



ALFABETISMO TRANSMEDIA EN LA NUEVA ECOLOGÍA DE LOS MEDIOS

LIBRO BLANCO

¿Dónde estamos ahora?

Desde la expansión de la computación personal en los años 1980, el desarrollo de la World Wide Web en la década siguiente y la explosión de las redes sociales y los dispositivos móviles en la década de 2000, la tecnología digital ha sido un catalizador del cambio social en las sociedades contemporáneas. Aunque en las dos últimas décadas las instituciones escolares han realizado grandes esfuerzos para adaptarse a estas nuevas condiciones sociotecnológicas, la percepción general es que la vida social de los jóvenes gira en torno a un conjunto de tecnologías y prácticas que a menudo se encuentran a gran distancia de los procesos educativos.

ENTREVISTA

Jenny

16 AÑOS - CHICA
España

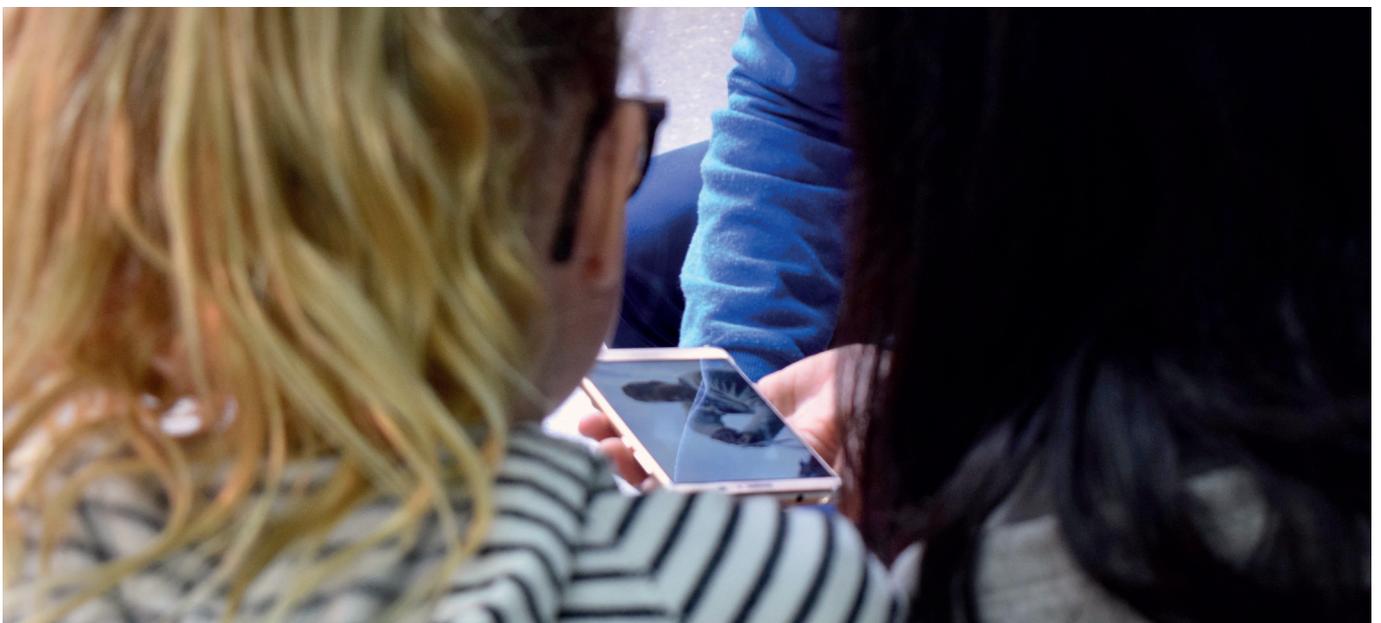
Investigador: ¿Has aprendido otras cosas mientras jugabas a videojuegos aparte de lo que has aprendido en la escuela?

Jenny: Bueno, está este juego "Brain Training" para matemáticas y cálculos rápidos...

Investigador: ¿Usarías un videojuego para enseñar algo a la gente?

Jenny: Sí, lo haría, mientras sea interactivo, es interesante... creo que estaría muy bien.

También la investigación de las relaciones entre los adolescentes y los medios de comunicación ha sido desafiada por las mutaciones en la ecología mediática. En este contexto han surgido nuevas preguntas, objetivos de investigación y metodologías para hacer frente a esta inédita situación.



