

COMPORTAMIENTO MEDIÁTICO Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE INFORMALES EN ADOLESCENTES ECUATORIANOS

Andrea Ximena Castaño

Universidad Nacional de Educación UNAE Ecuador

andrea.castano@unae.edu.ec

Ecuador-Cuenca

<https://orcid.org/0000-0002-8787-0468>

Manuel Torres-Mendoza

Universidad Estatal Península de Santa Elena

mtorres@upse.edu.ec

Ecuador-Guayaquil

<https://orcid.org/0000-0002-5844-657X>

Marcos Ibarra

Universidad Nacional de Educación UNAE Ecuador

marcos.ibarra@unae.edu.ec

Ecuador-Cuenca

<https://orcid.org/0000-0002-3534-9005>

Resumen La presente investigación indaga sobre el comportamiento mediático de jóvenes ecuatorianos entre 9 y 16 años en su realidad cotidiana interactuando con diversos medios digitales, con el fin de identificar sus estrategias de aprendizaje informal. El estudio es parte de un proyecto transnacional que tiene por objetivo la observación de las prácticas juveniles en relación con la cultura participativa. Se siguió un estudio etnográfico en menor escala y de corto tiempo. Los resultados demuestran el uso que hacen los jóvenes, se traslada hacia la utilización de videos, como tutoriales, para aprender y también para la diversión, el uso de las redes sociales con propósitos en ocasiones informativos, y la cultura de participación en los medios sociales que refleja la realidad y el contexto en el que se desarrollan. Se describen los perfiles de jóvenes en contextos cambiantes y evidencian las competencias identificadas previamente, de las que son representativas como parte de las estrategias informales y la capacidad para autorregular el consumo mediático, capacidad para buscar fuentes de información, capacidad para autogestionar los recursos y el tiempo, capacidad para usar recursos transmedia, capacidad para analizar contenido multimedia, y utilizar recursos offline.

Palabras claves: Alfabetización mediática, aprendizaje informal, adolescentes, aprendizaje, habilidad.

Mediatic behavior and informal learning strategies in Ecuadorian teenagers

Abstract

This research study the media behavior of young Ecuadorian aged 9 to16 years in their daily reality interacting with various digital media, in order to identify their informal learning strategies. The study is part of a transnational project that aims to observe youth practices in relation to participatory culture. An ethnographic study on a smaller scale and short time was followed The results demonstrate the use that young people make towards the use of videos, as tutorials to learn and for fun, the use of social networks for informative purposes, and the culture of participation in social media that reflects the reality and the context in which they develop. The profiles of young people in changing contexts are described and they demonstrate the competences previously identified, of which they are representative as part of the informal strategies capacity to self-regulate media consumption, capacity to search for sources of information, ability to self-manage resources and time, ability to use transmedia resources, ability to analyze multi-media content, and use offline resources.

Keywords: Media literacy, informal learning, teenagers, learning, ability.

1. Introducción

Este trabajo es producto del proyecto ***Educación Transmedia. Competencias transmedia y estrategias informales de aprendizaje de los adolescentes***, llevado a cabo en la Universidad Nacional de Educación de Ecuador (UNAE) y cuya investigación se desarrolló en escuelas de la zona 6 de Ecuador.

El comportamiento de los jóvenes en la sociedad de la información y la comunicación se presenta con nuevas formas de aprender y mayormente en la interacción en línea o el mundo de la virtualidad. Desde los últimos veinte años la retórica de la “Edad Digital” en cuanto al llamado sobre los avances en tecnologías, redes de información y nuevos medios, ha ocasionado una reestructuración en la sociedad, las escuelas, las familias y en general (Livingstone y Sefton-Green, 2016). Las tecnologías están facilitando un contexto donde surgen nuevas formas de ser, relacionarse, movilizarse, informarse y participar (García, Montalvo y Valdivia, 2016). De alguna forma, los jóvenes han crecido interactuando con medios digitales, en mayor o menor medida dependiendo del contexto. Esta interacción ha llevado a formas de hacer, conocer y ser diferente a las generaciones anteriores, por medio de acciones claves que caracterizan a un joven que consume y produce medios, es decir que compone, comparte y difunde información promoviendo lo que se puede denominar como una “cultura participativa” (Galera-Valdivia, 2014). Por lo tanto, estos aspectos cambiantes son de gran interés en el momento actual porque inducen a investigaciones sobre la forma cómo viven los jóvenes la escuela hoy, sus comportamientos recreativos, y qué puede estar en déficit o en construcción en sus interacciones (digitales), en sus contextos informales y formales educativos.

