

El aprendizaje informal y las habilidades transmedia

Edixela Burgos

Socióloga de la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales de la Universidad Central de Venezuela (2002) mención Summa Cum Laude. Magister Scientiarum en Comunicación Social (2008). Profesora agregada de la Escuela de Sociología de la UCV. Coordinadora de la Subunidad de Asesoramiento Académico de la Escuela de Sociología, FACES-UCV (2010-2012). Jefa del Departamento de Procesos Culturales Ideológicos y Comunicacionales (2012-2018) de la Escuela de Sociología, FACES-UCV. Profesora agregada de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello (2016 al presente) e investigadora del CIC-UCAB (2019 al presente). Candidata a doctora en Ciencias Sociales, UCV- FACES (en espera de la presentación de la tesis doctoral).

Resumen

Ante las profundas transformaciones acaecidas en nuestro ecosistema comunicacional, con la presencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), la emergencia de los prosumidores y la cultura participativa en redes, existen en nuestras sociedades diversas formas de acercarse a los procesos de aprendizaje, ya que dada las complejas relaciones que establecen los jóvenes con las tecnologías y el lugar que ocupan en sus vidas cotidianas, el aprendizaje no se limita solo a los ámbitos académicos, sino que discurre en las plataformas digitales y en las relaciones con sus pares. De ahí, que consideremos fundamental abordar en este artículo tres ejes fundamentales: el aprendizaje informal, la escuela y las habilidades transmedia, posicionando este último punto, no solo como un conjunto de competencias para participar en los nuevos escenarios de culturas participativas, sino como un factor fundamental en la forma cómo la escuela aborda los procesos de aprendizaje y las dinámicas que se establecen con las TIC.

Palabras clave: Alfabetismo transmedia; aprendizaje informal; prosumidores; cultura participativa; escuela.

Informal Learning and Transmedia skills

Abstract

Faced with the profound transformations that have occurred in our communication ecosystem, with the presence of Information and Communication Technologies (ICTs), the emergence of prosumers and the participatory culture in networks, there are different ways of approaching the processes of learning, given that, given the complex relationships that young people establish with technologies and the place they occupy in their daily lives, learning is not limited only to academic environments, but also takes place on digital platforms and in relationships with their peers. Hence, we consider it fundamental to address in this article three fundamental axes: informal learning, school and transmedia skills, positioning this last point, not only as a set of competencies to participate in the new scenarios of participatory cultures, but as a fundamental factor in the way the school deals with learning processes and the dynamics that are established with ICTs.

Keywords: Transmedia Literacy, informal learning, prosumers, participatory culture, school.

1. Introducción

En las últimas décadas, la llamada era de la información ha suscitado profundas transformaciones en los diversos órdenes de la vida social. Estos cambios se sustentan estructuralmente en la modificación sustancial de la organización del proceso productivo, simultáneamente con la emergencia de un nuevo paradigma sociotecnológico basado en el conocimiento, la información y la microelectrónica, los cuales han dado origen a nuevos sectores de punta, procesos tecnológicos y formas de organización social, así como novedosas pautas culturales y una redefinición de la división internacional del trabajo.

Dentro de esta nueva sociedad, la revolución tecnológica no se centra en la acumulación de información y conocimiento, sino lo fundamental es cómo se utiliza dicha acumulación para la construcción de aparatos de conocimientos, especialmente en lo que supone el procesamiento de la información/comunicación sustentadas en la creatividad y en la innovación. Además que el desarrollo de estos procesos genera que los usuarios se puedan convertir no solo en consumidores finales, sino también en creadores e innovadores de nuevos procesos.

Lo esencial, hoy en día, es que el “conocimiento acumulado/desarrollado en mentes humanas tiene un extraordinario potencial de difusión más allá de esa fuente, si encuentran la infraestructura tecnológica, el entorno organizativo y los recursos humanos para ser asimiladas y desarrolladas a través del proceso de aprender haciendo” (Castells, 1998, p. 166). En lo que respecta a los profesionales universitarios, se requiere que el manejo de ese conocimiento permita ser aplicado a un objetivo específico, con la finalidad de solventar un problema que haya sido detectado en la realidad social.

