

XXIX

Anuario de Investigación

CONEICC



CONEICC

CONSEJO NACIONAL PARA LA ENSEÑANZA
Y LA INVESTIGACIÓN DE LAS CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN



Estudio del alfabetismo transmedia para la formación de comunicadores: una perspectiva desde las desigualdades de conocimiento



Autora

Beatriz Paulina Rivera Cervantes
Universidad de Colima

Resumen

En el presente trabajo se muestra el análisis descriptivo de experiencias de alfabetismo transmedia para discutir críticamente su impacto en la formación de comunicadores, desde una perspectiva de las desigualdades de conocimiento. Para la revisión se tomó en cuenta la recuperación teórica, la validez de las metodologías empleadas, así como los principales hallazgos. Se concluye que el aprovechamiento de las prácticas formales e informales de alfabetización transmedia, son áreas de oportunidad para desarrollar competencias en los estudiantes de comunicación e incorporar, con ello, nuevas dimensiones analíticas en la formación profesional de los comunicadores. Por esta razón, se sugiere elaborar diagnósticos puntuales que identifiquen las habilidades transmediales, de profesores y estudiantes para formar profesionistas que incidan de manera pertinente y positivamente en la sociedad, a través de la comunicación como vía para el desarrollo humano, basada en la potencialidad de las capacidades y competencias individuales adquiridas gracias a la formación universitaria.

Palabras clave: Alfabetización transmedia, formación profesional de comunicadores, desigualdades de conocimiento



Abstract

The present article expounds the descriptive analysis of transmedia literacy experiences to discuss its impact on the teaching professional communicators, from a perspective of inequalities knowledge based. In the research of these papers the theoretical frameworks and methodological approaches, as well as the main findings were considered. The analysis concluded that the use of formal and informal practices of transmedia literacy are areas of opportunity to develop skills in communication students and thereby incorporate new analytical dimensions in the training professional communicators. For this reason, it is suggested to develop diagnoses that identify the transmedia skills of teachers and students to train professionals who have a pertinent and positive impact on society through communication as a means of human development, based on the potential of individual skills and capacities achieved thanks to college education process.

Key words: Transmedia literacy, training professional communicators, inequalities knowledge-based

Introducción

Después de vivir de manera intempestiva una pandemia, el incremento de la demanda de servicios digitales en las industrias culturales y creativas fue inminente. El consumo de estos se incrementó por el encierro físico, sugerido u obligado en cada comunidad, por lo cual, algunas personas emplearon esos momentos para seguir en su rol de consumidores de contenidos digitales, y, muchos otros, potenciaron sus habilidades al convertirlas en competencias digitales al crear mayor contenido en plataformas y/o redes sociales, a partir de su consumo. Con ello, aumentaron también un sinnúmero de desigualdades. Una de las dimensiones de la desigualdad que impactó en la sociedad, de manera más notoria, fue la de conocimiento, establecida por International Social Science Council (ISSC), el Institute of Development Studies (IDS) y la UNESCO (2016), como la dimensión que se relaciona con los factores intervinientes en el acceso a diferentes fuentes y tipos de conocimiento, así como también alude a las consecuencias derivadas de la priorización de los conocimientos que cada individuo realiza en función de sus creencias y conceptualización de su desarrollo humano. Por consiguiente, muchas de esas consecuencias podrían afectar la capacidad para tomar decisiones informadas y, para superar las adversidades, como la disparidad en las oportunidades de desarrollo y así tener una mejor calidad de vida, por ejemplo, a través de un empleo mejor remunerado. En ese sentido, quienes manejan multiplicidad de lenguajes tienen mayores armas para crear nuevos contenidos, a diferencia de quienes tienen un rol pasivo en el uso de las tecnologías de información y comunicación, es decir, se crean desigualdades por las marcadas habilidades que tienen unos sobre otros, para la apropiación de los recursos tecnológicos a los que se tiene acceso y la manera en que estos otorgan nuevos saberes (Crovi, 2017).

Significativos estudios sobre la interacción que la juventud realiza en el mundo de las redes sociales, como el de la propia Delia Crovi (2017), demuestran que, principalmente, son los estudiantes universitarios quienes se han apropiado de esta ecología digital en la que transitan ya, millones de usuarios en el mundo. No obstante, el estudio del campo de la Comunicación vive una transformación, a la par de las tecnologías digitales (Ortiz,

2018) y la tendencia de la última década ha migrado a la creación de relatos de productos transmedia, donde el rol de las audiencias es parte de un binomio poderoso (Scolari y Establés, 2017). Los creadores de contenido para múltiples redes sociales y sus seguidores son quienes construyen dichas narrativas, en función de la oferta y demanda entre ellos.