Del Alfabetismo Mediático al Alfabetismo Transmedia

Los enfoques tradicionales del alfabetismo mediático (*media literacy*) desarrollados desde la década de 1960 se basaban en la idea de que los medios, especialmente la televisión, tenían un efecto negativo en los niños y, por lo tanto, era necesario que en las escuelas se los “inmunizara” para que pudieran “resistir” a la influencia negativa de las pantallas.



A medida que el ecosistema de medios fue evolucionando, también lo hizo el alfabetismo mediático, el cual no tardó en incluir la formación y la prevención de riesgos en relación con el uso de la web, los videojuegos, las redes sociales y los dispositivos móviles. En los últimos años se han propuesto muchos conceptos para nombrar a estas nuevas formas de alfabetismo, desde “alfabetismo digital” (*digital literacy*) a “alfabetismo en Internet” (*Internet literacy*) o “alfabetismo en nuevos medios” (*new media literacy*).

ENTREVISTA

Jorge

12 AÑOS - CHICO
Portugal

Investigador: ¿Has leído algún otro libro relacionado con algún videojuego?

Jorge: Estoy leyendo un fan fiction sobre una película que trata sobre el Joker, y también estoy leyendo un fan fiction sobre Harry Potter y “Until Dawn”.

Investigador: [...] ¿Qué te ha llevado a leer “Until Dawn”?

Jorge: El juego.

Investigador: ¿Es lo mismo?

Jorge: El fan fiction ha cambiado bastante, por eso es diferente.

Investigador: ¿Tiene finales diferentes?

Jorge: Sí, pero incluso en “Until Dawn” hay diferentes finales para muchos personajes porque las elecciones que hacen las personas son las que conducen a los finales. Pero aquí [en fan fiction] va de otra manera, con otros personajes e historias.



ALFABETISMO



ALFABETISMO MEDIÁTICO

ALFABETISMO
TRANSMEDIA

Lenguaje	Texto escrito (leer/escribir)	Multimodal	Multimodal
Soporte mediático	Libros y textos escritos	Medios impresos, audiovisuales y digitales	Redes digitales - Medios interactivos - Transmedia
Objetivos	Crear lectores críticos y escritores	Crear espectadores críticos, y a veces, productores	Crear prosumidores críticos
Interpelación	Como analfabeto	Como consumidor pasivo	Como prosumidor
Dirección	<i>Top-down</i>	1) <i>Top-down</i> 2) <i>Bottom-up</i>	1) <i>Bottom-up</i> 2) <i>Top-down</i>
Lugar de aprendizaje	Formal (escuelas)	Formal (escuelas), no formal e informal	De informal a formal
Rol del profesor	Autoridad con el conocimiento - Mediador entre el estudiante y el texto	Mediador de conocimiento - Creador de experiencias de aprendizaje con los medios	Facilitador del conocimiento - Traductor cultural
Referencias teóricas	Lingüística	Teoría de los efectos de los medios masivos - Estudios culturales	Ecología de los medios - Narrativas transmedia - Estudios culturales

CONCEPTO CLAVE**Alfabetismo Transmedia****El Alfabetismo Transmedia**

(Transmedia Literacy) se entiende como un conjunto de habilidades, prácticas, valores, sensibilidades y estrategias de aprendizaje e intercambio desarrolladas y aplicadas en el contexto de las nuevas culturas colaborativas.

El **Alfabetismo Transmedia** parte de una lectura diferente de la realidad de los adolescentes, la cual amplía y complementa los postulados del alfabetismo mediático con otras preguntas de investigación y propuestas de intervención. El **Alfabetismo Transmedia** se focaliza en lo que los jóvenes están haciendo con los medios y los considera prosumidores (productores + consumidores), personas potencialmente capaces de generar y compartir contenidos de diferentes tipos y niveles de complejidad.