Drucker (2002) sitúa a quienes trabajan con el conocimiento como un sector de punta en las sociedades actuales, especialmente porque son aquellos sujetos que producto de su educación superior formal promueven diferencias organizacionales, un aspecto vital para las economías cimentadas en el conocimiento y en los trabajadores universitarios altamente cualificados. En tal situación, la era de la información supone entornos educativos y laborales atravesados cada vez más por las lógicas de “aprender a aprender” y de “aprender haciendo”, lo que incrementa no solo los niveles de productividad en los contextos económicos, sino que también potencia los procesos educativos en lo que supone la creación de comunidades que fomentan y difundan conocimientos sustentados en la innovación y en la creatividad.

En los actuales momentos, nos encontramos en presencia de una cultura digital que se sustenta en complejas interacciones que implican no solo la presencia de dispositivos tecnológicos, sino de sujetos que asumen un papel

cada vez más activo en el consumo y producción de contenidos. Este sujeto que emerge en dicha cultura digital se erige como un sujeto que no solo consume productos mediáticos, sino que es un prosumidor, que participa activamente creando contenidos digitales.

Ante estas nuevas dinámicas, la emergencia de esta cultura digital supone también transformaciones en el propio proceso pedagógico, redimensionando los espacios educativos y los procesos de enseñanza-aprendizaje. En especial, si tomamos en cuenta que los jóvenes adquieren competencias y conocimientos que provienen más de plataformas digitales que del propio sistema educativo formal, lo cual supone la búsqueda de nuevas perspectivas como la de *transmedia literacy* o la alfabetización transmedia. Este concepto hace referencia a las habilidades o prácticas y estrategias de aprendizaje sustentados en una cultura colaborativa que gira alrededor de comunidades virtuales y de redes interpersonales, poniendo de relieve la presencia de otras formas de conocimientos que poseen los jóvenes, lo cual supone repensar qué papel está desempeñando la escuela y sus prácticas pedagógicas ante dichas transformaciones socioculturales.

En este artículo nos proponemos revisar teorías sobre los procesos de aprendizaje en contextos cada vez más anclados en formas de aprendizaje de carácter informal sustentados en internet y las redes sociales digitales. En especial, si consideramos que la escuela posee ante sí un complejo desafío que supone adaptarse a la forma como aprenden los jóvenes, sobre todo si dichos conocimientos se adquieren en ámbitos que distan de la esfera escolar.

De ahí que nos resulta perentorio exponer los planteamientos teóricos del alfabetismo transmedia como una perspectiva necesaria para evaluar las brechas que existen entre la escuela y las formas de aprendizaje informal, además de la necesidad de introducir en los procesos educativos la interacción de los jóvenes con las redes sociales digitales y que estos pueden adquirir competencias transmedia en el contexto de una cultura digital que se caracteriza por entornos de colaboración y participación.

2. Los prosumidores y la cultura participativa en las redes

Ante los complejos procesos de globalización y en el desarrollo de la sociedad de la información, nos encontramos frente a cambios que han incidido en las múltiples dinámicas sociales, económicas y políticas. Ello puede observarse en los vertiginosos ritmos de apertura económica y en los intercambios de mercancías y servicios. Aunado a la liberación de los mercados financieros, quienes han constituido un sistema global de capital capaz de operar en tiempo real sin importar las distancias geográficas. Estos procesos se han estructurado alrededor de las TIC, lo que ha

generado una economía (informativa) centrada en la información y el conocimiento que está interconectada y es global.

En estos espacios cargados también por los crecientes flujos de interacción en los medios digitales, emerge una figura llamada los prosumidores (en inglés *produser* o *prosumer*), la unión del *productor* y *consumidor*, que redimensiona no solamente el clásico modelo comunicacional, sino que supone la posibilidad de establecer un diálogo entre los ciudadanos y la política.

Con la web 2.0 proliferan las llamadas redes colaborativas de usuarios, que trascienden la figura del consumidor para posicionarse como productores de contenidos. Estos prosumidores dejan su rol de simples consumidores para convertirse en usuarios que son capaces de crear contenidos, de participar y posicionar sus perspectivas e ideas (Scolari, 2008).

Incluso las formas o acciones más básicas de la navegación —buscar un término en un motor de búsqueda o vagar por las páginas de un sitio— implican la producción de información por parte del usuario que el sistema recupera, procesa y utiliza para enriquecer la experiencia de otros navegantes (Scolari, 2008, p. 248).

