



REFLEXIONES TEÓRICAS SOBRE LA CULTURA DE LA PARTICIPACIÓN Y LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA.

M.T.E. ILEANA CRUZ SÁNCHEZ

CENTRO INTERDISCIPLINARIO DE INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA EN EDUCACIÓN TÉCNICA/CENTRO DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN APLICADA, UNIVERSIDAD ANÁHUAC MÉXICO NORTE
ileana.cruz@gmail.com

RESUMEN

Las tecnologías digitales han cambiado los distintos escenarios de interacción humana y tanto los medios de comunicación como las escuelas se han visto incluidas en estos cambios. Los nuevos medios posibilitan escenarios de colaboración a través de lo que los teóricos denominan cultura de la participación, y para lograrla se requiere de alfabetización digital. Este trabajo da cuenta de los avances parciales de una investigación doctoral cuyo título tentativo es: “Cultura de la participación y aprendizaje. Una propuesta de diseño educativo transmedial para la Educación Superior”, a través de la exposición del problema y la orientación teórico-metodológica de la investigación y de algunos hallazgos parciales para la discusión.

Palabras clave: Alfabetización digital, Educación digital, Narrativas transmedia, Cultura de la participación





INTRODUCCIÓN

Las computadoras, las tabletas, los teléfonos celulares son capaces de conectar a las personas con el mundo a través de un clic. Al mover un dedo existe la posibilidad de conocer la última noticia, consultar una definición en el diccionario de la Real Academia Española o perderse en conversaciones a través de las distintas aplicaciones. Los dispositivos se transforman en una herramienta que permite acceder a prácticamente todo el conocimiento acumulado por la humanidad a través de Internet. Ningún sector económico, productivo, educativo o gubernamental queda fuera del universo digital.

Desde hace más de treinta años la educación utiliza las tecnologías de la información y comunicación en su beneficio. En un inicio, sólo fue el uso de software como procesadores de datos o bases de datos en procesos administrativos. Después se aprovecharon para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de la Instrucción Asistida por Computadora, en donde por medio de software educativo y programas diseñados expresamente como tutores, las personas podían aprender de forma autónoma. Con la llegada de Internet, las computadoras comenzaron a utilizarse como herramientas de comunicación y se aprovecharon para la educación a distancia, elemento que revolucionó la educación mediada.

Hoy día existen numerosas ofertas educativas a distancia, como la Universidad Virtual del Tecnológico de Monterrey, los programas a distancia de la Universidad de Stanford o el esfuerzo del gobierno mexicano en esta materia: la Universidad Nacional de Educación a Distancia. Los MOOCs permiten acceso a cursos de las mejores universidades del mundo y las instituciones educativas hacen inversiones y esfuerzos para ofrecer a sus alumnos un aprendizaje del siglo XXI, en el que las competencias digitales forman, cada vez más, parte del currículo escolar.

La exposición —de orientación conceptual—, se desarrolla en el siguiente orden: en primer lugar se presentan los rasgos más importantes de la investigación: la delimitación del problema, así como los aspectos teóricos y metodológicos del proyecto. Posteriormente se presenta un apartado de hallazgos parciales sobre únicamente dos temáticas: la alfabetización digital y las narrativas transmedia. Se cierra la exposición con un breve apartado de consideraciones finales.





Conviene resaltar que es una investigación en progreso y recordar los límites de extensión, ya que varios aspectos esenciales son expuestos de forma sucinta. Por supuesto, se considera valioso cualquier intercambio —presencial o por vías digitales— para precisar temáticas o abundar en las mismas.

EL PROBLEMA Y LA ORIENTACIÓN TEÓRICO-METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN

Debido a lo reducido del espacio se presentan a continuación los aspectos más importantes del estudio. Se inicia con el problema y enseguida se abordan sus componentes conceptuales y procedimentales.

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Vivimos en una sociedad en la que computadoras, dispositivos móviles y conectividad tienen cada vez mayor penetración en la vida cotidiana fomentando la existencia de culturas participativas que a través de los medios digitales buscan, comparten información, crean contenidos y colaboran con otros en diversas actividades, desde juegos hasta trabajos escolares o en cualquier ámbito laboral.