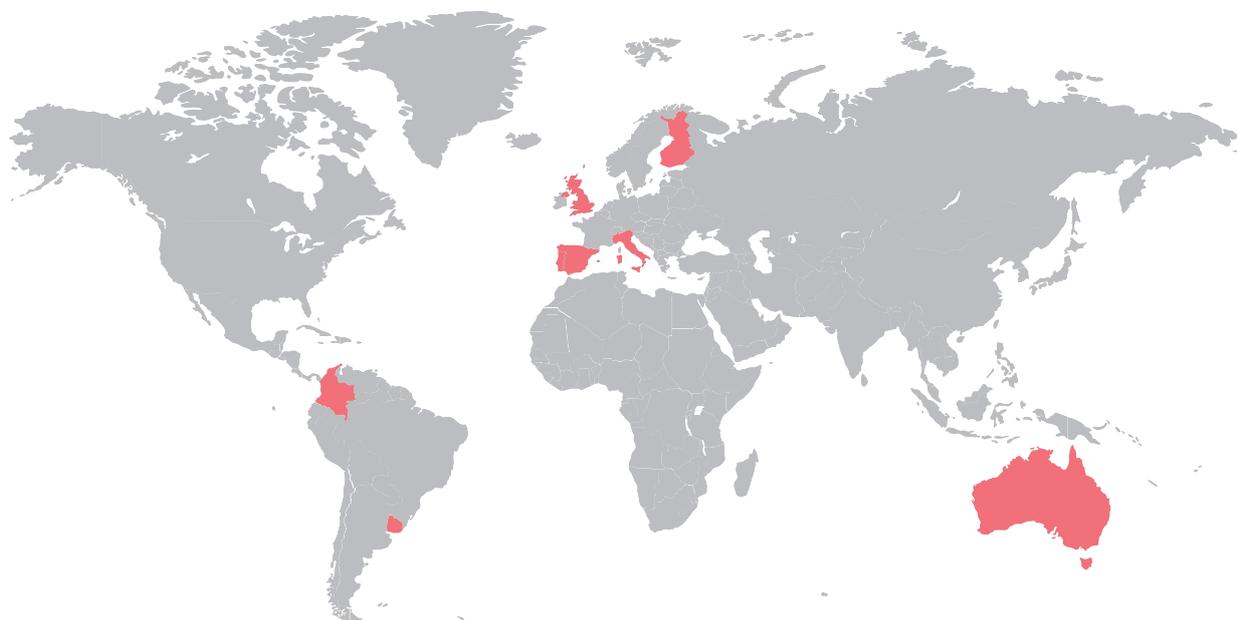
El **Alfabetismo Transmedia** no niega la necesidad de educar a los jóvenes para desarrollar las competencias vinculadas a los medios, sino que amplía ese marco para incluir investigaciones sobre las actividades mediáticas que realizan los jóvenes fuera de las instituciones educativas, y propone recuperar esos conocimiento y competencias dentro de las aulas.

El proyecto *Transmedia Literacy*

En este contexto, las dos principales preguntas que se formularon en el proyecto *Transmedia Literacy* fueron: **¿Qué están haciendo los adolescentes con los medios? ¿Cómo aprendieron a hacer esas cosas?** Para responder a estas dos preguntas se diseñó una estrategia metodológica que involucró a más de 50 investigadores de 10 instituciones en 8 países.

Países participantes

España (coord.), Australia, Colombia, Finlandia, Italia, Portugal, Reino Unido y Uruguay