Dentro de la lógica prosumidora, la relación de los sujetos con estos nuevos medios pasa por tres acciones: componer-compartir, participar y difundir (García y Valdivia, 2014). La primera acción supone la creación de contenidos, que puede ir desde postear una foto hasta crear una campaña que persiga visibilizar una causa o denunciar un hecho. La segunda acción para el prosumidor es participar, es decir, las redes ofrecen espacios para crear y comunicar experiencias y sentidos, que se valen de la web 2.0 con su carácter bidireccional y alternativo, verbigracia YouTube (2005) o Wikipedia (2001), que permiten crear y compartir contenidos. La lógica de la colaboración atraviesa el sentido del prosumidor, por ello la afirmación: “pero compartir es participar” asienta la idea que subyace tras la llamada cultura participativa, que empodera y dota a los usuarios de espacios y herramientas para establecer otros nexos sociales y políticos.

La tercera opción se refiere a la difusión, ya que los prosumidores pueden hacer uso de la red en la cual se hallan millones de personas conectadas, lo cual facilita las comunicaciones y gestiones organizativas, sin las limitaciones propias del espacio-tiempo. Aunado a ello, se debe tener presente como lo establece Bruns (2008, citado por Berrocal, Campos y Redondo, 2014) que la figura del *produser* se sustenta en la colaboración para producir o consumir la información. El prosumidor, más que trabajar por sí mismo, se centra en las prácticas de colaboración,

ya que la producción de contenidos surge de un entorno creativo, interactivo y la idea de compartir es el eje central de dicha relación social.

Los sujetos consumen contenidos que luego resignifican en la producción de otros contenidos que se orientan a distintas audiencias, de esta forma, los sujetos se hallan constantemente reelaborando y resignificando sentidos, lo cual da lugar a prácticas que sustentadas en la autocomunicación de masas (Castells, 2009), atraviesan también los procesos de transmediación o, como lo denomina Jenkins (2008), “narrativas transmedia”, que vendrían a ser aquellas historias que se desarrollan en múltiples plataformas y soportes de los media, propio de la convergencia cultural —en la cual cohabitan los nuevos y viejos medios—. Como se puede denotar los prosumidores y la cultura participativa se haya anclado en las experiencias de los sujetos en las redes sociales digitales, pasando por la emergencia de nuevos modelos narrativos y ficciones —las comunidades informales de aprendizaje incluyendo aquellas relacionadas con el *fandom* y el juego— hasta lo que supone el ejercicio ciudadano a través de estos medios.

Scolari, en una reseña del libro: *Participatory Culture in a Networked Era* (2016), de Henry Jenkins, Mizuko Ito y Danah Boyd, aborda cómo en la llamada cultura participativa, la web ha ampliado el espectro para que los sujetos puedan crear, compartir o simplemente consumir todo tipo producciones culturales y se generen procesos de intercambio en las redes. Remitiéndose a Mizuko Ito, la autora plantea que se perfilan dos formas de interpretar a las culturas participativas: 1) las actividades culturales compartidas a nivel social y 2) las centradas en una plataforma. Las denominadas prácticas participativas tradicionales se centran en el primer modelo, mientras Ito considera que la participación actual se concibe como un proceso cimentado en lo tecnológico. En lo referente a Jenkins, este considera que: “las prácticas participativas existieron siempre, no fueron inventadas por YouTube o Facebook”. Y aclara: “yo no creo que las tecnologías sean participativas; las culturas lo son” (Scolari, 2016).

Jenkins y otros (2006) exponen que la participación se halla condicionada por los protocolos culturales y sociales, de ahí que la cultura participativa emerge como una cultura que absorbe y responde a la dinámicas que se instituyen en su relación con las tecnologías, las cuales hacen posible que los usuarios puedan apropiarse y poner en circulación dichos contenidos mediáticos a través de los nuevos medios. De ahí que se comprenda la participación como un término que se enfoca en las prácticas educativas, los procesos creativos, la vida comunitaria y la ciudadanía democrática. Para el autor arriba mencionado, la participación se expresa a través de:

Afiliaciones: memberships formales o informales en comunidades en línea centradas alrededor de diversas de medios de comunicación, como son: Friendster, Facebook, tableros de mensajes, *metagaming*, juego de Clanes o MySpace.

Expresiones: la producción de nuevas formas creativas, como el muestreo digital, *modding*, *videomaking* de fans, escritura de *fanfiction*, *zines*, *mash-ups*.

Colaboración-solución de problemas: trabajar juntos en equipo, de manera formal e informal para completar tareas y desarrollar nuevos conocimientos, como puede ser a través de Wikipedia, la realidad alternativa que se desarrolla a través de los juegos, *spoiling*.