El sector educativo se integra al ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación, ya que estudiantes, profesores y trabajadores tienen acceso a las tecnologías digitales, y las utilizan casi sin notarlo a través de materiales digitales, plataformas virtuales u otro tipo de metodologías que incorporan herramientas digitales como auxiliares a los procesos educativos.

Los medios de comunicación cambian y se adaptan a nuevos soportes, se desarrollan tecnologías, aplicaciones, herramientas y servicios basados en web y en dispositivos móviles; a través de Internet se conforma una nueva ecología de medios donde se adaptan formatos de los medios analógicos hibridándose con las potencialidades digitales como la posibilidad de compartir contenidos con el mundo entero. En este universo de medios, se destacan las narrativas transmedia, que es una forma de contar una gran historia a través de diferentes





medios, y en cada uno de ellos, se narra una historia completa, distinta de la que se cuenta en otro medio.

¿Cómo adaptarse —desde los ámbitos educativo y comunicacional— a estos ambientes incluyentes, en donde los usuarios tienen la posibilidad de realizar actividades lúdicas, de ganar reconocimiento, de aprender en entornos que ha construido, de participar en cursos de cualquier universidad a un costo mínimo o inexistente? ¿Cómo interesar al estudiante a participar en una clase con el mismo entusiasmo con el que ve alguna serie televisiva o participa en videojuegos, sigue a algún youtuber o crea historias alternativas de películas o novelas? ¿Las narrativas transmedia podrían adaptarse al universo educativo? Este es el planteamiento subyacente de la investigación. La autora trabaja desde hace 19 años en un centro de investigación educativa y es estudiante del Doctorado en Comunicación Aplicada de la Universidad Anáhuac México Norte, su disertación lleva el título tentativo de: “Cultura de la participación y aprendizaje. Una propuesta de diseño educativo transmedial para la Educación Superior”.

Este proyecto de investigación aplicada permitirá: 1) establecer los elementos que caracterizan a la cultura de la participación en los entornos áulicos, 2) determinar las condiciones del aprendizaje en la era digital, 3) identificar los atributos de los actores educativos en la cultura de la participación, y 4) diseñar una metodología educativa para la adaptación de las narrativas transmedia a los entornos áulicos.

2. COORDENADAS CONCEPTUALES

En el marco de esta investigación, el concepto fundamental es cultura de la participación caracterizada por la apertura, la interacción entre iguales, el hecho de compartir, y la actuación global (Tapscott y Williams, 2009), y posibilita once habilidades que se desarrollan a partir de las interacciones en las redes y las aplicaciones digitales: el juego, la actuación, la simulación, la apropiación, la multitarea, el conocimiento distribuido, la inteligencia colectiva, el juicio, la navegación transmedia, las relaciones en red y la negociación (Jenkins, 2009).

En esta investigación, cultura de la participación se entiende como una nueva forma de interactuar a partir de los entornos digitales, en los cuales los usuarios o participantes tienen la posibilidad





de crear, remezclar, compartir y curar contenidos en las diversas aplicaciones, plataformas y redes que hoy día constituyen Internet.

Las narrativas transmedia son parte de la cultura de la participación. El constructo teórico fue introducido por Henry Jenkins en 2003. La primera tesis doctoral sobre la temática es de Christy Dena, quien en 2009 presenta en la Universidad de Sidney “Práctica Transmedia: Teorización y Práctica de Expresar un Mundo Ficticio a través de Distintos Medios y Ambientes”ii en la cual analiza la naturaleza de la práctica transmedia a través de la teoría semiótica de multimodalidad y dominio de la práctica.

Para esta investigación, las narrativas transmedia se definen como contar una historia a través de múltiples medios, de preferencia con un grado de participación, interacción o colaboración de la audiencia (Pratten, 2011).

3. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Esta investigación combina el trabajo de carácter conceptual con el desarrollo y la experimentación. Para conocer mejor al fenómeno, se realizará una investigación transversal, cuasi-experimental de corte descriptivo.