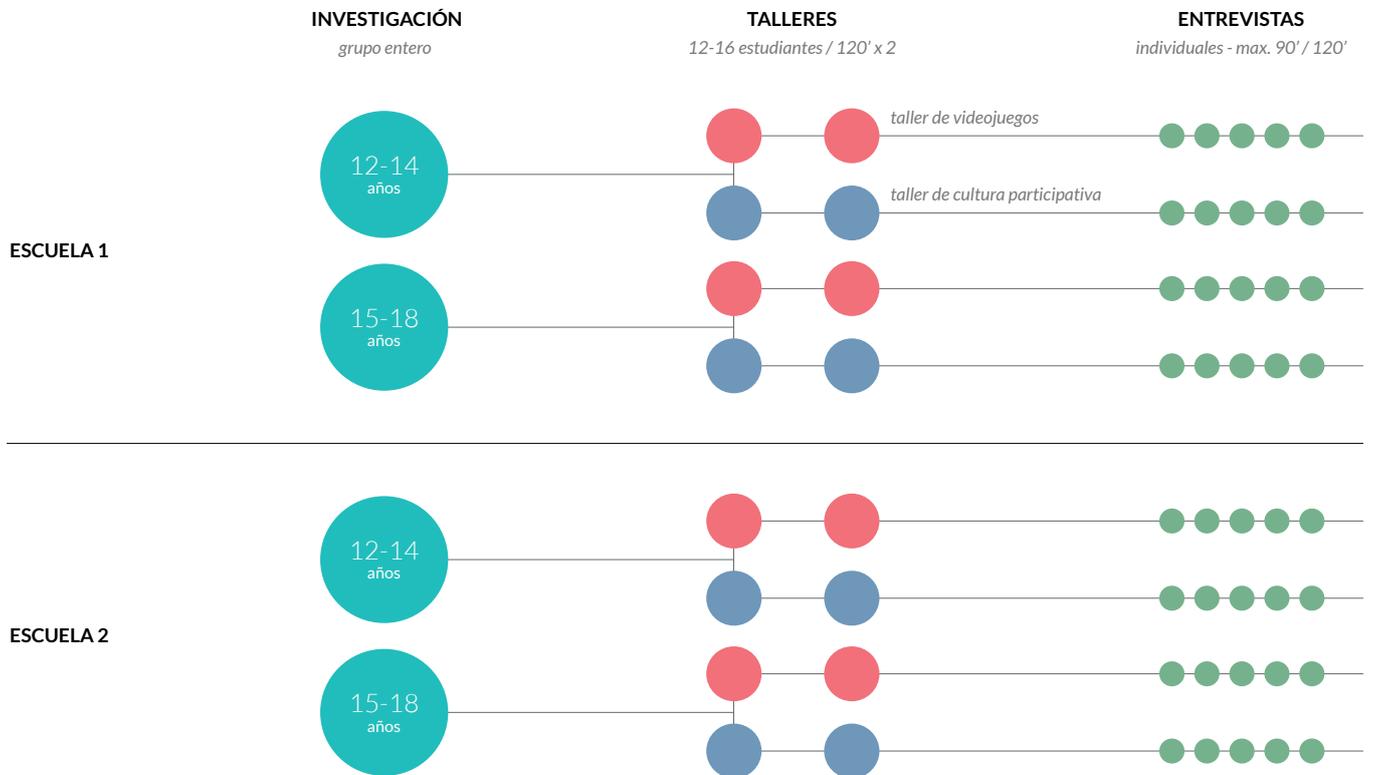


La investigación comenzó el 1 de abril de 2015 y finalizó el 31 de Marzo de 2018. Durante 36 meses, el equipo de investigación realizó numerosas actividades:

- Diseño de la **estrategia de investigación** y prueba de control en Barcelona (2015);
- Realización del **trabajo de campo** en 8 países (2016);
- Análisis de los **datos** (2017);
- **Integración** del análisis de datos y **difusión** de los resultados (2017-2018).

Metodología

cuestionarios, taller de cultura participativa y entrevistas en profundidad



El trabajo de campo siguió una secuencia de fases complementarias:

1. Las escuelas fueron consideradas como la mejor interfaz entre el equipo de investigación y los adolescentes. Ellas fueron el punto de partida para el trabajo de campo y una forma segura para obtener los **consentimientos informados** de las instituciones, padres y adolescentes. Además, sirvieron para la primera toma de contacto con los adolescentes;
2. Un **cuestionario** inicial fue cumplimentado por los adolescentes participantes, con el objetivo de conocer su contexto socio-cultural, sus percepciones y rutinas de consumo mediático;
3. Los **talleres participativos** se llevaron a cabo para explorar de manera inmersiva las prácticas narrativas transmedia de los adolescentes, así como para involucrarlos en producciones mediáticas y procesos lúdicos;
4. Se realizaron **entrevistas en profundidad** con los adolescentes más activos y se les pidió que llevaran un diario con el objetivo de conocer sus actividades de consumo y prácticas mediáticas en redes sociales y videojuegos;
5. La última fase del proceso de recopilación de datos fue una observación de los sitios web favoritos de los adolescentes, celebridades y comunidades en línea (**netgrafía**).

Los participantes tenían entre **12 y 18 años** y se seleccionaron diferentes perfiles de escuela en cada país (privada/pública, urbana/suburbana, escuelas muy tecnificadas/poco tecnificadas, etc.). Durante el proceso de recopilación de datos se realizaron **1.633 cuestionarios**, **58 talleres** de cultura participativa y videojuegos y **311 entrevistas**.

INVESTIGADORA

Sonia Livingstone

(Reino Unido)

“La investigación debe identificar, en términos textuales, cómo Internet media la representación del conocimiento, el encuadre del entretenimiento y la conducta de la comunicación. Y, junto a este análisis, debe investigar las habilidades y prácticas emergentes de los usuarios de nuevos medios a medida que se apropian de manera significativa de las TIC en sus vidas cotidianas.”

