52	blog/wordpress	316	62	53
13/09/2016	10:53	video/youtube	13	5	0
13/09/2016	10:55	blog/wordpress	28	7	0

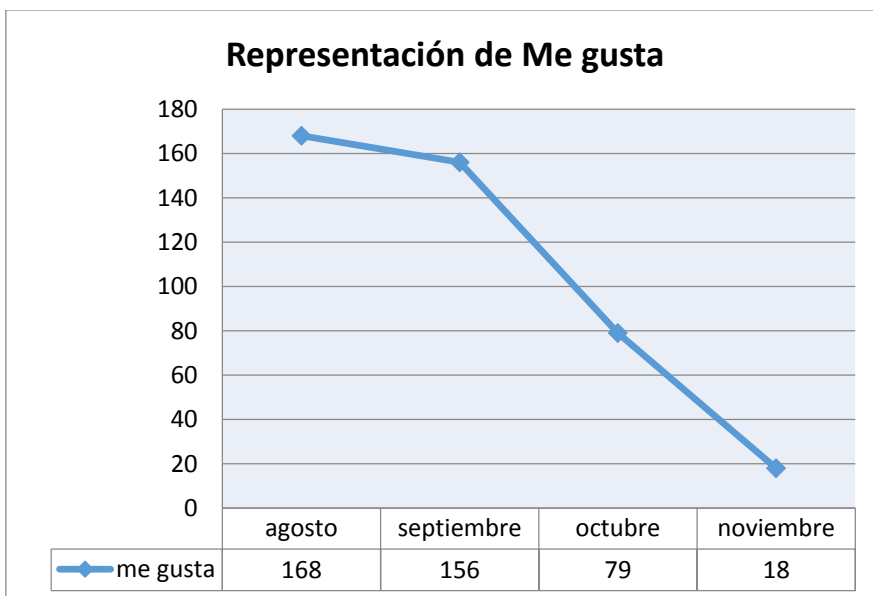
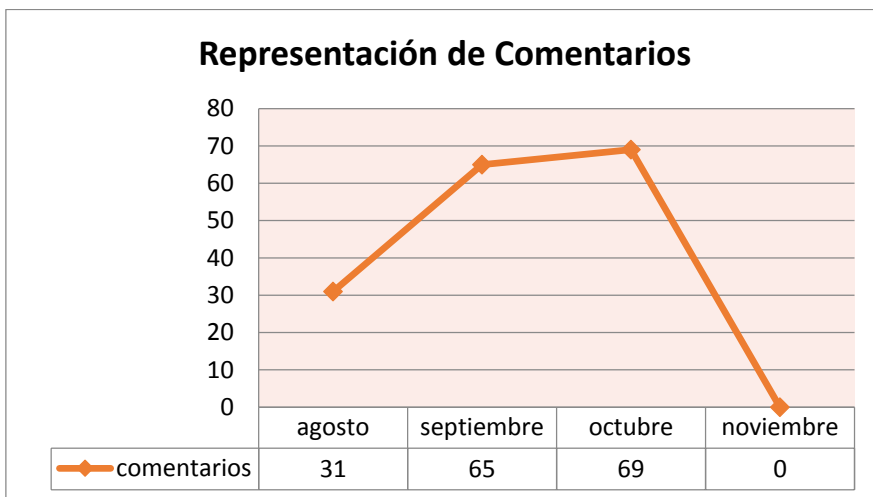
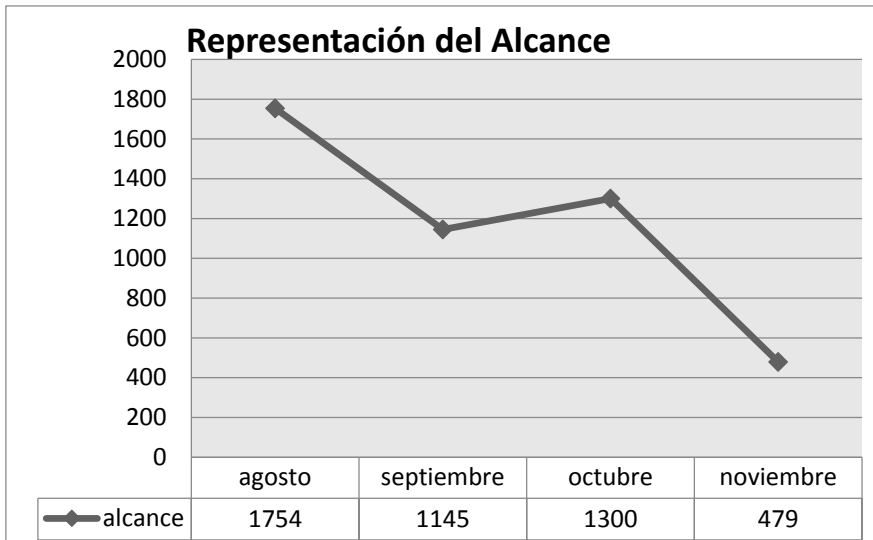
13/09/2016	10:57	blog/wordpress	10	1	0
13/09/2016	10:59	video/youtube	43	1	0
16/09/2016	17:03	Enlace	11	1	0
19/09/2016	15:09	Enlace	24	1	0
19/09/2016	16:24	Texto	13	0	0
21/09/2016	15:30	video/youtube	83	9	4
21/09/2016	15:32	blog/wordpress	15	3	1
23/09/2016	15:18	Enlace	72	10	2
23/09/2016	15:51	blog/wordpress	64	5	2
23/09/2016	20:08	blog/wordpress	20	1	0
24/09/2016	19:28	Podcast/soundcloud	28	3	0
25/09/2016	11:32	video/youtube	25	3	1
25/09/2016	11:33	Enlace	35	2	1
25/09/2016	20:03	página web/wix	23	3	0
26/09/2016	9:29	video/youtube	39	7	1
26/09/2016	9:34	powtoon/animación	22	3	0
26/09/2016	9:36	página web/wix	17	1	0
27/09/2016	9:23	video/youtube	154	17	0
27/09/2016	11:25	video/youtube	32	6	0
27/09/2016	14:22	Enlace	0	1	0
29/09/2016	12:01	Enlace	15	1	0
02/10/2016	17:04	Enlace	27	1	1
03/10/2016	9:18	Enlace	18	0	0
03/10/2016	9:19	Podcast/soundcloud	10	0	0
03/10/2016	9:21	Imagen	47	0	0
03/10/2016	9:22	video/youtube	41	4	0
03/10/2016	9:24	Enlace	8	0	0
03/10/2016	9:31	Texto	12	0	0
04/10/2016	12:18	powtoon/animación	17	0	0
04/10/2016	21:23	Podcast/soundcloud	14	0	0
06/10/2016	11:58	Enlace	18	1	0
07/10/2016	14:49	Imagen	51	0	0
07/10/2016	14:51	Podcast/soundcloud	6	0	0
07/10/2016	14:57	Imagen	49	0	0
07/10/2016	15:00	blog/wordpress	55	5	0
07/10/2016	15:02	página web/wix	11	0	0
07/10/2016	15:08	Gif	17	0	0
09/10/2016	20:51	video/youtube	19	1	0
09/10/2016	20:53	video/youtube	32	2	0
09/10/2016	20:54	video/youtube	373	58	67
09/10/2016	20:57	página web/wix	22	1	0