Desde el punto de vista epistemológico, el estudio tiene una orientación cualitativa, en la medida que se busca llegar a una comprensión de las características de los actores de la Cultura de la Participación en las aulas de universidades mexicanas para, a partir de ahí, proponer una estrategia de desarrollo y uso en el proyecto aplicativo de esta disertación doctoral. Los constructos o variables fundamentales son la Cultura de la Participación, que se conforma de entornos, contextos y usuarios, y al interior de un aula, los actores son docentes y estudiantes. Por tanto, se pretende investigar las características de ambos actores y sus niveles de participación en la creación de contenidos digitales académicos.

Desde el punto de vista procedimental, la investigación combinará trabajo de orden documental, y el uso de métodos interpretativos como 1) encuesta de aceptación de tecnologías de la información, 2) entrevistas a profundidad, 3) grupos focales, 4) observación participante, haciendo uso de la etnometodología y la ciberetnografía, 5) análisis narratológico de contenidos;





cada uno de estos momentos se corresponderá con etapas que presuponen, por su parte, recursos y procedimientos específicos (Álvarez-Gayou, 2012).

ALGUNOS HALLAZGOS PARCIALES PARA LA DISCUSIÓN

1. El aprendizaje en la cultura digital: de la alfabetización a la alfabetización digital

La alfabetización, en su definición más básica, saber leer y escribir, y a eso habría que añadir saber realizar operaciones aritméticas básicas. Para la UNESCO,

La alfabetización es un derecho humano fundamental y constituye la base del aprendizaje a lo largo de toda la vida. Por su capacidad de transformar la vida de las personas, la alfabetización resulta esencial para el desarrollo humano y social. Tanto para las personas y las familias como para las sociedades, es un instrumento que confiere autonomía con miras a mejorar la salud, el ingreso y la relación con el mundo. (UNESCO, 2015).

A la escritura y la lectura habrá que sumarle —en la era de la convergencia digital— el manejo de la computadora, la ubicación y selección de contenidos, la producción de contenidos audiovisuales digitales. Para la Universidad de Cornelliii, la alfabetización digital o digital literacy es la habilidad de encontrar, evaluar, utilizar, compartir y crear contenidos utilizando las tecnologías de información e Internet.

¿Por qué hablar de alfabetización digital? Porque existen algunas consideraciones. En primer lugar, el acceso no garantiza que se tengan las habilidades descritas, pues si bien compartir puede hacerse en un clic, eso no significa que se tenga plena conciencia de cómo y para qué se comparte. Por otro lado, como dice Emilia Ferreiro (San Juan, 2013), no bastan las políticas que dotan a las escuelas de computadoras, se necesita quién enseñe a los profesores a usarlas, no tanto desde el punto de vista técnico, sino desde el pedagógico y por qué hacerlo.

La UNESCO, como uno de los organismos formadores de políticas internacionales sobre temas educativos, se ha preocupado por establecer estándares de habilidades digitales para maestros, a través de documentos como ITC. Transforming Education (2010) y el ICT Competency Framework for Teachers. Incluso trabajan en la educación a través de dispositivos





móvilesiv. De hecho, en diciembre de 2014, se llevó a cabo en la Ciudad de México el Foro de Alfabetización Mediática e Informativa en Latinoamérica y el Caribe (AMILAC)v, organizado por la UNAM, la UNESCO y la Universidad de Barcelona, donde la preocupación general fue sobre el acceso cognitivo a las tecnologías digitales y a los propósitos para utilizarlas en los distintos ámbitos.

Además, hay que reconocer la labor de otros organismos para el estudio de la cultura digital y la difusión de los mismos, como es el caso de la John D. and Catherine T. MacArthur Foundation vi que a partir de 2005 creó un fondo para financiar investigaciones sobre medios digitales y educación, y de la Fundación Telefónica vii, que financia publicaciones relacionadas también relacionadas con los medios digitales desde 2007, y promueve conferencias y foros sobre cultura digital en los distintos países hispanoamericanos.