Circulación: dar forma al flujo de medios, como *podcasting*, *blogging* (Jenkins y otros, 2006, p. 8).

Así que desde esta visión, la cultura participativa supone espacios para generar oportunidades que implican procesos de aprendizaje y expresión creativa, a través de la cual se persigue fortalecer el compromiso cívico y el empoderamiento político. El prosumidor emerge como un nuevo sujeto que crea, consume y resignifica los diversos contenidos, ideas y opiniones. Todo ello asumiendo las complejas interrelaciones que se gestan desde la emergencia de la sociedad red y la web 2.0, que ha incidido en los diversos órdenes de la vida social y política; por supuesto, la vida educativa no escapa de esta realidad, más bien se hace perentorio que la propia escuela incorpore en sus lineamientos curriculares las formas pedagógicas sustentados en las formas de alfabetización transmedia.

3. La escuela y el aprendizaje informal

En los complejos contextos sociocomunicacionales que nos caracterizan, “existe un reconocimiento creciente de que la escuela no es la única reserva de educación; y que el aprendizaje puede ocurrir, y de hecho ocurre, en el lugar de trabajo, en casa y en el contexto de las actividades recreativas” (Buckingham, 2003, p. 189, citado por Pereira, Fillol y Moura, 2019, p. 41). Bajo las plataformas digitales, los jóvenes establecen dinámicas centradas en prácticas de consumo sustentadas en la conformación de redes a través de las cuales los sujetos configuran una cultura colaborativa, circulan contenidos y pueden encontrar múltiples modalidades para la resolución de problemas, los cuales pueden ir desde la búsqueda de información, pasando por aprender a jugar un determinado videojuego hasta la creación de contenidos.

Al centrarnos en la noción de aprendizaje informal, esta se remite a 1950, cuando Knowls empleó dicho concepto para definir los procesos de formación que adquieren los jóvenes y adultos dentro de su vida cotidiana y que se extienden al ámbito académico. Nos encontramos con procesos centrados en la adquisición de habilidades de forma autodidacta o sustentada en el aprendizaje que se obtiene a partir de los recursos digitales y de los medios electrónicos (Barreneche, Polo y Menéndez-Echavarría, 2018).

De acuerdo con Pereira *et al.* (2019), el aprendizaje formal es aquel que se circunscribe a la institución de la escuela-aula, mientras que el término informal comprende las formas de conocimientos y la adquisición de competencias que se obtienen fueran de la escuela. Los jóvenes establecen formas de autoaprendizaje que se sustentan también en sus relaciones con los compañeros-amigos y familiares, lo cual incide en el interés que estos pueden desarrollar por un tema en específico, ya sea en el ámbito lúdico o académico. Lo interesante es que según los talleres y entrevistas elaboradas por Pereira *et al.* (2019), los jóvenes conciben los videojuegos como un ámbito en el cual conectan lo lúdico con el mundo de la escuela, ya que el desarrollo de competencias como la resiliencia, la curiosidad o la capacidad de superación son aspectos útiles no solo para la vida en general, sino para el ámbito académico.

De acuerdo con la investigación de Pereira *et al.* (2019) sobre las estrategias de aprendizaje informal de los jóvenes con los medios, se identificaron las siguientes modalidades: ensayo y error, imitación/inspiración de alguien y búsqueda de información. Un ejemplo notorio de ello son los videojuegos, en los cuales los estudiantes manifiestan que adquieren conocimientos que les son útiles en sus clases, como aprender idiomas —en especial inglés— o fortalecer sus conocimientos de geografía, historia, literatura, entre otros ámbitos. Internet y las redes sociales les permiten aprender no solo sobre actividades recreativas, sino sobre cómo abordar las labores académicas con mayor complejidad, lo que amplía sus conocimientos para aprender a hacer algo y analizar con mayor amplitud el mundo escolar.