Por consiguiente, los jóvenes sujetos a esta investigación pueden estar desarrollando aprendizajes informales, que les permitan construir un puente entre lo que ellos por si mismos han desarrollado en la interacción diaria en la era digital a través de herramientas que ellos

mismos descubren a diario, y el desarrollo de aprendizajes formales en sincronía con el uso de estrategias didácticas. Este accionar de los jóvenes es el objeto de estudio de esta investigación que motiva a la búsqueda de patrones de comportamiento que informen sobre la forma cómo interactúan con diversos medios digitales y las estrategias que emplean para hacer perdurables los conocimientos y aprendizajes adquiridos en este tipo de interacciones y poder llevarlos a la educación formal, ya que como dice Camacho “Los estudiantes nativos digitales en esta era tecnológica actúan semánticamente diferente a los profesores inmigrantes digitales y análogos” (2017, p. 23), lo que crea una brecha entre la manera de enseñar de los docentes y la de aprender de los jóvenes.

2. Desarrollo

2.1. Educomunicación y cultura participativa como elemento clave en los aprendizajes

La educomunicación en la Escuela implica una revisión integral al currículo escolar de forma que promueva la adaptación curricular tecnológica con las necesidades y motivaciones de aprendizaje de los estudiantes, y a su vez permita una alfabetización mediática, “Media Literacy”, en el alumnado y el profesorado. Esto sería posible por medio de estrategias didácticas apoyadas en las nuevas formas de aprender de los adolescentes en sus propios espacios informales, que el docente actual debe utilizar para fomentar el diálogo y la construcción de conocimiento dentro de los espacios educativos formales (Fernández, Blasco y Caldeiro, 2016).

La educomunicación favorece, además, al aprendizaje que permite la navegación a través de relatos transmedia. Desde esta mirada entendemos que la educación mediática está basada en las representaciones, la Media comunicación está basada en símbolos y signos que deben ser codificados y decodificados. Masterman (2010) ha estudiado las formas cómo diversos contenidos están siendo representados, simbolizados y empaquetados por los

medios. Por lo tanto, el concepto central de la educación a través de medios es la de representación. Los medios no reflejan el mundo, pero si lo representan.

La cultura participativa se ha caracterizado por el auge de la Web 2.0 que ha posibilitado un modelo de interacción entre las personas en condiciones de igualdad que promueve la libre expresión, la creatividad y la puesta en común de creaciones propias y colectivas (Aparici, 2011). En este mismo sentido, Pereira, Vaz y Togenetti (2017) manifiestan la posibilidad de poder compartir nuestras experiencias diarias a través de diferentes dispositivos y plataformas lo que ha hecho que se modifiquen las formas de consumo y la creación de contenido en red, por lo que destaca en la cultura de la participación: el fuerte apoyo para crear y compartir creaciones personales con los demás, la tutoría informal como forma de pasar el conocimiento experto al más novato, la valoración de las contribuciones, la conexión social entre diversos miembros de una comunidad, la confianza puesta en la contribución voluntaria, donde todas las personas tienen voz y es válida en las comunidades virtuales. Esto se extiende a los aprendizajes informales y formales transmedia que son los objetos de este estudio.

Es de este modo que la cultura participativa va tomando forma de acuerdo con los usos dados a las redes sociales, como medio principal para reflejar los comportamientos tanto de consumo como de producción de los jóvenes actuales. Es por medio de estas prácticas que la participación social y cívica es reflejada desde la realidad hacia la virtualidad, que ha ido a la par con una revolución en la forma en la que la sociedad se expresa (Vaz-Veiga, 2017).

En este sentido, la interacción con los medios digitales es imperativa, no es posible la existencia de un texto sin un mínimo de interacción, por parte del receptor. Por lo tanto, también hay un espectador mediático que de alguna forma presenta un rol activo, de forma que siempre es posible un trabajo mental semiótico e interpretativo (Jenkins, 2011). En consecuencia,

la cultura participativa se expresa en los jóvenes cuando a través de sus contribuciones son parte de una comunidad que ellos mismo eligen, es así, que pueden ser autónomos de forma que sus comportamientos en la vida real se reflejan en la virtual, y en la forma como interpretan un mismo mensaje desde diversos medios, propiciando así entre ellos y sin ser conscientes de ello, los espacios transmedia.

2.2. Aprender a través del transmedia

El transmedia concebido desde las narrativas digitales parte de la forma como se cuenta una historia o una experiencia, desde múltiples plataformas y formatos, usando las actuales tecnologías digitales. El concepto transmedia puede ser analizado desde diversos enfoques, la intertextualidad transmediática, la narrativa transmedia (Jenkins, 2011), los mundos de narración transmedia (Scolari 2013).