A modo de síntesis sobre la alfabetización digital, se retoma la propuesta de Steve Wheeler, hecha para los contextos escolares, en la que los estudiantes aprendan: 1) Gestionar adecuadamente sus redes sociales —digitales y presenciales— y las relaciones en ellas; 2) Alfabetización transmedial viii, referido al manejo y gestión de distintos medios e hipermedios; 3) A mantener su privacidad; 4) Administrar su identidad digital; 5) Crear contenidos para distintos hipermedios; 6) Organizar y compartir contenidos, 7) Reusar y reproponer contenidos; 8) Realizar transmisiones personalesix, refiriéndose a convertirse en un medio personal, como lo hacen muchos YouTubers (Wheeler, 2012). A fin de cuentas, esta tesis pretende ser un aporte en el área de la alfabetización mediática y digital.

2. Primeros hallazgos en el estado del conocimiento sobre narrativas transmedia

Transmedia o las narrativas transmedia pueden clasificarse como un caso de hipermediación, es decir, a “procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí” (Scolari, 2008: 113).

En la narrativa transmedia, el compromiso con cada medio, realza el entendimiento de la audiencia, el gozo y el afecto por la historia. Para hacerlo con éxito, la realización de la historia en cada uno de los medios de comunicación tiene que satisfacer por sí misma, mientras que el disfrute de todos los medios debe ser mayor que la suma de las partes. Por su parte, Carlos





Scolari (2012: 24) define a las narrativas transmedia como “una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)”.

En estado del conocimiento sobre transmedia relacionado con educación, destacan los siguientes artículos: “Escenarios híbridos, narrativas transmedia, etnografía expandida”, (Domínguez, 2012), “Generación y recreación de contenidos digitales por los jóvenes: implicaciones para la alfabetización mediática” (Soep, 2012), el proyecto Escuela Transmedia (Educadores en red, 2012), y “Explorando el involucramiento de las audiencias con una narrativa interactiva: implicaciones para incorporar las narrativas transmedia a las campañas de edutainment” (Sangalang, Quintero y Ciancio, 2013), puesto que describen el vínculo entre las narrativas transmedia y diversas aplicaciones educativas.

Las narrativas transmedia implican la utilización de varios medios para difundir un mensaje, y poseen dos características que la identifican: el primero es que el mensaje (o los contenidos) para cada medio puede verse como un elemento cerrado, pero constituye sólo una parcialidad del mensaje total. De acuerdo con Jenkins (2009), al contrario de multimedia o los promocionales con estrategias crossmedia que repiten el mismo mensaje a través de diversas plataformas, en las estrategias transmedia, cada mensaje constituye un avance en la narración.

La segunda característica es que los usuarios se convierten en productores, adoptan el rol de prosumidores. Son ellos quienes le otorgan significados. El énfasis en la construcción de significado no niega el rol de las audiencias o los jugadores en la co-construcción de cada mundo (ficticios en el caso de los ejemplos icónicos como Matrix, StarWars, Harry Potter y otros), al contrario, esos practicantes de esos universos (ficticios) los crean completamente por ellos mismos (Dena, 2009: 13).

Uno de los principales atractivos de la utilización de narrativas transmedia en entornos educativos es la posibilidad de la colaboración. Pratten (2011: 70) aclara que el modelo de compromiso es la colaboración o contribución. No todas las audiencias progresan hasta esta etapa. Cabe aclarar que participación y colaboración no son sinónimos, la primera puede ser pasiva, como leer material adicional; la segunda es activa, y se traduce en acciones como votar, compartir, comentar, discutir, tuitear.





La colaboración es añadir algo al mundo de la historia: escribir una historia sobre los personajes (fan ficción), crear videos, ilustraciones. Es proveer nuevo contenido. Y quizá el la utopía que sostiene este proyecto: estudiantes involucrados con los contenidos, investigando y dedicados a la creación de medios en donde los contenidos hablen por sí mismos. Profesores guías, que diseñen el boceto de la estrategia educativa transmedial que permitirá dicha apropiación.