10/10/2016	6:57	página web/wix	19	0	0
10/10/2016	12:11	video/youtube	24	2	0
10/10/2016	15:30	Enlace	18	0	0
10/10/2016	15:31	blog/wordpress	19	0	0
10/10/2016	15:33	Imagen	80	1	1
10/10/2016	20:25	Enlace	26	2	0
10/10/2016	21:19	Imagen	64	0	0
11/10/2016	8:55	Imagen	67	0	0
11/10/2016	8:56	Imagen	67	0	0
11/10/2016	9:14	Gif	8	0	0
11/10/2016	10:15	Enlace	12	0	0
11/10/2016	10:50	blog/wordpress	12	0	0
19/10/2016	9:09	página web/wix	12	0	0
20/10/2016	11:25	página web/wix	13	1	0
25/10/2015	10:17	video/youtube	12	0	0
01/11/2016	11:34	video/youtube	28	2	0
01/11/2016	11:36	Enlace	15	0	0
01/11/2016	11:37	Presentación en Prezi	11	0	0
01/11/2016	11:39	blog/wordpress	18	0	0
01/11/2016	21:13	video/youtube	31	3	0
02/11/2016	6:47	Presentación en Prezi	10	0	0
02/11/2016	16:24	Imagen	6	0	0
04/11/2016	14:56	Imagen	85	0	0
09/11/2016	2:00	blog/wordpress	7	0	0
23/11/2016	12:07	blog/wordpress	10	1	0
23/11/2016	12:08	Enlace	17	0	0
23/11/2016	12:09	página web/wix	8	0	0
23/11/2016	12:10	blog/wordpress	7	0	0
23/11/2016	12:11	Enlace	9	0	0
23/11/2016	12:12	Imagen	8	0	0
23/11/2016	12:12	Enlace	9	0	0
23/11/2016	12:13	página web/wix	14	1	0
23/11/2016	12:14	Enlace	13	1	0
23/11/2016	12:15	página web/wix	10	0	0
24/11/2016	15:27	blog/wordpress	15	0	0
24/11/2016	15:30	página web/wix	6	0	0
24/11/2016	15:33	video/youtube	10	0	0
24/11/2016	15:34	página web/wix	10	0	0
24/11/2016	15:36	Enlace	14	1	0
24/11/2016	15:37	página web/wix	12	1	0
24/11/2016	15:39	página web/wix	9	0	0