También es sabido que, el acceso al conocimiento mediante estrategias de aprendizaje, formales o informales, es una manera de adquirir poder, ya sea para tomar mejores decisiones como parte de la autonomía personal o para contribuir a superar desigualdades sociales, en lo colectivo. Por ende, y ante los acelerados cambios tecnológicos, en los que los adolescentes y jóvenes han convivido e interactuado, desde temprana edad y con dispositivos móviles, *gadgets*, plataformas digitales y demás elementos de la ecología mediática, González-Martínez et al. (2018), mencionan que la poca capacidad de adaptación de un joven universitario, a este nuevo universo de cultura participativa digital, puede ser un factor de desigualdad o de autonomía, ante sus compañeros.

Por supuesto, las bases de las innovadoras maneras de construir historias, discursos y productos audiovisuales fueron estudiadas desde la primera década de este milenio, por Jenkins, y, progresivamente, ya en 2008, conceptualizó distintos elementos de la narrativa transmedia, como la cultura colaborativa y posteriormente, Scolari, a mediados de la segunda década de este siglo, inicia una serie de estudios para conceptualizar el término de alfabetización transmedia, el cual tiene mayores alcances que el alfabetismo mediático, sobre todo, porque Scolari (2016) explica que, cuando los contextos en que se dan los aprendizajes de los jóvenes, están también fuera de las aulas, se habla de alfabetización en la transmedialidad, que tiene sus bases teóricas tanto en los estudios culturales, como en la ecología de los medios, donde, como se ha mencionado, los espectadores desaparecen y aparecen los prosumidores.

Estas nuevas maneras de aprender y de coproducir deben contemplarse en los currículums universitarios y mucho más, cuando se trata de formar académicamente a los comunicadores, ya que Amartya Sen (2005) menciona

que hay siete tipos de desigualdad que se entrelazan, en las historias de vida de la mayoría de los seres humanos y dos de ellas se aprecian en el escenario descrito. Una es la desigualdad creada ante las oportunidades que se tienen o no, en la educación y en la formación para el trabajo, y la otra es la generada por la presencia o ausencia del desarrollo de capacidades para participar en actividades valiosas para la sociedad, por ende, si no se priorizan los conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales, en torno a las capacidades para aprender de y con la transmedialidad, los futuros comunicadores podrían no incidir en un ámbito profesional acorde a su perfil.

En adición a lo anterior, Sen (2005) propone en su Teoría del desarrollo, desde el enfoque de las capacidades, que las personas pueden tener calidad de vida y alcanzar su libertad e igualdad, mediante el desarrollo de su capacidad para tener logros o éxito en sus funcionamientos, es decir, en la suma de todo lo que se alcanza o se hace al vivir y que se considera de gran valía. Por supuesto, para poner en marcha los funcionamientos, el individuo debe ser libre para tomar decisiones, mediante el desarrollo de la agencia, la cual se extiende más allá de la subjetividad, porque con la agencia se sabe que, lo que se hace, incide en los demás, en un ganar-ganar. En ese tenor, quien no desarrolla esta capacidad estaría en desigualdad ante quienes sí la posean y más ante esta proyección del futuro laboral del comunicador.

Esta escena contemporánea de la ecología mediática demanda una recuperación del estado que guardan las experiencias de alfabetización transmedia de los últimos años para rescatar las reflexiones teóricas que faciliten una sistematización de conocimientos acerca de las necesidades formativas de los comunicadores, por lo cual, a continuación, se presentan los resultados del estado del arte sobre la temática señalada.

Navegación por el estado de la cuestión

Como se ha enunciado, el estudio de la alfabetización transmedia ha tenido un gran impulso por parte de Carlos Scolari, desde la Universitat Pompeu Fabra, en Barcelona, y en 2018, con Pereira y Barrenche analizaron distintas pesquisas realizadas en Latinoamérica para la producción de un monográfico de experiencias de educación innovadoras para identificar elementos de

la cultura colaborativa y las narrativas transmedia. Entre los hallazgos más importantes radica un mapeo semántico y la evolución de la conceptualización de la alfabetización transmedia que aterriza en cuatro elementos de este tipo de alfabetización, la colaboración, la creatividad, los prosumidores y la propia transmedialidad. De igual manera, los autores identificaron trabajos sobre lectoescritura juvenil, en los que se aborda lo análogo con lo digital; y, una característica en común de los artículos revisados por los autores fue que el trabajo de transmedialidad se hizo con adolescentes, lo cual refleja una oportunidad para conocer la manera en que estos generan nuevos conocimientos procedimentales, actitudinales y conceptuales, tanto en los contextos formales e informales de aprendizaje.