Todos los conceptos anteriores de análisis ofrecen diferentes perspectivas que contribuyen a que muchos más jóvenes de diferentes lugares del mundo estén empezando a concretar usos cada vez más diversos de las narrativas transmedia, que han permitido que ellos mismos se adapten a formas únicas de comunicar desde diferentes culturas, comunidades, y así mismos articulados a escenarios progresivamente más diversos. En este sentido, las características de estas prácticas están sucediendo por medio de la influencia de diversos factores y tendencias presentes en los diversos contextos. Algunos estudios han podido realizar un análisis desde los usos del transmedia hasta los tipos de alfabetismos que en consecuencia se producen.

Alper y Herr-Stephenson (2013) ofrecen una perspectiva sobre el transmedia en su reporte "Aprendiendo a través del juego transmedia"; donde hacen énfasis en el transmedia como un recurso de aprendizaje en varios contextos a través del juego y la experimentación, mediante la expresión y la participación, por medio del compromiso cultural, que respeta los pensamientos y sentimientos de quienes crean. De esta forma

pueden emerger varios tipos de alfabetización en el proceso de creación de proyectos transmedia: multimodal, visual, informacional, en jugabilidad (solución de problemas y pensamiento estratégico). En consecuencia, se hace un mapeo y presenta seis tendencias marcadas en los jóvenes en términos de creación y consumo de contenido mediático: i) Períodos cortos de atención, ii) acercamiento de intereses, iii) serenidad social, iv) curaduría comunitaria, v) remixes en contenido y vi) narrativas emergentes.

Además, estas tendencias se relacionan en un marco de aprendizaje llamado “Aprendizaje Conectado – Connected Learning” que se rige bajo los principios de aprendizaje: i) dirigidos por el interés, ii) apoyado entre pares, iii) orientados académicamente. Este tipo de marco es un referente para propuestas de estrategias didácticas basada en la participación de aprendices y estudiantes y el desarrollo de habilidades para conectar personas, recursos y contenidos. Esto implica un cambio educacional que supone desarrollar tipos de habilidades a través de acciones concretas durante el desarrollo de proyectos transmedia y diversas acciones trasladadas a diferentes actividades de aprendizaje de conectar, compartir, analizar, evaluar, aplicar, personalizar, incluir, difundir, conocer, computar y construir.

Lo que es imprescindible es una formación crítica en los medios, en la misma cultura participativa, que permita a los menores enfrentarse a los retos mediáticos actuales y futuros.

2.3. De las estrategias de aprendizaje informal a las formales

Las estrategias de aprendizaje informal se representan por los comportamientos habituales desarrollados por la exposición al entorno inmediato y que se desencadenan en aprendizajes. A menudo, estos comportamientos permean en los contextos académicos, a pesar de los comportamientos disfuncionales que pueda provocar el continuo acceso a Internet por parte de adolescentes, al encontrarse en una etapa crítica de definición de la propia identidad que puede llevar a un uso adictivo, si no

es asesorado adecuadamente por familiares y tutores (Franco y Gutierrez, 2017).

De manera que el estudio de estas estrategias ha cobrado gran relevancia debido a la interacción con dispositivos móviles y facilidad de acceso a computadores, sobre todo a la sobreexposición de información en Internet, de forma que es posible aprender en cualquier momento y lugar. Es así como la aparición de múltiples formatos y medios electrónicos ha facilitados su desarrollo (Jenkins, 2011).

Los jóvenes, quienes tienen la facilidad para navegar entre dispositivos e información, desarrollan ciertas estrategias de aprendizaje informal a medida que están insertos en una cultura participativa y de convergencia digital. Scolari (2017) dice sobre el proyecto Transliteracy, base para este estudio:

En el proyecto TRANSLITERACY, se identificaron seis modalidades de estrategias de aprendizaje informal (aprender haciendo, resolviendo problemas, imitando, jugando, evaluando y enseñando) que se interceptan con cuatro áreas principales (contenido, tiempo, espacio y relaciones) que contienen una serie de categorías y oposiciones (p. 57).

A continuación, se presentan en la Tabla 1 estas 6 modalidades:

Tabla 1. Modalidades de estrategias de aprendizaje informal

Estrategias de aprendizaje	Descripción
Aprender haciendo	Poner en práctica un grupo de actividades relacionadas con la habilidad que desea adquirir. (conlleva al ensayo y error, experimentación)
Solución de problemas	Enfrentarse a un problema o suceso que le motivan a adquirir la habilidad que necesita.
Imitación/simulación	Habilidad para auto-manejar recursos, tiempo, su propia identidad, sentimientos y emociones.
Jugar	Adquisición de habilidades al involucrarse en ambientes de jugabilidad.
Evaluar	Adquisición de habilidades al examinar su propio trabajo, o ser evaluado por los demás.
Enseñar	Adquisición de habilidades al transmitir o demostrar conocimientos a otros.