Fuente: Livingstone, S. (2004). Media Literacy and the Challenge of New Information and Communication Technologies. *The Communication Review*, 7:1, 3-14.



¿Qué hacen los adolescentes con los medios?

Los adolescentes están haciendo muchas cosas con los medios, desde jugar a videojuegos con amigos hasta escribir *fan fiction*, compartir fotos en Instagram, ver y subir vídeos a YouTube, o participar en eventos del “mundo real” dedicados a sus personajes e historias favoritos. El equipo de investigación del proyecto *Transmedia Literacy* ha definido estas habilidades como “competencias transmedia”.

CONCEPTO CLAVE**Competencias transmedia**

Las competencias transmedia (transmedia skills) son una serie de habilidades relacionadas con la producción, el intercambio y el consumo de medios interactivos digitales. Estas competencias van desde los procesos de resolución de problemas en videojuegos hasta la producción y el intercambio de contenidos en plataformas web y redes sociales; la creación, producción, intercambio y consumo crítico de contenido narrativo (fanfiction, fanvids, etc.) por los adolescentes también forma parte de este universo.

INVESTIGADORA**danah boyd** (Estados Unidos)

“Muchos de los adolescentes de hoy en día están profundamente comprometidos con las redes sociales y son participantes activos en ellas, pero esto no significa que tengan el conocimiento o las habilidades inherentes para aprovechar al máximo sus experiencias en línea. La retórica de los ‘nativos digitales’, lejos de ser útil, a menudo es una distracción para comprender los desafíos que enfrentan los jóvenes en un mundo interconectado.”

Fuente: boyd, d. (2014). *It's Complicated: the social lives of networked teens*. London/New Haven: Yale University Press.

Obviamente, no todos los jóvenes tienen estas competencias o las desarrollan en el mismo grado: mientras un adolescente puede poseer muchas competencias productivas o de gestión social, otro puede que tenga muy poca habilidad para detectar y analizar representaciones estereotipadas en los medios de comunicación. En este proyecto el equipo de investigación no encontró “nativos digitales” sino un mundo complejo de interacciones, prácticas, miedos, conflictos, alegrías, participación y colaboración.



Competencias transmedia

El equipo del proyecto *Transmedia Literacy* desarrolló una actualizada y completa taxonomía de competencias transmedia. Como resultado de este trabajo se construyó un mapa exhaustivo de competencias relacionadas con la producción, el consumo y la postproducción de medios en el contexto de la cultura transmedia juvenil. Las 134 competencias transmedia identificadas durante la investigación (44 de primer nivel, o sea competencias principales, y 190 competencias específicas de segundo nivel) se organizaron en 9 dimensiones: producción; prevención de riesgos; performance, gestión social, individual y de contenidos; medios y tecnología; ideología y ética; narrativa y estética.



Dependiendo de la dimensión, la organización de la taxonomía giró en torno a textos, temas, tecnologías y procesos. Las competencias se organizaron, siempre que fuera posible, trazando un camino que iba desde la escritura hasta las producciones multimodales; desde la simplicidad hasta la complejidad; desde las prácticas técnicas hasta las prácticas críticas y éticas, y desde las actitudes cognitivas a las pragmáticas.

ENTREVISTA

Anna

14 AÑOS - CHICA
Reino Unido

Investigador: En Instagram, ¿hay algún lugar en el que publiques tus fotos? Perdón, las fotos de tu arte.

Anna: Sí. En Snapchat ocasionalmente pero principalmente en Instagram.

Investigador: Sí, ¿Y eso te hace sentir que es una cosa de la comunidad? ¿Eres una especie de fan?

Anna: No creo que seamos fans, pero hay una comunidad artística.

Investigador: ¿Y hablas con gente que no conoces en la vida real y que forma parte de esa comunidad virtual?

Anna: A veces sí, tipo dejándoles un comentario en sus fotos.

Las competencias transmedia conforman una topografía diversa e irregular. Las competencias que surgieron durante la investigación cubren un amplio espectro de medios en el que los adolescentes “viven” y, al mismo tiempo, una amplia lista de habilidades, desde las más tecnológicas hasta las más narrativas o estéticas.