Método

Para ampliar la revisión del estado del arte, se practicó una exploración de tipo narrativa, con el propósito de evaluar, de manera descriptiva, las experiencias de alfabetización transmedia, creadas de 2018 a 2022, y que formaran parte de una estrategia didáctica o de aprendizaje, dirigidas por algún profesor o que fueran desarrolladas en el ámbito extraescolar, por consiguiente, las bases de datos exploradas fueron Redalyc, Google académico, Dialnet y Scielo, por lo cual, se seleccionaron los siguientes trabajos.

Resultados

En España, Navío, González-Díez y Puebla-Martínez (2018) identificaron, a través del análisis de contenido de 413 asignaturas de 170 carreras universitarias de los programas del área de Comunicación de dicho país, que los planes de estudio de estos programas se han adaptado para cumplir con lo acordado por el marco europeo, para formar a los universitarios de manera tradicional, sin embargo, su estudio concluye en que no hay concordancia con lo que pide el mercado laboral de la región, es decir, la fuerza laboral del comunicador es baja en España.

Sin embargo, en otras latitudes, como en Colombia, Barrenche, Polo y Meléndez-Echavarría (2018), analizaron las estrategias de aprendizaje informal en jóvenes *gamers* en contextos de precariedad. El diseño meto-

dológico consistió en la aplicación de una encuesta y de entrevistas a profundidad con estudiantes de 12 a 18 años, así como también se realizaron talleres con sujetos clave. Mediante la lógica del estudio de casos, analizaron los pocos (pero valiosos) hallazgos de apropiación y de resignificación de las tecnologías a partir de la producción creativa de los adolescentes, en el mundo de los video juegos.

Con el estudio se concluyó que, como afirmaron Scolari y Establés en 2017, las estrategias y competencias transmedia, derivadas de la cultura del videojuego y de los mundos de simulación, como una actividad informal y fuera del aula, promueven la resolución de problemas, ya que, en los videojuegos se asiste o se apoya a los demás, mediante colaboración recíproca, y, en consecuencia, mejora la habilidad para tomar decisiones.

Otro de los importantes hallazgos de Barrenche, Polo y Meléndez-Echavarría (2018) fue que las competencias transmediales de los jóvenes colombianos estudiados reflejaban un potencial a largo plazo, ya que, el desarrollo de cualquier competencia, conlleva tiempo y práctica constante, mientras que las prácticas transmediales, aprendidas fuera del aula, si bien eran palpables, observables y medibles, eran mermadas, en disparidad, por las condiciones de precariedad y por el uso que le daba a la tecnología, cada sujeto, justamente, por sus propias circunstancias, por consiguiente, no todos empleaban la transmedialidad con la misma eficacia.

Las condiciones mencionadas, resaltan que, la cultura del *prosumer* juvenil, en la que un sujeto, sin estudiar una licenciatura en Comunicación, por ejemplo, observa, consume, produce, experimenta, difunde y es retroalimentado, como mencionan Barrenche, Polo y Meléndez-Echavarría (2018), puede condicionar su percepción o la valoración de cursar un programa de estudios en esta área, o, si ya está matriculado en un programa de Comunicación, puede dudar, en esperar o no, a la renovación de su plan de estudios, para ser parte de las tendencias y exigencias del mundo laboral, y, mientras tanto, alfabetizarse transmediáticamente de manera informal, es decir, extraescolarmente, como menciona Scolari (2016).

Por ende, en la búsqueda documental fue prioritario encontrar reportes de investigación sobre narrativas o alfabetización transmedia en la formación de comunicadores y se detectó que Giraldo-Luque, Portalés-Oliva, Tejedor y Carniel-Bugs (2020), de la Universidad Autónoma de Barcelona, realizaron un estudio sobre las competencias de alfabetización transmedia en los estudiantes de Periodismo de dicha institución. Se realizó un análisis de contenido, de 28 reportajes transmedia elaborados de manera grupal por los estudiantes, entre los años 2013 y 2018. Para dar mayor validez a los resultados, realizaron tres grupos focales, en enero de 2019 con cinco estudiantes en cada uno.