24/11/2016	15:40	página web/wix	10	0	0
24/11/2016	15:41	página web/wix	13	0	0
24/11/2016	15:42	Enlace	9	0	0
30/11/2016	9:49	Texto	55	8	0

Mes	Comentarios	Me gusta	Alcance
agosto	31	168	1754
septiembre	65	156	1145
octubre	69	79	1300
noviembre	0	18	479





Anexo 8

Matriz completa de la fase de diseño de la asignatura “Debates Actuales de la Comunicación” por número de semanas y conceptos.

Sem.	Tema	Recursos	Actividades docente	Actividades aprendiz	Herramientas
1	Presentación del curso a través de una línea de conceptos	Línea de conceptos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación del curso a través de una línea de conceptos. 2. Encuesta. 3. Presentación de plataformas para compartir historias de la clase. 4. Selección de columnistas a seguir durante el semestre (Cifras & Conceptos) 5. Elaboración de una base de datos del curso. 6. Asignación de medios para conocer historias de los mismos. Escoger período de análisis de Columnistas y primeras páginas (actividad semana 10) 7. Asignación de partidos políticos para exposiciones de la semana 12 8. Asignación del trabajo final del curso. 	Participación en las actividades	Presentación del blog: http://stephanacu.wixsite.com/edutransmedia
2	¿Qué es política?	<p>¿Qué es política? (p. 45-59)</p> <p>https://scholar.google.com/scholar?hl=es&q=Hanah+arendt+qué+es+pol%C3%ADtica&btnG=&lr=</p>	<p>Clase magistral</p> <p>Moderación del debate</p>	De la lectura realizada previamente se extraen los conceptos fundamentales en un postit y se llevan a clase. A partir de esos postits se construirá un	<p>Audio: Se pueden usar las plataformas Soundcloud, Spreaker o Ivoox, si quiere editar el audio se puede utilizar Audacity</p> <p>http://audacity.es/</p> <p>Para el texto si es necesario que utilicen un plataforma para</p>