Se debe remarcar que algunas de las competencias detectadas son muy marginales y tan sólo las han desarrollado un puñado de adolescentes (por ejemplo, las competencias relacionadas con ideología y valores), mientras que otras son mucho más comunes (por ejemplo, las competencias de producción de contenidos). Esto es importante desde la perspectiva de las futuras acciones para el desarrollo del **Alfabetismo Transmedia**: dentro de un aula hay mayor probabilidad de tener adolescentes con un gran nivel de competencias productivas que de jóvenes con competencias relacionadas con la ideología y la ética.



¿Cómo aprenden los adolescentes a hacer cosas con los medios?

Aprender fuera de la escuela no es algo nuevo: aunque el concepto de “aprendizaje informal” fue introducido por Knowles en *Informal Adult Education* (1950), John Dewey y otros filósofos de la educación de comienzos del siglo XX como Mary Parker Follett ya habían fomentado y valorado las prácticas de aprendizaje informal.

CONCEPTO CLAVE

Estrategia informal de aprendizaje

En el contexto del proyecto *Transmedia Literacy*, las “estrategias informales de aprendizaje” se definen como una secuencia individual o colectiva de acciones con el objetivo de adquirir y acumular conocimientos, habilidades, actitudes y puntos de vista a partir de experiencias cotidianas e interacciones en diferentes entornos.

INVESTIGADORES

Joanna Black,
Juan C. Castro y
Ching-Chiu Lin (Canadá)

“Los entornos formales de aprendizaje siguen siendo relevantes mientras que los entornos informales adquieren cada vez más importancia ya que juegan un papel clave en la educación moderna de nuestros jóvenes (...) Los jóvenes, en nuestra era digital, son autodidactas, forman comunidades culturales en las que se sumergen a través de las redes sociales fuera de nuestras aulas.”

Fuente: Black, J., Castro, J., & Lin, C. (2015). *Youth Practices in Digital Arts and New Media: Learning in Formal and Informal Settings*. New York: Palgrave.



Si las estrategias informales de aprendizaje estuvieron presentes mucho antes del surgimiento de sistemas educativos formales -por ejemplo en bibliotecas, iglesias y museos-, hoy en día los avances tecnológicos han expandido las situaciones tradicionales de aprendizaje al crear nuevos espacios en las redes sociales, sitios web y comunidades en línea. En este sentido, YouTube, las comunidades de fans y las redes sociales pueden ser espacios informales de aprendizaje.

No es fácil identificar y analizar las estrategias de aprendizaje informal. Estas experiencias “salvajes” a menudo son invisibles o directamente rechazadas por investigadores y docentes (adultos). El objetivo del equipo de investigación era superar estos prejuicios y considerar prácticas muy difundidas como jugar a videojuegos, escribir *fan fiction*, hacer *cosplay* o compartir memes como una parte importante de la vida cultural de los adolescentes.

Estrategias informales de aprendizaje

El equipo de investigación organizó las diferentes estrategias informales de aprendizaje identificadas durante el trabajo de campo en seis modalidades.

INVESTIGADORA

danah boyd (Estados Unidos)

“Se habla tanto de los jóvenes que a menudo es difícil debatir sobre lo que están haciendo, y sus razones para ello, sin que el argumento se vea oscurecido por la idea de lo que deberían o no hacer. Los jóvenes rara vez son vistos como merecedores de cualquier atención y, sin embargo, también se les juzga según lo que elijan hacer. [...] Hay personas que piensan que saben algo acerca de los jóvenes, ya sea porque alguna vez ellos lo fueron, o porque son padres de una persona joven.”

Fuente: boyd, d. (2014). *It's Complicated: the social lives of networked teens*. London/New Haven: Yale University Press.

MODALIDADES DESCRIPCIÓN

MODALIDADES	DESCRIPCIÓN
Aprendizaje a través de la práctica	El joven pone en práctica un conjunto de actividades relacionadas con la competencia que quiere adquirir. Estas actividades generalmente implican procesos de ensayo y error, que gradualmente ayudan al alumno a perfeccionar dicha habilidad.
Resolución de problemas	El joven se enfrenta a un problema que lo motiva a adquirir la competencia adecuada para resolverlo.
Imitación / Simulación	El joven reproduce acciones, secuencias y decisiones tomadas por alguien con mayor experiencia.
Juego	El joven adquiere una competencia determinada al participar en entornos ludificados.
Evaluación	El joven adquiere o perfecciona una competencia al examinar su propio trabajo o el de otros, o que otros examinen su trabajo.
Enseñanza	El joven adquiere la competencia mediante la transmisión de conocimiento a otros, lo que le inspira para dominar una habilidad existente o para obtener otra que le ayude en las tareas de enseñanza.