Del análisis de contenido se identificó que los estudiantes sí manejan la multimodalidad, al presentar los productos en redes sociales y en plataformas, sin embargo, no se explotan al máximo los recursos sonoros y en una tercera parte de los trabajos no hacen uso de hipervínculos para generar interacción entre los usuarios y los medios, ya que, en los grupos focales se expresó que se le da prioridad al contenido y al diseño estético. En síntesis, los sujetos del estudio no mostraron una concepción precisa de las características de la transmedialidad y casi un 80% de los trabajos optaron por mostrar contenidos propios, en lugar de expandir relatos de otros. Además, los estudiantes demostraron un alto dominio técnico de herramientas tecnológicas, mas no se apreció su alcance periodístico.

Como se ha explicado, los reportes de investigación sobre alfabetización transmedia han sido, mayormente, en adolescentes, por lo cual, es importante hablar del trabajo de Scolari, Lugo y Masanet, (2019), quienes realizaron un estudio de caso con estudiantes de secundaria de Barcelona, en el que analizaron una experiencia concreta de lectoescritura, como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, con la finalidad de que los estudiantes fueran los generadores de contenidos y por consiguiente, en este caso, la investigación se enfocó en recuperar los conocimientos y habilidades de narrativas transmedia, aprendidos en escenarios formales e informales, para aplicarlos en un entorno educativo, es decir, lo que el propio Scolari (2018) denomina la educación transmedia o alfabetización transmedia. Si bien, la experiencia tuvo cuatro objetivos, particularmente, uno de ellos propició el uso de medios digitales que facilitara el aprovechamiento de las

posibilidades colaborativas de los estudiantes, no solo para profundizar en el conocimiento de *El Quijote*, sino, también para potenciar un proceso de enseñanza-aprendizaje transmedia,

La metodología empleada en la investigación tuvo cuatro fases, basadas en la etnografía y posteriormente, en el diseño. En la primera fase, la diagnóstica, requirió de observación participante para diseñar la estrategia, implementarla y evaluarla. Finalmente, la experiencia duró 12 semanas; se seleccionaron a 12 estudiantes, mujeres de 15 y 16 años y se trabajó con *El Quijote de la Mancha*.

Los hallazgos más importantes fueron que, al diseñar la estrategia de educación transmedia, basada en un diagnóstico previo, sirvió para motivar a las participantes, a partir de sus propios intereses y en el producto final se pusieron en práctica las habilidades digitales, aprendidas de manera formal e informal, por lo cual, también se obtuvieron aprendizajes significativos sobre el tema literario elegido.

Como se ha expresado, el valor de la alfabetización transmedia trasciende los espacios tradicionales y formales para el aprendizaje, por ello, en este rescate documental se consideraron estudios que, conceptualmente explicaran las características fundamentales de las distintas maneras de aprender la transmedialidad y una de ellas es la gamificación. Por consiguiente, se consideró fundamental presentar el trabajo realizado en 2022, por Yucra-Quispe, Espinoza-Montoya, Núñez-Pacheco, y Aguaded, investigadores de Perú y de España, quienes analizaron los contenidos generados por jóvenes, en dos juegos móviles muy populares, caracterizados por crear narrativas transmedia, *Episode: Choose Your Story* y *Choices: Stories You Play*.

El rescate teórico de esta pesquisa alude a la importante función de los *fandoms*, es decir, los seguidores del juego que se convierten en prosumidores, como parte esencial de estas comunidades virtuales, interactivas, creativas y colaborativas. Asimismo, Yucra-Quispe et al. (2022), realizan una clasificación importante de los *fandoms* en distintos formatos de creación de contenidos.

Por una parte, definen que los *fanfics* son las audiencias que consumen y producen contenido en torno a textos de ficción, basados en una obra original. Las plataformas que promueven este tipo de actividad transmedia son Wattpad, la propia plataforma de Fanfiction.net y Archive of Our Own (Pianzola et al., 2020 en Yucra-Quispe et al., 2022). Dichos relatos en expansión, escritos en prosa, suelen tener gran popularidad entre los jóvenes, ya que los hace partícipes de las historias, como también sucede con los *fanpoetry*, quienes pertenecen al mundo de la lírica. (Sáez, 2021 en Yucra-Quispe et al., 2022). En una lógica similar se encuentran los *fanarts* y los *fanvids*, también llamados *fanfiction visual*. Los primeros referentes a dibujos digitales que se comparten en DevianArt y Tumblr, mientras que, los segundos, se dan en el plano de clips de videos y dan continuidad al contenido de la música que acompaña a los videos (Seymour, 2018 en Yucra-Quispe et al., 2022).