Tabla 1. Estrategias de aprendizaje informal

Estrategias	Ejemplos
Ensayo y error	Aprender cómo crear contenidos audiovisuales usándolos.
	Aprender cómo trabajar con aplicaciones usándolas.
	Aprender cómo jugar un juego jugándolo.
	Aprender cómo usar una red social usándola.
Imitación/Inspiración	Observar las acciones de familiares y amigos e inspirarse en ideas.
	Observar un profesional trabajando e intentar imitarlo (ver un artista de maquillaje e intentar imitarlo, etc.).
	Observar a un <i>youtuber</i> haciendo algo y quedar con la curiosidad de intentarlo también (jugar un juego, etc.).
	Buscar ayuda (junto a amigos o familia) cuando hay dudas o problemas.
Búsqueda de información	Usar las aplicaciones para buscar información.
	Usar páginas de fans y contenidos para saber más sobre algo.
	Usar foros para saber más de algo (programación, etc.).
	Investigar en los medios para obtener información.
	Buscar información en los sitios oficiales (sitios de maquillaje, etc.).
	Buscar información en redes sociales.
	Leer críticas de usuarios como fuente de información.
	Buscar información en Google, Wikipedia, YouTube, etc.

Fuente: Pereira *et al.* (2019, p. 46)

Como se puede denotar en la tabla 1, aparte de los espacios tradicionales de aprendizaje como las bibliotecas o museos, las formas de aprendizaje informal se hallan presentes en las redes sociales digitales, en la configuración de comunidades virtuales y en otros espacios de sociabilización en línea que son usados por los jóvenes para aprender sobre diversas temáticas, en especial si tomamos en consideración que estos entornos se caracterizan por estar cimentados en una cultura colaborativa y se parte de la idea de que enseñando también se aprende. Esto lo podemos

evidenciar en personas que ofrecen tutoriales y rutas de acción sobre diversos temas en internet (Morales, Cabrera y Rodríguez, 2018). Según Black, Castro y Lin (2015):

Los entornos formales de aprendizaje siguen siendo importantes, mientras que los entornos informales de aprendizaje adquieren cada vez más significados, ya que desempeñan un papel clave en la educación moderna de nuestros jóvenes [...] Los jóvenes en nuestra era digital son autodidactas, formando comunidades de cultura a medida que se sumergen en las redes sociales fuera de nuestras aulas (traducción propia, p. 2, citado por Morales *et al.*, 2018, p. 71).

Un punto fundamental a considerar es que la institución escolar, a pesar de los profundos cambios acaecidos en lo que va del siglo XXI, posee un importante rezago frente a los contextos caracterizados por la “multiculturalidad, la digitalización de la información y la importancia de las redes sociales. Ninguno de estos aspectos se aborda suficientemente en nuestras aulas” (Gutiérrez y Tyner, 2012, p. 32). La presencia de las TIC en el aula pasa necesariamente por su incorporación en el diseño curricular y la comprensión de lo que supone internet como un espacio concomitante con la escuela para adquirir conocimientos y competencias, ya que los procesos de aprendizaje tienen lugar en un ecosistema sociocomunicacional que supone comprender aspectos como estos:

La escuela debe reconfigurarse para poder conducir estos procesos de enseñanza. Al mismo tiempo, debe atender las particularidades de los niños nacidos en la era digital, que constituyen nuevos sujetos de aprendizaje. Estos estudiantes se encontrarían más habituados a acceder a la información a partir de fuentes digitales no impresas, a dar prioridad a las imágenes en movimiento y a la música en desmedro del texto, a sentirse cómodos realizando múltiples tareas simultáneamente y a obtener conocimientos procesando información discontinua y no lineal, a la vez que tendrían una relación más intuitiva pero también más acrítica con la tecnología y los formatos digitales, sin comprender necesariamente los procesos que fundamentan los modos con los que la operan (Poggi, 2016, p. 7, citado por Fundación Telefónica, 2018).

En función de lo arriba expuesto, el sistema educativo y sus procesos pedagógicos poseen un complejo reto ante sí, pues no se trata simplemente de enseñar en términos técnicos el uso de los dispositivos tecnológicos, sino de comprender que estamos ante sujetos que se socializan bajo lógicas y prácticas que difieren del aparato educativo tradicional. El mundo que re-configura a los jóvenes, responde a sentidos y narrativas más ancladas en el multimedia y a lógicas, como pueden ser hacer *scrolling*, que en aprender bajo dinámicas propias del siglo XX. El reto supone, por un lado, incluir las TIC en el sistema educativo como parte del anclaje fundamental de los procesos de

enseñanza-aprendizaje, pero considerando cómo opera el mundo del siglo XXI y que estos jóvenes hallan en sus vidas cotidianas otras fuentes de conocimientos y de aprendizajes que distan mucho de lo instituido por la escuela.