Fuente: Adaptado de Scolari (2017).

Estas estrategias pueden desencadenar en aprendizajes por medio del Transmedia y el Multimedia, a partir de acciones específicas que dan como resultado una construcción grupal de conocimiento. Además, el hecho de que el joven sea consciente de estas estrategias permitiría el desarrollo de competencias transmedia que se desarrollan en un entorno de cultura participativa, de forma, que las mismas se pueden valorar de acuerdo con el resultado o producto de un individuo al compartir, crear, comentar, criticar y posicionarse frente a ese contenido mediático, de esta forma hay una conexión social y un tipo de aprendizaje informal donde un cierto tipo de conocimiento es desarrollado

Adicionalmente, desde el proyecto Transliteracy se ha hecho una revisión a la serie de habilidades, identificados previamente por Jenkins, a partir de la identificación de comportamientos de los jóvenes como son: La apropiación como la habilidad para mezclar contenido digital; Multitarea la habilidad de cambiar la concentración en diversos detalles de un ambiente; Cognición distribuida, la habilidad de interactuar significativamente con diversas tareas; Inteligencia colectiva: la habilidad de obtener conocimiento desde otros para una tarea común; Juicio: habilidad para evaluar la credibilidad de diversas fuentes de información; Navegación transmedia: la habilidad de seguir una historia desde múltiples medios; Trabajo en red, la habilidad para buscar, sintetizar y diseminar información; Negociación la habilidad para moverse en diversas comunidades y discernir respecto de múltiples perspectivas; Visualización: habilidad para interpretar y crear datos y representaciones para expresar una idea o identificar tendencias. De las habilidades identificados por este primer estudio, han evolucionado en el más reciente, hacia 9 dimensiones de producción, gestión de contenido, auto-gestión, gestión social, ejecución, tecnología y medios, narrativas y estética, ideología y ética, prevención de riesgos. De cada una de estas dimensiones el estudio las clasifica en 44 habilidades de segundo nivel y 190 habilidades específicas relacionadas con cada dimensión y que fueron el resultado del estudio consultando a expertos alrededor del

mundo. Para el presente estudio, se realizó una clasificación que surgió de la investigación y se relaciona con algunas de las habilidades mencionadas anteriormente, se presenta en detalle en la sección de resultados.

Fernández et. al (2016) en el reporte Erasmus sobre el transmedia como una nueva narrativa que comprende la educación y comunicación hacia el futuro, expone los resultados de la visión de la comunidad en relación con las tecnologías educativas digitales y su implementación en los centros educativos. Donde concluye sobre una propuesta hacia una visión integradora en la ecología de medios, que promueve niveles más profundos de participación mediante el acceso a nuevas fuentes de información, mediante herramientas que relacionan la teoría con la práctica que favorezcan la expresión crítica a través de las tecnologías y las narrativas transmedia (Scolari, 2013).

Este tipo de pensamiento crítico puede desarrollarse desde la visión de los medios como símbolos que deben ser decodificados. De esta forma, se puede enseñar acerca de los medios más efectivamente; no solo a través de un enfoque centrado en los contenidos, pero si a través de la aplicación de un marco conceptual de análisis que permita darle sentido. Aprendizajes movidos por el interés, apoyado entre pares, y orientados académicamente. Es de esta forma, que la importancia del transmedia en las practicas digitales del conjunto de la comunidad educativa se puede convertir en nuevas realidades educativas en la comunidad pedagógica (Fernández-García, Blasco-Duatis, Caldeiro-Pedreira, 2016).El uso correcto que se pueda hacer de las redes sociales debido a su popularidad entre los jóvenes ha hecho repensar su utilización desde los contextos educativos formales, de forma que sea un medio adicional en la docencia con el objetivo de facilitar el proceso de aprendizaje, por medio de la interacción que se puede dar más allá de las limitaciones de espacio y tiempo de las aulas escolares. Para lograr integrar la cultura participativa en los procesos escolares es necesario desarrollar la capacidad de aprender a aprender. “Esa capacidad de saber qué hacer con lo que se

aprende, que es socialmente desigual y está ligada al origen social, al origen familiar, al nivel cultural, al nivel de educación” (Castells, 2001). Respeto a lo anterior, es necesario promover una formación del profesorado para que favorezca la integración de una ecología de medios en la Escuela. En este sentido, las narrativas transmedia ofrecen la posibilidad de contar una única historia a partir de partes generadas desde diversos medios, lenguajes o plataformas, pero que se relacionan entre sí.