En los resultados del estudio se identificaron, comparativamente, las extensiones de las macro historias y de los personajes de los video juegos analizados, en numerosas plataformas como las mencionadas anteriormente. Si bien, en ambos juegos hay altos rasgos de transmedialidad, los seguidores de *Episode* no tienden a practicar el prosumo, lo cual es entendible, ya que no todos los amantes de los video juegos desean escribir *fanfiction*. Sin embargo, Yucra-Quispe et al. (2022) concluyen que estas comunidades desarrollan competencias comunicativas, narrativas, creativas y, por supuesto, digitales.

Para profundizar más en la importancia de los seguidores en las narrativas transmedia, se eligió el texto De la alfabetización a los alfabetismos: aprendizaje y participación DIY de Fans y *Makers* mexicanos, de Corona (2018), quien afirma que, es importante hablar en plural, de los alfabetismos, y no, de una sola alfabetización, puesto que equivalen a un conjunto de prácticas que se dan en la sociedad, de las que se aprende y que se arraigan en la cultura de esta. Además, el autor señala que, para contribuir a la producción de contenidos y de significados, en las comunidades de participación de la ecología mediática, se requería analizar la capacidad de agencia, a través de las acciones y discursos de los *fandoms*. Por ello, a través de un análisis cualitativo situado, mediante la observación participante, en lo presencial y en lo virtual, con acceso a informantes de la cultura *maker*, aplicó el enfoque etnográfico.

Se trabajó con la comunidad *Star Wars Fan Club GDL* la cual tiene, entre sus miembros, las distintas categorías de fans, descritos anteriormente en el trabajo de Yucra-Quispe et al (2022). Dicha comunidad mostraba un interés por la creación de objetos vinculados a la historia de la saga cinematográfica y trabajaban de la mano con *MakersGDL*, por ende, se trabajó con ambas comunidades para analizar sus encuentros e intercambios en lo presencial y en plataformas como Twitter, YouTube, Facebook, Slack y Trello. También se realizaron catorce entrevistas a profundidad y, de esta manera, se creó un esquema analítico de los datos empíricos para medir las prácticas de participación y de aprendizaje.

Los resultados más significativos fueron que en estas comunidades se practican estrategias de participación creativa, mediante la colaboración y la gestión del ocio (visto este como un espacio simbólico para la creación); además, generan y ponen a disposición de otros, contenidos y materiales creados o adaptados por la misma comunidad. Asimismo, resalta la significación y resignificación que se le da a sus actividades vinculadas a causas sociales, como la lucha por los derechos digitales y, por supuesto, Corona (2018) rescata un listado de competencias transmediales, entre las que figuran la emisión de mensajes en textualidades diversas y las habilidades para la expansión de los relatos en lo individual y en lo colectivo. No obstante, concluye con una propuesta de seis dimensiones para desarrollar alfabetizaciones transmedia en cualquier contexto, desde la educomunicación, que son, la manera en que se da el acceso y el filtrado de la información con la que se trabajará; la capacidad para reflexionar y comprender los relatos; la producción digital-analógica; la habilidad para compartir y colaborar; por supuesto, la multimodalidad de lenguajes y medios; y, por última, la capacidad para innovar con creatividad.

Discusiones para la reflexión

Con la revisión del estado de la cuestión se buscó desentrañar las limitaciones y los aciertos persistentes en los procesos de alfabetización transmedia, para ponerlas en consideración durante los procesos formativos de los comunicadores. Con esta revisión se aprecia que las estrategias de enseñan-

za aprendizaje, formales e informales, han evolucionado y los hallazgos de las pesquisas revisadas, pueden ser considerados para elaborar propuestas de escalas de medición de competencias de alfabetización transmedia en estudiantes universitarios del área de Comunicación, ya que, en el análisis documental se detectó una oportunidad para identificar la manera en que aprenden y producen las nuevas generaciones, que serán los aspirantes que recibirán las distintas instituciones de educación superior que ofrezcan programas de Comunicación.

Asumir que la manera tradicional para formar comunicadores es una garantía para una inserción laboral exitosa pondría en riesgo la economía naranja, la cual, desde la perspectiva de Piedras (2020), comprende a las industrias creativas y culturales, es decir, los egresados difícilmente accederían a estos escenarios naturales para el campo laboral de los comunicadores. Por ende, sería importante, considerar los hallazgos de las pesquisas aquí presentadas, además de promover, en los estudiantes de Comunicación, el desarrollo de cuatro competencias esenciales, de acuerdo con los hallazgos de González-Martínez et al. (2018). Primeramente, poseer la habilidad para desplazarse entre medios, al seguir una narración desarrollada secuencial o multimodalmente y que ésta puede adoptar medios analógicos y digitales, online y offline, sincrónica o asincrónicamente, es decir, la transmedialidad en sí. La segunda competencia es el cambiar de rol de consumidor a productor y viceversa, ante el proceso cultural participativo transmediático; en pocas palabras, el prosumo. La tercera es interactuar para colaborar en comunidad, así como promover la interacción digitalmente, ya que se participa en procesos culturales en contextos sociales entendidos por los interactuantes, al crear cierta inteligencia colectiva y, por último, se debe desarrollar el espíritu crítico para evaluar los contenidos creados por todos los participantes del proceso cultural participativo transmediático.