Entonces, el desafío de la educación en el contexto de la sociedad de la Información, internet y las redes sociales digitales implica comprender que el conocimiento y los procesos de aprendizaje se generan bajo modalidades de colaboración con distintas plataformas y formatos. Las competencias que deben adquirir los jóvenes se centran en la adquisición de habilidades que les permitan pensar de forma crítica y autónoma, pero sobre todo ampliando la forma como aprenden y comparten ese aprendizaje con los otros en sus diversas comunidades.

4. Consideraciones teóricas sobre el alfabetismo transmedia

El término alfabetización o *literacy* ha sido comprendido, en principio, como las competencias para leer y escribir, pero dicha concepción se ha ampliado hasta incluir las capacidades que deben poseer las audiencias para relacionarse bajo entornos tecnológicos digitales. Como bien lo establece Scolari (2018), en las últimas décadas hemos visto la emergencia de una gran profusión de nuevos conceptos o terminologías alrededor de la noción de “alfabetismo”, verbigracia, “alfabetismo mediático” o “alfabetismo digital”. Cada uno de estos términos giran alrededor de prácticas sociocomunicacionales centradas en internet, pero además estos conceptos remiten nuevamente a su vinculación con la institución escolar y cómo gestar los procesos pedagógicos frente a los nuevos medios.

Al considerar el alfabetismo mediático, supone un repertorio de competencias que consiste en que los sujetos puedan analizar, evaluar y crear contenidos en diferentes medios y géneros, de forma que las personas puedan realizar un consumo crítico y autónomo de los medios. Dada las transformaciones suscitadas en el ecosistema mediático, autores como Scolari en su proyecto de investigación *Trasmedia Literacy* (2015-2018) se pregunta si todavía se puede seguir hablando de definiciones tradicionales sobre el alfabetismo mediático en un contexto caracterizado por un paradigma de la comunicación de “muchos a muchos” en la red; además, estamos en presencia ya no del típico consumidor de medios, sino de un prosumidor, que es un sujeto activo que consume y crea contenidos en diversas plataformas mediáticas.

Frente a estos entornos interactivos y colaborativos, el concepto de “alfabetismo transmedia”, se constituye en una noción alternativa que complementa teóricamente al alfabetismo mediático, ya que considera no solo los entornos de aprendizaje informal, sino que ofrece otras perspectivas desde donde mirar las nuevas prácticas y

narrativas que surgen en el nuevo ecosistema mediático. De forma que el alfabetismo transmedia se comprende como:

Una serie de habilidades, prácticas, prioridades, sensibilidades, estrategias de aprendizaje y formas de compartir que se desarrollan y se aplican en el contexto de las nuevas culturas participativas. Si la alfabetización tradicional se centraba en los libros o, en el caso de alfabetización mediática, en la televisión, entonces el alfabetismo transmedia sitúa las redes digitales y las experiencias con los medios interactivos en el centro de su experiencia práctica y analítica (Scolari, 2018, p. 17).

Desde esta mirada, las formas tradicionales de alfabetismo consideraban a los sujetos como iletrados o simplemente como consumidores, pero el alfabetismo transmedia los sitúa en la categoría de prosumidores (consumidores+productores). Además de ello, las otras formas de alfabetismos conciben a la institución escolar como el espacio hegemónico por excelencia para el aprendizaje, mientras que el alfabetismo transmedia se encuentra más interesado en las estrategias de aprendizaje informal y las competencias-habilidades que las personas desarrollan fuera de las instituciones educativas. Desde un punto de vista teórico, el alfabetismo tradicional se basó en la lingüística y el alfabetismo mediático se ancló en la teoría de los efectos, mientras el alfabetismo transmedia tiene como referentes los estudios culturales (perspectiva británica o latinoamericana) y la ecología de los medios (Scolari, 2018).

La siguiente tabla resume las tres formas de alfabetismo que plantea Scolari: alfabetismo en su acepción original (leer y escribir); alfabetismo mediático, que se basa en los efectos negativos de los medios de comunicación, y el alfabetismo transmedia, sustentado en la nueva ecología mediática y las prácticas transmedia.