CONCLUSIONES

La cultura de la participación constituye una forma distinta de abordar a los fenómenos propiciados por las tecnologías digitales, que posibilita a los usuarios —docentes y estudiantes— de crear, compartir, recrear y colaborar a través de distintas plataformas y en distintos niveles, sin embargo la tecnología no basta, es indispensable la alfabetización mediática y digital para hacer uso crítico de la tecnología y aplicarla con fines educativos. Las narrativas transmedia, sobre todo por la posibilidad de colaboración pueden constituir un excelente medio para desarrollar una metodología centrada en el aprendizaje.

Es claro que en esta etapa todavía queda trabajo por hacer, pero aun así los debates con colegas especialistas en el campo es fundamental tanto para el avance de la investigación como para el avance en el dominio del desarrollo y la experimentación.

¹ *Massive Online Open Courses* o Cursos en Línea Masivos y Abiertos

¹ Título original: *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*.

¹ <https://digitalliteracy.cornell.edu/>

¹ <http://www.unesco.org/new/en/unesco/themes/icts/m4ed/mobile-learning-resources/unescomobilelearningseries/>

¹ <http://www.foroamilac.org/>

¹ <http://www.macfound.org/>

¹ <http://www.fundaciontelefonica.com/>

¹ *Transliteracy*.

¹ *Self broadcasting*.

¹ Vocablo que surge de la unión de productores y consumidores; uno de los primeros autores en utilizarla fue Don Tapscott en su libro *La era digital*.





BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

- Álvarez-Gayou, J.L. (2012). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*. Barcelona: Paidós Educador.
- Dena, C. (2009). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. PhD Thesis. School of Letters, Art and Media. University of Sydney, Australia.
- Domínguez, D. (2012). Escenarios híbridos, narrativas transmedia, etnografía expandida. *Revista de Antropología Social*, Sin mes, 199-215.
- Educadores en red (2012). *Pensando Escuela Transmedia_El libro*. Colectivo Escuela Transmedia. Ebook. Disponible en línea en: <http://www.scoop.it/t/escuela-transmedia-el-libro>. Consultado el 21 de abril de 2013.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Pratten, R. (2011). *Getting Started with Transmedia Storytelling. A practical guide for beginners*. Consultado en: <http://www.tstoryteller.com/getting-started-in-transmedia-storytelling>
- Sangalang, A., Quintero Johnson, J. M., & Ciancio, K. E. (2013). Exploring audience involvement with an interactive narrative: implications for incorporating transmedia storytelling into entertainment-education campaigns. *Critical Arts: A South-North Journal Of Cultural & Media Studies*, 27(1), 127-146. doi:10.1080/02560046.2013.766977
- San Juan, D. (2013). Emilia Ferreiro: Leer y escribir en un mundo cambiante. Sesiones Plenarias del 26 Congreso de la Unión Internacional de Editores. CINESTAV-México. En: Red Iberoamericana de Docentes. Consultado en: http://formacionib.ning.com/profiles/blogs/leer-y-escribir-en-un-mundo-cambiante-por-emilia-ferreiro?utm_content=buffer28ecf&utm_medium=social&utm_source=facebook.com&utm_campaign=buffer





- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. (2012). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. España: Deusto. E-book.
- Soep, E. (2012). *Generación y recreación de contenidos digitales por los jóvenes: implicaciones para la alfabetización mediática*. *Comunicar*, Sin mes, 93-100. ISSN 1134-3478
Consultado el 15 de abril de 2013. Disponible en:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15823083012>
- Tapscott, D. y Williams, A. (2009). *Wikinomics. La nueva economía de las multitudes inteligentes*. España: Bolsillo Paidós.
- UNESCO (2010). *ITC. Transforming Education. A Regional Guide*. Consultado en:
<http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001892/189216e.pdf>
- UNESCO (2015). *Alfabetización*. En: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Consultado en:
<http://www.unesco.org/new/es/education/themes/education-building-blocks/literacy/>
- Wheeler, S. (2012). *Digital literacies for engagement in emerging online cultures*. En: eLC Research Paper Series, 5, pp. 14-25 Consultado en:
<http://elcrps.uoc.edu/index.php/elcrps/article/view/1708/n5-wheeler>
-