Precisamente, no bastaría con dominar ciertas herramientas tecnológicas para alcanzar habilidades transmediales en los jóvenes, sino también, se requeriría de visión crítica por parte de los docentes y de los propios estudiantes, para analizar la eficacia comercial de las producciones transme-

diáticas que se realicen, así como también, su eficacia cultural, puesto que, si se forma desde la educomunicación, de manera dialógica, se obtendrían aprendizajes significativos, en la hipermedialidad y simultáneamente, se produciría, también para impactar en los cambios sociales, desde la comunicación, como propone Barbas (2019) y, en este proceso formativo se apostaría por una mejor convivencia social (Parra, 2000).

Las capacidades individuales circunscritas entre las competencias culturales y las habilidades sociales que se adquieren en la formación universitaria, son propios mecanismos de desigualdad, puesto que, cada ser humano, de acuerdo con sus condiciones de vida, su personalidad, su origen social y cultural, su formación académica previa y más rasgos definitorios, puede visualizar y/o aprovechar, o no, las oportunidades que le impulsen a desarrollarse en el ámbito familiar, escolar, laboral, político, económico, social y, por supuesto, el digital.

Además, dentro de las recomendaciones para la disminución de desigualdades y una educación inclusiva, que realizó el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD, 2020), se indica que debe garantizarse la creación de contenidos y materiales didácticos, mediante el aprovechamiento de todas las herramientas y medios digitales disponibles. En ese sentido, la actualización de los planes de estudio, de los programas educativos del campo de la Comunicación, obligan a que, dentro de la formación académica universitaria, el estudiante desarrolle competencias acordes al escenario global, puesto que, como se ha observado en la presente sistematización de conocimientos en torno a la alfabetización transmedia, hay mayores registros de estas prácticas, en la formación académica de comunicadores, en España (Giraldo-Luque et al, 2020). El problema se presenta cuando dichos contenidos curriculares están ausentes en los plan de estudios, o cuando los estudiantes aspiran a ser creadores de contenido profesionales (de su propia marca o para otras), como *prosumers* y, ante dicha necesidad de conocimiento, buscan solventar la insuficiencia de formación, mediante la alfabetización transmedia, sin saber, a ciencia cierta, si el empirismo es la ruta más viable para atender las necesidades del mercado laboral que demanda creadores de contenido para redes sociales y distintas plataformas digitales,

con elementos apropiados, tales como lenguajes, tecnología, producción, ideologías y estética, tal como señala Grandío-Pérez (2016).

Por otra parte, Hernández (2018), indica que en México no son comunes las prácticas transmedia en entornos educativos, salvo en programas relacionados con la comunicación y la publicidad y, en consecuencia, se detecta una laguna de conocimiento ante un escenario en el que los jóvenes (también llamados *Generación del Milenio*), juegan un rol protagónico ante la horizontalidad comunicativa, (Francese, 2003, en Giraldo-Luque, at al, 2020), y sobre todo, resulta relevante para el proceso formativo de un comunicador, que ha cursado parte de carrera universitaria, en un contexto de educación a distancia, mediada por la tecnología, y en un país que "se encuentra por debajo del promedio del grupo de países con desarrollo humano alto en ambos niveles de capacidades: educación primaria y educación terciaria" (PNUD, 2020, p. 35).

Sin embargo, en México existen diferencias entre la percepción que tienen los egresados de las universidades públicas y las privadas, respecto a su formación. En la Encuesta Nacional de Egresados (2021), los porcentajes de los egresados de universidades privadas son más altos que los de las públicas, en lo referente a las habilidades que han sido más útiles para desempeñar su trabajo, y que adquirieron durante su formación universitaria, específicamente respecto a la Comunicación verbal y la no verbal. Asimismo, la encuesta detectó un incremento respecto al año 2020, respecto a la percepción de contar con mejores habilidades comunicativas y de manejo de software, lo cual, puede ser un indicador de que los estudiantes universitarios se vieron en la necesidad de adaptarse a los cambios tecnológicos en su formación universitaria, originados por la pandemia originada por el SARS-Cov2. No obstante, el dato más reciente, de esta encuesta, en lo referente a los egresados del área de Comunicación, fue en la versión de 2019, en la que se expresó que el 38% de ellos trabajaban como productores de medios y empleando técnicas audio-visuales, como profesionistas independientes, al ocupar así, antes de la pandemia, el tercer lugar de las profesiones que trabajaban, de manera independiente, a nivel nacional.