Tabla 2. Alfabetismo, alfabetismo mediático y alfabetismo transmedia

Lenguaje	Texto escrito	(leer/escribir)	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

Fuente: Scolari (2018, p. 18)

Siguiendo con esta perspectiva, el alfabetismo transmedia se centra en las prácticas de los jóvenes con los medios, pero sobre todo las que ocurren en los espacios informales de aprendizaje, específicamente investigaciones como las realizadas por autores como Jenkins (2006) han identificado varias competencias del alfabetismo transmedia como son:

- Jugar: capacidad de experimentar con el entorno y la resolución de problemas.
- Interpretar: capacidad para adoptar identidades alternativas a partir de la improvisación y el descubrimiento.
- La apropiación: capacidad para samplear y remezclar, con el propósito de crear contenidos y nuevos significados.
- Juzgar: capacidad para evaluar y distinguir la fiabilidad y credibilidad de diversas fuentes de información.
- La navegación transmedia: capacidad para seguir los flujos de historias e información a través de diversos formatos.

- Navegar por la red: capacidad para la búsqueda, síntesis y divulgación de la información.
- Negociar: capacidad por transitar por diversas comunidades, además de discernir y respetar las múltiples perspectivas y normas.

De modo que el alfabetismo transmedia, según lo planteado por Scolari (2018), también supone el desarrollo de al menos tres formas de prácticas:

- 1) La alfabetización de los videojuegos. Los especialistas consideran que: “los jugadores desarrollan y llevan a cabo unas competencias distintas a la habilidad para leer; ellos aprenden a tomar decisiones y actuar dentro de un ambiente de cambio dinámico” (Wagner, 2006, citado por Scolari, 2018, p. 19). Todo ello considerando que los jóvenes también usan las redes sociales con una destreza técnica, que se podría calificar con un nivel de expertos.
- 2) La alfabetización en la web y redes sociales. Los jóvenes usan las redes sociales digitales para sociabilizar y entablar sus vínculos afectivos, de forma que las competencias que suponen compartir fotos o enviar y recibir información de diversa índole, supone no solo las nuevas formas que se tiene para construir sus procesos identitarios, sino también implica las competencias mínimas que se requieren para desempeñarse de forma óptima en los entornos digitales, y en muchas de dichas competencias nos encontramos con procesos de aprendizaje autodidacta.
- 3) Alfabetización en las culturas participativas. Con relación a este tipo de alfabetización, Scolari (2018) considera que, conforme a las investigaciones adelantadas por Jenkins y Gee, implica una perspectiva para comprender cómo las nuevas culturas participativas se constituyen en espacios ideales para el aprendizaje informal. Por supuesto, las posibilidades de enseñar o aprender otras habilidades también depende de los gustos y preferencias de los individuos, pero lo significativo es cómo cada participante asume los desafíos que supone aprender o enseñar nuevas competencias.

Estas tres formas de prácticas suponen el desarrollo de competencias transmedia, las cuales se cimientan en el desarrollo de habilidades relacionadas con el consumo, producción y distribución de contenidos en diversos medios digitales interactivos. Ello implica comprender e investigar la construcción de narrativas y prácticas que poseen los jóvenes dentro del contexto de las redes sociales digitales. De ahí que el énfasis esté puesto sobre la importancia de comprender las estrategias de aprendizaje informal que desarrollan los jóvenes, en especial si dichas estrategias no son consideradas por las instituciones escolares, ya que estamos en presencia del surgimiento de nuevas competencias y

habilidades que deben ser estudiadas si se pretenden desarrollar líneas de investigación en la esfera del alfabetismo transmedia y que estas sean incorporadas al currículo escolar.

5. Conclusiones

Dentro del complejo ecosistema comunicacional, en el cual discurren los diversos ámbitos del quehacer social y cultural, los sujetos establecen otras formas para relacionarse no solo con la otredad, sino también con los propios procesos de aprendizaje. Hoy en día, la forma como se adquiere el conocimiento ya no se restringe al espacio académico ni mucho menos se limita a la figura del maestro-profesor.

Hoy en día, las formas de aprendizaje que provienen de los espacios informales tales como internet, dispositivos tecnológicos, grupo de pares, entre otros, marcan un hito fundamental en la relación que se establece entre los jóvenes, la escuela y las TIC. En tal situación, no se pueden obviar las estrategias de aprendizaje informal que usan los sujetos, las cuales van desde el “aprender haciendo”, “ensayo y error” o la “imitación”, así como una cultura colaborativa y autodidacta que se ven repotenciadas en el contexto tecnológico actual. En este escenario, se hace pertinente no solo considerar la alfabetización transmedia dentro del escenario educativo formal, sino también que los sujetos adquieran capacidades y destrezas para crear contenidos en diversas plataformas y lenguajes mediáticos, en especial si se considera que en los actuales tiempos se exige cada vez en mayor medida, que se posean competencias para manejarse en escenarios transmedia.