En una segunda fase, el equipo de investigación introdujo un conjunto de categorías formales para expandir la taxonomía. En este contexto, las seis modalidades se dividieron en cuatro dimensiones principales (tema, tiempo, espacio y relaciones), cada una de las cuales abarca una serie de oposiciones (individual/colaborativa, en línea/fuera de línea, a corto/largo plazo, etc.).

ENTREVISTA

Federico

14 AÑOS - CHICO
Uruguay

Investigador: ¿Este es el juego que tenés instalado en tu teléfono móvil?

Federico: Sí. Tengo "Studio Tycoon" instalado en mi computadora.

Es como un simulador de YouTube [...]. Es como si fueras un youtuber pero no es real, es como un juego en el cual tenés que simular ser un youtuber, podés ganar dinero y todo eso. Quiero decir, ganás dinero dentro del juego.

Investigador: ¿Pero te grabás a vos mismo?

Federico: No, no. Es solo una simulación. Vos no grabás nada.



El Kit del Profesor

Basándose en los resultados científicos de la investigación, el equipo de **Transmedia Literacy** produjo el **Kit del Profesor**, el cual incluye una serie de actividades didácticas accesibles y gratuitas destinadas a profesores de Educación Secundaria. Cada ficha presenta de forma sencilla una actividad didáctica inspirada en las competencias transmedia y en las estrategias informales de aprendizaje detectadas durante la investigación.

En pocas palabras, el **Alfabetismo Transmedia** no se limita al análisis de prácticas participativas, la generación de contenidos por parte de los jóvenes o las estrategias informales de aprendizaje: va más allá de la intervención científica y propone alternativas para beneficiarse de las competencias transmedia, desarrolladas por los adolescentes fuera de la escuela, a través de su aplicación dentro del sistema educativo formal.

Conclusiones

Siete tuits para resumir los resultados de la investigación:

#1

La distribución de las competencias *#transmedia* entre los adolescentes no es regular ni está equilibrada *#TransmediaLiteracy*

#2

Si bien algunas de estas competencias *#transmedia* cambian muy poco a lo largo del tiempo (por ejemplo, las relacionadas con los valores), otras están sujetas a los continuos cambios tecnológicos (por ejemplo, las relacionadas con las redes sociales) *#TransmediaLiteracy*

#3

Las competencias *#Transmedia* tienen un sesgo de género (por ejemplo, las chicas usan medios que se enfocan en los aspectos relacionales, mientras que los chicos tienden a enfocarse en los aspectos lúdicos) *#TransmediaLiteracy*

#4

Los adolescentes son conscientes de la necesidad de adquirir competencias para la prevención de riesgos *#TransmediaLiteracy*

#5

Los adolescentes aplican estrategias tradicionales de aprendizaje informal dentro de los nuevos entornos digitales *#TransmediaLiteracy*

#6

La imitación es una de las principales estrategias de aprendizaje informal que los adolescentes aplican *#TransmediaLiteracy*

#7

YouTube es uno de los espacios de aprendizaje en línea más importantes, y ocupa un lugar central en el consumo mediático de contenidos y (a veces) incluso en su producción *#TransmediaLiteracy*

Proyecto *Transmedia Literacy*

SOCIOS DEL CONSORCIO TRANSMEDIA LITERACY

Universitat Pompeu Fabra (coord. España)
Universitat Oberta de Catalunya (España)
University of Oxford (Reino Unido)
Jyväskylän Yliopisto (Finlandia)
Universidade do Minho (Portugal)
Universidad de la República (Uruguay)
Pontificia Universidad Javeriana (Colombia)
Università degli Studi di Torino (Italia)
Ars Media (Italia)

Con la participación de:

RMIT University (Australia)
INDIRE (Italia)

COLABORADORES

Ateneu Barcelonès (España)
Avanguardie Educative (Italia)
ECOlearning (Europa)
eNorssi Network (Finlandia)
MENTEP Project (Italia)
Obras Educativas Lasalle (España)
Plan Ceibal (Uruguay)
School Libraries Network (Portugal)
Transmedia Week
United Nations Alliance of Civilizations

AUTOR

Carlos A. Scolari (Universitat Pompeu Fabra – Barcelona)

DISEÑO Y PRODUCCIÓN

Ars Media

Reconocimiento 4.0 Internacional (CC BY 4.0)