Promover las iniciativas de producción educativa transmedia desde espacios en la Web que permitan compartir los contenidos generados por los alumnos, de forma también que el alumnado pueda participar en la creación de nuevos medios. El docente debe estar capacitado para crear narrativas digitales, que puedan ser comunicadas desde diversas plataformas, por ejemplo, videos, imágenes, videojuegos educativos, podcasts, incluyendo los materiales concretos representados por pinturas, dibujos, íconos, material reciclable etc.

3. Metodología

La presente propuesta docente surge del proyecto de investigación “Educación Transmedia: Competencias transmedia y estrategias informales de aprendizaje de los adolescentes” financiado por la Universidad Nacional de Educación UNAE, como parte de un proyecto transnacional que tiene por objetivo la observación de las prácticas juveniles en relación con la cultura participativa. Se siguió un estudio etnográfico en menor escala y de corto tiempo (Jordan, 2016), caracterizada por la indagación sobre las estrategias de aprendizaje informales que surgen desde la interacción cotidiana de los jóvenes con las redes sociales, los contenidos digitales, plataformas y el transmedia, este método de investigación fue elegido porque permitiría estudiar prácticas puntuales sobre el Qué, Cómo, y Para qué los jóvenes ecuatorianos interactúan con las transmedia digital. Participaron 136 estudiantes de los niveles 8º de EGB y 3º de BGU.

En el marco del proyecto se utilizaron dos Instituciones Educativas de la de la Zona 6 del sur ecuatoriano, una en Cuenca y otra en Azogues, una rural y otra urbana, una fiscal y otra fiscomisional. Los datos se recolectaron a través de las siguientes técnicas: Observación participante en diferentes momentos de la investigación:

- 1 Cuestionario de uso mediático por parte de los estudiantes
- 4 Talleres de cultura participativa
- 4 Talleres de videojuegos
- 19 Entrevistas individuales en profundidad.
- 19 Diarios de uso de consumo mediático.

El análisis presentado en este estudio, se enfoca en los aspectos de la cultura participativa. El taller de cultura participativa ha consistido en actividades relacionadas con la búsqueda de información, creación de contenidos mediáticos y su distribución en plataformas colaborativas, con el objetivo de entender y analizar cómo los adolescentes están adquiriendo habilidades y competencias transmedia fuera de la escuela. Para el análisis cualitativo de los datos se emplea el programa NVivo11®. Primero, se identifican las categorías que proceden del análisis de las entrevistas en relación con: ¿qué hacen? ¿cómo lo hacen? ¿cómo aprenden? y ¿cómo comparten? los adolescentes en entornos digitales. Posteriormente, de estas categorías se derivan otras subcategorías como se describe en el siguiente apartado.

4. Análisis y resultados

El análisis presentado a continuación se dio a la luz a través de las estrategias de aprendizaje emergente, de acuerdo con las categorías y la exploración realizada a 8 entrevistas escogidas de 19, hechas a estudiantes seleccionados por su activa participación en los talleres de cultura participativa. A continuación se presentan las categorías y subcategorías de acuerdo con la codificación y el número de registros

obtenidos para cada una de acuerdo con el proyecto Transmedialiteracy: ¿Qué haces?: 648 registros; ¿Con qué lo haces?: 177 registros; ¿Por qué lo haces?: 3 registros; ¿Cómo aprendiste a hacerlo?: 61 registros; Otros: 65 registros.

Se debe tener en cuenta que cada una de estas categorías incluye sus propias subcategorías anidadas y que están dentro de esta misma codificación.

El uso del programa de análisis cualitativo Nvivo 11® nos ha permitido aplicar algunos datos cuantitativos, basándose en el conteo de palabras con mayores registros en el conjunto de cada uno de los nodos de acuerdo con la codificación anterior. En la Figura 1 se presentan las palabras más frecuentes del nodo presentado en una nube de palabras para la codificación: ¿qué haces?. En ella se hace visible que además de YouTube (350 registros en las entrevistas) también se presenta Facebook (371 registros) y las palabras que aluden a lo que hacen los estudiantes (compartir: 389, información: 1293 registros, hacer: 609 registros, seguir: 102 registros), con las personas que se relacionan (amigos: 319 registros) y lo que utilizan (videos: 255 registros, canciones: 202 registros, juegos: 121 registros, plantillas: 10 registros, publicaciones: 285 registros).