Proceso de paz
Colombia
(acuerdos)
<http://comunicacionpolitica.porinternet.blogspot.com.co/2015/12/proceso-de-paz-colombia.html>

Debate
alcaldía de
Bogotá- La
FM.
Acuerdos para
la
construcción
de los
programas de
gobierno y
para las
preguntas que
hacen los
periodistas
<https://www.youtube.com/watch?v=2G8b62eGmMg>

Una visita de
los programas
de gobierno de
los candidatos
a la elección
presidencial
colombiana
2014
<http://comunicacionpolitica.porinternet.blogspot.com.co/2014/05/una-visita-los-programas-y-estrategias-7.html>

mapa
conceptual en
el tablero.
Con este
mapa cada
estudiante
contará una
historia en
audio, imagen
y o texto en
una
plataforma
seleccionada.
La historia
debe girar
sobre el tema
de los
acuerdos.
Tener en
cuenta el
proceso de
paz
Colombia.

Participación
en el debate.

crear blogs o pueden
usar Atavist que es
perfecta para escribir
y mostrar imágenes,
pero si solo se
trabajan imágenes a
manera de álbum se
puede utilizar
<https://myalbum.com/>
es

3	¿Qué es democracia?	Sartori, G (2010). Elementos de teoría política. España: Alianza editorial. (Está en la fotocopiadora)	Explicación del concepto a través de una clase magistral que se realizará a partir de las preguntas de los estudiantes. Moderación del debate	Juego de roles acciones paz. A través de 5 tarjetas con palabras que contengan acciones de paz y cinco personajes se contarán historias en las diferentes plataformas. El juego funciona así: cada persona debe sacar una carta de acción de paz y una de personaje y a partir de allí contar una historia de una acción de paz que podría ser realizada por el personaje seleccionado.	Para contar la segunda historia es necesario rotar los lenguajes, es decir si en la primera historia alguien selecciono el lenguaje sonoro para la segunda se debe escoger entre imagen o texto, o experimentar con video.
		Registraduría Nacional – Electoral http://www.registraduria.gov.co/Electoral,3634.html			
		Observatorio de la democracia en Colombia http://obsdemo.org Medio digital que examina cuánta verdad hay en el discurso de los personajes públicos en Colombia.			
		En Twitter: @ColCheck			
		Monitoreo de medios http://www.monitoreodemedios.co/			
4	Lenguajes en política	Lakoff, G () No pienses en el elefante http://www.tontosonline.com.ar/academicos/Lakoff%20	Clase magistral Moderación del debate	Construcción de nubes de palabras desde el discurso de políticos	A partir de un texto, página web o tuit se puede usar: http://www.tagxedo.com/

[-
%20No%20pi
enses%20en%
20un%20eafa
nte.pdf](#)

Discursos
políticos:
AUV (2002)
<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-1339914>

AUV (2006)
<http://www.semana.com/online/articulo/discurso-del-presidente-alvaro-uribe-acto-posesion-su-segundo-mandato/80360-3>

JMS (2010)
<http://www.elspectador.com/noticias/politica/el-discurso-completo-del-presidente-santos-articulo-217898>

JMS (2014)
http://wsp.presidencia.gov.co/Prensa/2014/Agosto/Paginas/20140807_03-Palabras-del-Presidente-Santos-en-su-posesion-para-

seleccionados <http://www.imagechef.com/>

<http://www.nubedepalabras.es/>

		<u>el-periodo-presidencial-2014-2018.aspx</u>			
5	Opinión pública	<p>Monzón, C (2006). Opinión pública, comunicación y política. España: editorial Tecnos. (Está en la fotocopiadora)</p> <p>Medina, G (2012). Opinión pública, comunicación política, democracia y medios. Colombia: editorial Universidad de Antioquia. (Está en la fotocopiadora)</p> <p>Encuesta panel de opinión Cifras & Conceptos 2015 http://comunicacionpolitica.porinternet.blogspot.com.co/2014/05/una-visita-los-programas-y-estrategias-7.html</p>	<p>Clase magistral</p> <p>Moderación del debate</p>	<p>Construcción de un concepto sobre la opinión pública a partir de las lecturas realizadas</p>	<p>Usar la herramienta Periscope explicando el concepto.</p>