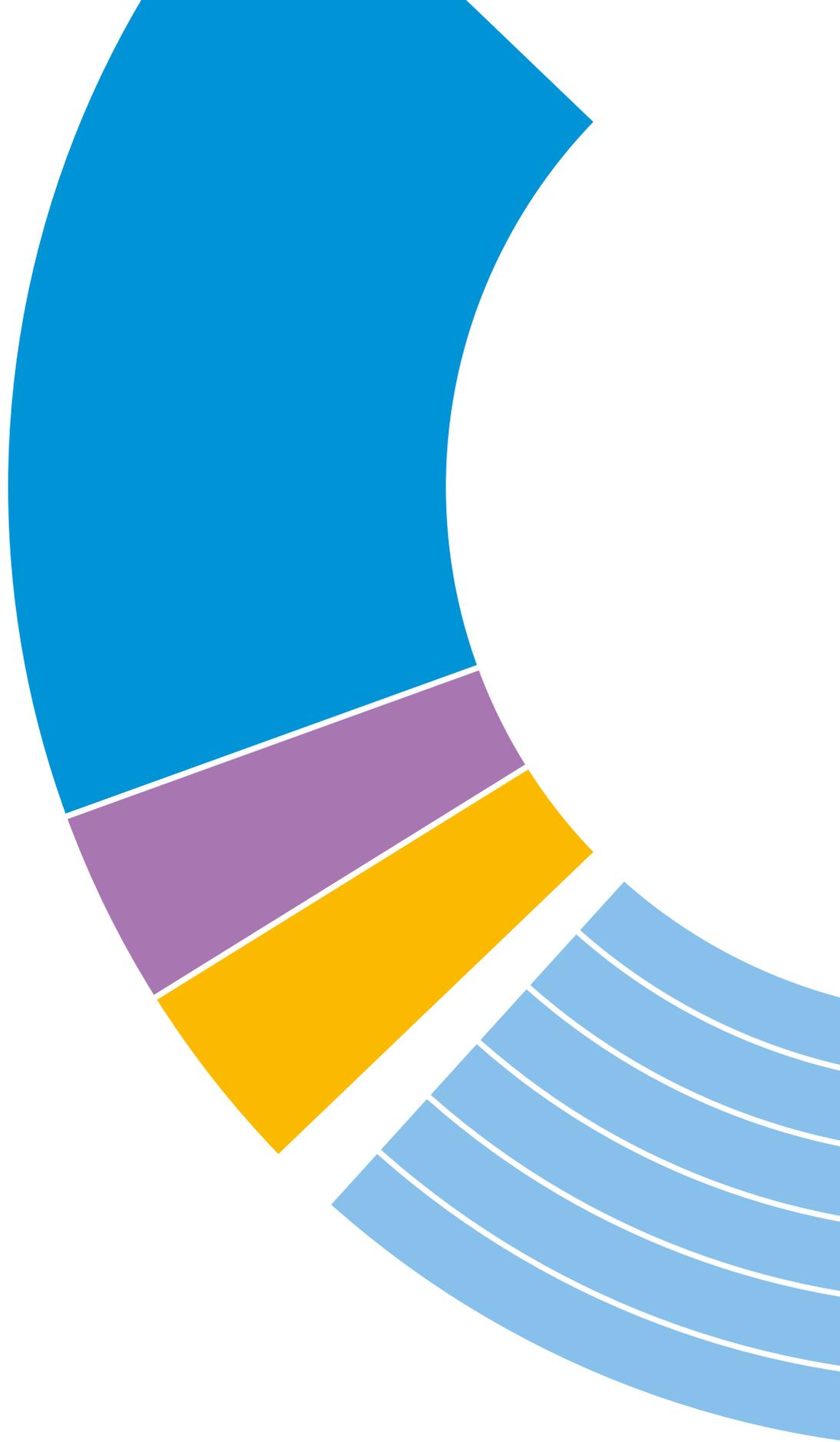


El proyecto TRANSMEDIA LITERACY ha recibido financiación del programa de investigación e innovación de la Unión Europea Horizonte 2020 a través del acuerdo de financiación 645238



European
Commission

Horizon 2020
European Union Funding
for Research & Innovation



TRANSLITERACY - 645238
H2020 Research and Innovation actions

Transmedialiteracy.org
[@trans_literacy](https://twitter.com/trans_literacy)

Enero 2018