Igualmente, para la codificación 2: ¿Con qué lo haces?, se presenta en forma de nube de palabras en la Figura 2, la frecuencia de las 50 palabras más utilizadas,. Este análisis arroja las redes sociales utilizadas (Facebook: 207 registros, Twitter: 36 registros, YouTube: 207 registros, Snapchat: 8 registros, Whatsapp: 66 registros, Instagram 51 registros, Messenger: 55 registros) por medio del computador: 45 registros y el dispositivo móvil celular: 113 registros, con videos: 94 registros y otras aplicaciones: 84 registros.

El análisis realizado para la codificación 3: ¿Cómo lo haces?, es de especial interés para inducir sobre las estrategias de aprendizaje informal, en este sentido, se detalla cada una de las acciones con los registros en que aparecen en las entrevistas seleccionadas (descargar: 12, hacer: 31,

Capacidad para autorregular el consumo mediático por medio del pensamiento secuencial.	Eg. "... la mayoría de veces, a veces sólo las escribo en hojas sueltas, así. Como que esto de aquí me ayuda a generar un poco más, digamos, lo que sería la imaginación y puedo crear distintos, o sea imaginarme distintos mundos; así mismo puedo estar en el curso, ya, puedo estar imaginando que estoy haciendo otra cosa. Y, o sea, eso me ayuda bastante a lo que es imaginarme cosas, de..."
Capacidad para gestionar las fuentes de información con base en información relacionada en gustos de entretenimiento mediante Internet.	Eg. "Cuando algo me interesa de verdad, ahí lo busca hasta encontrarlo o guardo el video o lo comparto "
Aprender mediante videos recursos transmedia	Eg. "en la mañana veo como como como no hacer que la falda se arrugue así, veo is redes sociales, noticias así, después reviso Facebook, Whatsapp, y me cambio y vengo aca, ya en la tarde veo Facebook, Instagram, YouTube, Whatsapp, luego descanso, duermo un poquito y me pongo a hacer mis cosas y en la noche vuelvo a hacer lo mismo"
Capacidad de personificar personajes y situaciones mediante la interpretación del Rol a través del Cosplay	Eg. "... últimamente en Ecuador también ya se está queriendo incentivar más este tipo de cosas ya con, como ejemplo en Guayaquil habían hecho una Comic-Con o algo parecido y ya habían venido así tipo anime y esas cosas pero aquí, en realidad, está muy limitado por lo que la mayoría de cosas, digamos, quedamos con panas cosas que vemos en un anime o una serie, también, digamos, Game of Thrones y ese tipo de cosas no venden aquí porque, eh, ahorita como que a muchos no les llama todavía la atención eso y no hay muchos lugares en los que vendan, la mayoría de cosas que pueden comprar es por internet."
Capacidad para generar la motivación intrínseca-	Eg. "Si, por ejemplo, hay una serie que se llama Gravity Falls, entonces me gustó mucho el diario que tenían ahí, entonces trate de buscar ese diario, y un muleco que se llama pato pero no encuentro, pero si encontrara un libro así, si lo leyera "
Capacidad de autogestión de los recursos y el tiempo	Eg. "digamos como ya está la capturadora, se captura todo lo que yo haga y ya puedo jugar o puedo hacer cualquier cosa"
Capacidad de utilizar la multitarea (eficientemente)	Eg. "[En el buscador de YouTube pone "música electrónica" y se reproduce y abre otra pestaña de Google y busca "convertidor mp3" escoge la opción convertido YouTube a mp3, copia el link del video y lo pega para descargar y lo comparte en Google +] "
Capacidad para compartir recursos transmedia	Eg. "Sí, tenemos un grupo. En Facebook también tenemos un grupo de nuestro curso, entonces ahí subimos todo lo que hacemos y