		<p>Jaime Garzón –conferencia en Cali, 1997 https://www.youtube.com/watch?v=uj4C4pHOLWY</p> <p>Opinión pública ¿se recita el discurso del otro? http://comunicacionpolitica.porinternet.blogspot.com.co/2016/03/opinion-publica-se-recita-el-discurso.html</p>			
6	¿Qué es poder?	<p>Luhmann, N (2005). Poder. (Está en la fotocopiadora)</p> <p>Castells, M (2010). Communication power. (Está en la fotocopiadora)</p> <p>Discurso yo no soy un hombre, soy un pueblo https://www.youtube.com/watch?v=7JKQ90JbMVQ</p> <p>Nubes de palabras de discursos de Uribe y Santos http://comunicacionpolitica.porinternet.blogspot.com.co/2016/03/opinion-publica-se-recita-el-discurso.html</p>	<p>Clase magistral para aclarar los conceptos</p> <p>Moderación del debate</p>	<p>Construcción de una línea de tiempo con presidentes de Colombia a partir de 1938 hasta nuestros días.</p>	<p>Se recomienda usar la siguiente plataforma para construir la Línea de tiempo.</p> <p>https://timeline.knightlab.com/</p>

		<p>spot.com.co/2015/04/discursos-de-posesion-de-uribe-y-santos.html</p> <p>Poder, medios y democracia</p> <p>http://comunicacionpolitica.com/2013/11/de-la-democracia-mediatica-la.html</p>			
7	Obsolescencia programada	<p>Lectura: Hecho para tirar (en la fotocopidora)</p> <p>Documental – obsolescencia programada</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=ZTVOBBbnjv4</p>	<p>Clase magistral para aclarar los conceptos</p> <p>Moderación del debate</p>	<p>Encuesta sobre la obsolescencia programada</p>	<p>Google forms</p>
8	Comunicación política	<p>Mazzoleni, G (2010). La comunicación política. España: Alianza editorial. p. 17-50. (Está en la fotocopidora)</p> <p>McLuhan, M et Fiore, Q (1987). El medio es el mensaje. Un inventario de efectos. Barcelona: Paidós Studio</p>	<p>Clase magistral para aclarar los conceptos</p> <p>Moderación del debate</p>	<p>Identificar lenguajes, ritos, colores, eslóganes...</p>	<p>Se puede diseñar un collage utilizando las siguientes herramientas:</p> <p>https://es.pinterest.com/gomoodboard.com</p>

11	¿Tienen política los artefactos?	¿Tienen política los artefactos http://www.oei.es/salactsi/winner.htm Noticias sobre urbanismo en Bogotá http://www.eltiempo.com/noticias/urbanismo	Clase magistral para aclarar los conceptos Moderación del debate	Tomar fotos de la ciudad y el entorno en donde se muestre si los artefactos tienen o no política	Crear una galería de imágenes.
12	Exposición resultado de visitas a los partidos políticos	Listado de partidos políticos http://www.registraduria.gov.co/-Partidos-y-movimientos-politicos,317-.html	Organizar fechas y definir la estructura de las exposiciones	Exponer	Grabar el performance a partir de sus celulares, subirlo a youtube
13	Biografías de políticos (presidentes de Colombia a partir del Frente Nacional)	Listado de presidentes de Colombia http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/uyadareas/politica/presidentes_colombianos	Organizar fechas y definir la estructura de las exposiciones	Exponer	Grabar el performance, subirlo a youtube
14	Presentación de trabajo final	Seguir instrucciones	Definir la entrega con el grupo	Entregar trabajo final	Utilizar una plataforma convergente para la presentación de los proyectos