En los diversos contextos, de este trabajo puntual, en que se implementó la alfabetización transmedia pudo determinarse que las competencias comunicativas y digitales han evolucionado a pasos agigantados y, entre mejor se comprenda el valor que le dan a estas, los adolescentes y jóvenes, así como mejor se conozcan estas nuevas competencias, por parte de los profesores universitarios, formadores profesionales de comunicadores, se podría contribuir a disminuir las desigualdades de conocimiento con las que egresan los estudiantes de Comunicación; habría mayor empatía respecto a la nuevas formas de aprendizaje y de generar conocimiento que presentan los jóvenes, no solo en el aula, sino en las comunidades *fanfiction* y, por ende, también habría mayor pertinencia de los planes de estudio, respecto a las necesidades del ámbito laboral, que requieren competencias de ciudadanía global.

Como se ha observado hay grandes fortalezas en la alfabetización transmedia, así como áreas de oportunidad para incorporar nuevas dimensiones analíticas en la formación de comunicadores. Por esta razón, es necesario contar con diagnósticos que identifiquen las habilidades transmediales, de profesores y estudiantes para diversificar no sólo las estrategias de enseñanza y las de aprendizaje, sino para impulsar un mejor aprovechamiento de la propiedad intelectual; de la gamificación y de la propia comunicación para el cambio social, en el entendido de que ésta moviliza el conocimiento y la organización del poder que puede tener una sociedad informada para transformar sus conocimientos y competencias en bien público, al formar profesionistas que incidan positivamente en la sociedad con la creación de productos comunicativos transmediales que no solo tengan fines comerciales, sino también sociales, reflexivos y/o de denuncia, es decir, emplear la comunicación como vía para el desarrollo humano, basada en la potencialidad de las capacidades y competencias individuales adquiridas gracias a la formación universitaria. De esta manera, dichos temas cobrarían protagonismo en la transversalidad de los mapas curriculares, y se pondrían en la agenda de investigación de las desigualdades de conocimiento las problemáticas derivadas de las disparidades socioculturales originadas por la propia alfabetización transmedia, y se brindarían aproximaciones para aminorar problemas de comunicación en la ecología digital en la que cohabitamos.

Referencias

- Barbas, A. (2020). Educommunication for social change: contributions to the construction of a theory of activist media practices. En H. C. Stephansen & E. Treré (Eds.), *Citizen Media and Practice: currents, connections, challenges* (pp. 73-88). Routledge.
- Barreneche, C., Polo, N., & Menéndez-Echavarría, A. (2018). Alfabetismos Transmedia en Colombia: estrategias de aprendizaje informal en jóvenes gamers en contextos de precariedad. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 0(137), 171-189. doi:<https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i137.3510>
- Corona, J. (2018). De la alfabetización a los alfabetismos: aprendizaje y participación DIY de Fans y Makers mexicanos. *Comunicación Y Sociedad*, (33), 139-169. <https://doi.org/10.32870/cys.v0i33.7073>
- Crovi, D. (2017). Coord. *Redes Sociales Digitales: Lugar de encuentro, expresión y organización para los jóvenes*. México: UNAM.
- Encuesta Nacional de Egresados (2019). *Encuesta Nacional de Egresados. Un estudio para contribuir a la mejora de la Educación Superior en México*. México: UVM. Centro de Opinión Pública. Recuperado de: <https://www.observatoriolaboral.gob.mx/static/estudios-publicaciones/ENE-2019digital.pdf>
- Encuesta Nacional de Egresados (2021). *Encuesta Nacional de Egresados. Un estudio para contribuir a la mejora de la Educación Superior en México*. México: UVM. Centro de Opinión Pública. Recuperado de: https://opinionpublica.uvm.mx/sites/default/files/reportes/UVM_Brochure_V30062021.pdf
- Espinoza-López, A., Torres-Gastelú, C.A., Pech-Campos, S.J. (2019). Cuidados y malos hábitos en Internet en estudiantes universitarios. En S.J. Pech, M.E. Prieto, J. García y E. Orozco. (Ed.), *Innovation and Practice in Education* (pp. 391-397). España: Ciata.org, UCLM y HIU. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/334098095_Innova