	lo que debemos hacer o lo que tenemos para esta semana”
Capacidad de desarrollar trabajo colaborativo mediante el uso de diversas plataformas digitales/comunicación.	Eg. “Sí, tenemos un grupo. En Facebook también tenemos un grupo de nuestro curso, entonces ahí subimos todo lo que hacemos y lo que debemos hacer o lo que tenemos para esta semana”
Capacidad para identificar y clasificar contenidos para su reutilización offline	Eg. “erá, ver cómo se coge. Hay un, hay una cosa que se llama Capturadora, se conecta como si fuera un USB y se le captura la pantalla. Se le prende y se le captura la pantalla y eso como que tiene una cámara, le descarga el video y se lo ve”
Capacidad para analizar contenido multimedia.	Eg. “Por ejemplo, (sustos que dan gusto) veo esos y luego me imagino como seria lo que sienten ellos cuando están haciendo eso, por ejemplo, ese de un disparo en la calle, él está caminando y hacen sonar algo y se asusta “
Capacidad de crear recursos transmedia	E. “...tengo unos legos y digamos yo voy tomando, yo le muevo una piecita y voy tomando cada parte y luego las uno a todas las partes y sale el stopmotion. Es como esto [realiza una búsqueda en YouTube y reproduce un video] Más o menos como esto, pero, sino que en legos.”
Capacidad de comunicarse (se incluye comentar videos y publicaciones en las diferentes plataformas) mediante recursos transmedia	Eg. “Ella me dio que vea esa serie, entonces veo que salen cosas de esa serie, y les comento para que me manden el enlace de donde ven esa serie y esas cosas, pero de ahí no mucho sobre la serie”

Fuente: Los autores (2019).

5. Conclusiones

En esta investigación se han representado los comportamientos que tienen algunos adolescentes ecuatorianos en su vida cotidiana, manifestados en las prácticas en entornos convergentes y mediáticos. Los resultados obtenidos dan cuenta de un comportamiento de los adolescentes en cuanto a las competencias transmedia identificadas y que a su vez han sido evidenciadas en otros estudios (Barreneche, Rojas, Menéndez-Echavarría, 2018). Estos casos analizados describen los perfiles de jóvenes en contextos cambiantes y evidencian las competencias identificadas previamente, representativas de las estrategias informales y de la capacidad para autorregular el consumo mediático, para buscar fuentes de información, para autogestionar los recursos y el tiempo, para

usar recursos transmedia, para analizar contenido multimedia y para utilizar recursos offline. Sin embargo, estas no son evidencias contundentes de una competencia plenamente desarrollada, más aún, si significa que hay un potencial de su desarrollo que se pueden seguir formando en los contextos formales.

Es importante resaltar la naturaleza de los comportamientos de los jóvenes y su inmersión en una cultura digital, a su vez participativa y mediática. Se percibe una tendencia hacia las habilidades transmedia, de remezcla, interpretación de mensajes desde diversas plataformas, que configuran usos, producciones, hábitos y rutinas que han ido desarrollando influenciados en su mayoría por una cultura participativa, de consumo de medios, y a su vez de producción, aunque en menor medida esta última.

El aporte del caso ecuatoriano analizado en la muestra evidencia un auge por el consumo masivo de plataformas como YouTube, aspecto ya descubierto en estudios en otros contextos (Scolari, 2017), y el uso de redes sociales como Facebook e Instagram, que ponen de manifiesto un estado de desarrollo de habilidades transmedia para gestionar, buscar información, cambiar de plataformas rápidamente y consumir un mismo mensaje desde diversos medios. Se puede comprobar que existe un nivel intermedio de autorregulación del uso de estos medios, sin embargo, es necesario valorar la influencia que esto está teniendo en los aprendizajes concretos de los jóvenes ya que el acceso a la información digital y las redes sociales no se transforma necesariamente en aprendizaje.

Las pedagogías que hacen uso de las estrategias informales operan a través de las líneas participativas de una cultura en línea, de forma que pueden capacitar a los jóvenes para una “mayor agencia y oportunidades para participar en comunidades en red y acceso” y a una amplia gama de recursos educativos digitales para apoyar la colaboración y la creación de conocimientos mediante una pedagogía activa y participativa del alumnado en las aulas escolares de Ecuador.

Este estudio demuestra lo que otros autores han planteado sobre el reto de obtener evidencias de aprendizaje informal real y las competencias, y demostrar de qué modo están aprendiendo. Además, se hace visible la necesidad de una orientación formal, ya que los jóvenes también tienen dificultades para gestionar los ámbitos digitales porque no hay respuestas preconcebidas (Fernández y Gutierrez, 2017).

Para futuros estudios se deja abierto el planteamiento sobre investigar en la aplicación concreta de estas estrategias y sus efectos directos en los aprendizajes formales de los jóvenes, cuestiones que pueden ser indagadas por medio de investigaciones mixtas que relacionen categorías relacionadas con aspectos cognitivos, psicopedagógicos y mediáticos.