Es por ello que es importante superar los miedos y tensiones que existen entre las estructuras formales de aprendizaje y los modos en que los jóvenes adquieren conocimientos dentro del actual ecosistema comunicacional-tecnológico, sobre todo si se pretende superar las brechas existentes entre las aulas y los diversos ámbitos en los cuales transitamos y creamos conocimientos, los cuales pasan necesariamente por los dispositivos móviles, las narrativas transmedia y las diversas plataformas multimedia.

Referencias

- Castells, M. (1998). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol.1. La sociedad red*. Madrid: Alianza.
- . (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza.

- Berrocal, S.; Campos-Domínguez, E. y Redondo, M. (2014). Prosumidores mediáticos en la comunicación política: el «politainment». En YouTube. *Revista Comunicar*, n° 43, Vol XXII. *Revista Científica de Educomunicación*. Recuperado el 27 de agosto de 2017 de file:///C:/Users/Anye/Downloads/10.3916_C43-2014-06.pdf
- Barreneche, C., Polo, N. y Menéndez-Echavarría, A. (2018). Alfabetismos transmedia en Colombia: estrategias de aprendizaje informal en jóvenes *gamers* en contextos de precariedad. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, n° 137, abril-julio. Sección Monográfico: 169-187. Ecuador: CIESPAL.
- Drucker, P. (2002). *La gerencia en la sociedad futura*. Bogotá: Norma.
- García-Galera, M. y Valdivia, A. (2014). Prosumidores mediáticos. Cultura participativa de las audiencias y responsabilidad de los medios. *Revista Comunicar, Revista Científica de Educomunicación*. n° 43, Vol. XXII. Recuperado el 9 de octubre de 2017 de <https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=43&articulo=43-2014-3>
- Grandío-Pérez, M. (2015). “Indicadores para la evaluación de la alfabetización transmedia en los estudios universitarios de Comunicación”. En Peinado, F. (Coord.). *Formación, perfil profesional y consumo de medios de alumnos en Comunicación* (pp. 35-40). La Laguna (Tenerife): Latina.
- Gutiérrez, A. y Tyner, K. (2012). Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital. *Revista Comunicar, Revista Científica de Educomunicación*, n° 38, Vol. XIX: 31-39.
- Gutiérrez-Rubí, A. (2018). *Millennials en Uruguay. Valores, actitudes y comportamientos*. Fundación Telefónica.
- Fundación Telefónica (2018). *Aprender en la era digital. Proyecto Educar 2050*. Argentina.
- Jenkins, H.; Purushotma, R.; Weigel, M.; Clinton, K. y Robinson, A. (2006). *Confronting the challenges of participatory cultura: Media education for the 21st century MacArthur*. Recuperado el 27 de enero de 2018 de https://www.macfound.org/media/article_pdfs/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF
- . (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- . (13 de marzo de 2016). Cultura participativa en la era de las redes. *Hipermediciones*, de Carlos Scolari. Recuperado el 10 de noviembre de 2017 de <https://hipermediaciones.com/2016/03/13/cultura-participativa-en-la-era-de-las-redes/#comments>
- Morales, S.; Cabrera, M. y Rodríguez, G. (2018). Estrategias de aprendizaje informal de habilidades transmedia en adolescentes de Uruguay. *Revista Comunicación y Sociedad*, 33, septiembre-diciembre. Universidad de Guadalajara, México: 65-88.
- Pereira, S.; Fíllol, J. y Moura, P. (2019). El aprendizaje de los jóvenes con medios digitales fuera de la escuela: de lo informal a lo formal. *Revista Comunicar. Revista Científica de Educomunicación*, n° 58, Vol. XXVII: 41-50.

- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa. Recuperado el 12 de octubre de 2016 de <http://www.felsemiotica.org/site/wp-content/uploads/2014/10/97686682-Scolari-Carlos-Hipermediaciones.pdf>
- . (2016). Alfabetismo transmedia. Estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. *Revista TELOS. Cuadernos de Comunicación e Innovación*, febrero-mayo: 1-9. Fundación Telefónica, Madrid, España.
- . (2018). Introducción: del alfabetismo mediático al alfabetismo transmedia. En Scolari, C. (Ed.) *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*.