tion_and_Practice_in_Education_2019

- Giraldo-Luque, S., Portalés-Oliva, M., Tejedor, S. y Carniel-Bugs, R. (2020). Competencias transmedia en estudiantes de Periodismo: producción y edición de contenidos informativos multimedia. *Icono*, 14, 18 (1), 84-110. doi: 10.7195/ri14.v18i1.1445
- González-Martínez, J., Serrat-Sellabona, E., Estebanell-Minguell, M., Rostan-Sánchez, C. & Esteban-Guitart, M. (2018). Sobre el concepto de alfabetización transmedia en el ámbito educativo. Una revisión de la literatura. *Comunicación y Sociedad*, (33), 15-40.
- Grandío-Pérez, M. (2016). El transmedia en la enseñanza universitaria. Análisis de las asignaturas de educación mediática en España (2012-2013). *Palabra-Clave*, 19 (1), 85-104. DOI: <http://dx.doi.org/10.5294/pacla.2016.19.1.4>
- Hernández, E. (2018). Lo transmedia: de la narrativa a la literacidad, un concepto en Transformación. Tesis de Maestría. Universidad Autónoma del Estado de Morelos. Consultado de: <http://riaa.uaem.mx/xmlui/handle/20.500.12055/616>
- ISSC, IDS and UNESCO (2016), *World Social Science Report 2016, Challenging Inequalities: Pathways to a Just World*, UNESCO Publishing, Paris.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona - España: Paidós.
- Navío, M.; González-Díez, L. y Puebla-Martínez, B. (2018). La formación para la gestión de las redes sociales en los grados de comunicación en España y su adecuación a las competencias demandadas por las organizaciones. *Doxa Comunicación*, 26, 127-143.
- Ortiz, G. (Coord). (2018). *Juventudes digitales*. México: Juan Pablos Editores / Universidad Autónoma Metropolitana.

- Parra, G. (2000). Bases epistemológicas de la educomunicación, definiciones y perspectivas de su desarrollo. Quito - Ecuador: Abya Yala
- Piedras, E. (2020). Propiedad Intelectual en las Industrias Creativas. Motor para el Desarrollo Incluyente. Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, ITESM, Instituto Mexicano de la Propiedad Intelectual. Disponible en: <http://www.impi.gob.mx/cloud/Curso%20de%20Verano%202020/Semana%206-17%20julio/Tema%201%20-%20Ernesto%20Piedras/Tema%201%20-%20Piedras.pdf>
- PNUD (2020). Desarrollo Humano y Covid-19 en México: Desafíos Para Una Recuperación Sostenible. México: Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo.
- Scolari, C. (2016). Alfabetismo transmedia: Estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. *Telos. Revista de pensamiento sobre Comunicación, Tecnología y Sociedad* (293), 13-23. Consultado de https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/27788/Scolari_Telos_alfa.pdf?sequence=1
- Scolari, C. (2017). D4.2 – Final report on transmedia skills and informal learning strategies. Copia en posesión del autor. Recuperado de: <https://repositori.upf.edu/handle/10230/33907>
- Scolari, C. y Establés, M. (2017). El ministerio transmedia: expansiones narrativas y culturas participativas. *Palabra clave*, 20 (4), 1008-1041. DOI: 10.5294/pacla.2017.20.4.7
- Scolari, C., Winocur, R., Pereira, S., & Barreneche, C. (2018). Alfabetismo transmedia. Una introducción. *Comunicación y sociedad*, (33), 7-13. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2018000300007&lng=es&tlng=es.
- Scolari, C., Lugo, N. y Masanet, M. (2019): Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por

los estudiantes. Revista Latina de Comunicación Social, (74), 116-132. Consultado de <http://www.revistalatinacs.org/074paper/1324/07es.html> DOI: 10.4185/RLCS-2019-1324

Sen, A. (2005). Human rights and capabilities. Journal of Human Development. (6). 151-66.

Tilly, Ch. (1998). La desigualdad persistente. Argentina: Manantial.

Yucra-Quispe, L.-M., Espinoza-Montoya, C., Núñez-Pacheco, R., & Aguaded, I. (2022). De consumidores a prosumidores: la narrativa transmedia en dos juegos móviles para adolescentes y jóvenes. Revista De Comunicación, 21(1), 433-450. <https://doi.org/10.26441/RC21.1-2022-A22>