Referencias

- Alper, M., & Herr-Stephenson, R. (2013). Transmedia play: Literacy across media. *Journal of Media Literacy Education*, 5(2), 366–369.
- Barreneche, C., Rojas, N. D. P., & Menéndez-Echavarría, A. L. (2018). Alfabetismos Transmedia en Colombia: estrategias de aprendizaje informal en jóvenes gamers en contextos de precariedad. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, (137), 171–189.
- Camacho, C.L. (2017), Visión Teórica Humanística Educativa de la Generación Z 3.0 en Tiempos Complejos, *Revista Scientific*, 24(4), 104-126.
- Castells, M. (2001). Internet y la sociedad red. *La Factoría*, 14(1), 15.
- Fernández, N., Blasco, M., & Caldeiro, M. (2016). *Comunicación y educación en transmedia: informe sobre competencias en TIC en cuatro centros de educación secundaria de Europa*. (Erasmus+modalidad KA2 2014-2016 Reporte). Recuperado de Universidad de Navarra. <https://dx.doi.org/10.4185/cac108>.

- Fernández, E.; Gutiérrez, J. (2017) La socialización de los jóvenes interconectados: Experimentando la identidad en la sociedad aumentada. *Profesorado*, (21), 171-190.
- Galera, M. del C. G., & Valdivia, A. N. (2014). Prosumidores mediáticos.: Cultura participativa de las audiencias y responsabilidad de los medios. *Comunicar: Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación*, (43), 10–13.
- García, L., Montalvo, J., & Valdivia, P. (2016). Diagnóstico de la competencia mediática en estudiantes universitarios. *RECIE. Revista Electrónica Científica de Investigación Educativa*, 3(1), 739–750.
- Gómes, F., & Sendín, J. C. (2014). *Internet como refugio y escudo social: Usos problemáticos de la red por jóvenes españoles*. *Comunicar*, 43 (XXII), 45-53. doi: 10.3916. C43-2014-04.
- Jenkins, H. (2011). Defining transmedia further. Recuperado de http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.
- Jordan, B. (2016). *Advancing ethnography in corporate environments: Challenges and emerging opportunities*. London. Ed. Routledge.
- Livingstone, S., & Sefton-Green, J. (2016). *The class: Living and learning in the digital age*. NYU Press.
- Masterman, L. (2010). *La enseñanza de los medios de comunicación* (Vol. 1). Madrid. Ediciones de la Torre.
- Pereira, Â., Vaz, S., & Tognetti, S. (2017). *Interfaces between science and society*. Lonson. Ed. Routledge.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona. Ed. Planeta.
- Scolari CA. Final report on transmedia skills and informal learning strategies. 2017. 80 p. Transmedia Literacy Project, Report No.: D4.2.



Andrea Ximena Castaño Sánchez
e-mail: andrea.castano@unae.edu.ec

Andrea Ximena Castaño Docente-Investigadora de la Universidad Nacional de Educación del Ecuador, Ingeniera de Sistemas y Computación, Mgtr en Formación de Formadores y Doctora en Tecnología Educativa: e-learning y gestión del conocimiento por la Universidad Rovira i Virgili. Con 10 años de experiencia como investigadora y docente en temas relacionados con tecnología y educación, y en proyectos de investigación internacionales. Además, ha sido docente en Colombia en maestrías sobre informática y proyectos educativos, y participado como ponente en congresos internacionales en temas sobre portafolios digitales en educación superior.



Manuel Torres Mendoza
e-mail: manueltomen@gmail.com

Docente, Investigador, Coordinador de la Maestría de Comunicación y Director del Observatorio Turístico Sostenible en la Universidad Estatal Península de Santa Elena. Docente y tutor de proyectos de la Maestría en Social Media de la Universitat Oberta de Catalunya. Docente invitado en las Maestrías de Comunicación y la de Periodismo Digital de la Universidad Casa Grande de Guayaquil. He impartido de 2005 a 2010

en toda Catalunya centenares de talleres a jóvenes sobre el uso responsable de las TIC, la estructura de los medios y el consumo responsable. También investigo sobre los factores que intervienen en la construcción social de la realidad y la configuración del imaginario colectivo a través de distintos soportes y redes de influencia.



Experto en el área de tecnología y educación. Experiencia en el campo de la Robótica pedagógica. Dominio de estrategias y metodologías didácticas para la enseñanza con apoyo de las TIC. Docente del área de mecatrónica en nivel superior (5 años), en diversas asignaturas como, cálculo, control automática, diseño asistido por computadora, electrónica analógica, instrumentación virtual, robótica industrial, entre otras. Trabajo con entornos virtuales de aprendizaje, desarrollo de contenidos y virtualización de los mismos. Desarrollo de recursos didácticos digitales Dominio en las teorías pedagógicas actuales vinculadas a las TIC. Docente de didáctica de las matemáticas. Especialista en el tema de discapacidad e inclusión