

# Desarrollo de competencias transmedia en estudiantes de bachillerato

MARCOS MANUEL IBARRA NÚÑEZ, JAIME IVÁN ULLAURI ULLAURI Y HUGO FERNANDO ABRIL PIEDRA

**RESUMEN:** Este artículo tiene por objetivo, presentar una síntesis de uno de los resultados, producto de la investigación del proyecto llamado “Educación Transmedia; competencias transmedia y estrategias informales de aprendizaje de los adolescentes”, realizado por docentes de la Universidad Nacional de Educación (UNAE), la cual fue desarrollada en las unidades educativas de la zona 6 de educación del Ecuador, en donde se pudo determinar el desarrollo de competencias transmedia y los aprendizajes informales que adquieren los estudiantes de bachillerato del sistema educativo ecuatoriano.

**PALABRAS CLAVE:** Alfabetización mediática; Aprendizajes invisibles; Alfabetización transmedia.

**HISTORIA DEL ARTÍCULO:** Recibido: 19–diciembre–2018 | Aceptado: 14–enero–2019.

## INTRODUCCIÓN

Este artículo emerge de los resultados obtenidos del desarrollo del proyecto «Educación Transmedia: competencias transmedia y estrategias informales de aprendizaje de los adolescentes» realizado por un colectivo de docentes de la Universidad Nacional de Educación en Ecuador (UNAE), cuyos objetivos fueron los siguientes:

- 1) Identificar las competencias transmedia y las estrategias informales de aprendizaje desarrolladas por los adolescentes fuera del ámbito escolar.
- 2) Diseñar una serie de actividades didácticas basadas en las competencias y estrategias identificadas en el Objetivo 1.
- 3) Desarrollar un Kit del Profesor —un producto digital, abierto y disponible en línea— que incluya: a) un mapa interactivo de competencias transmedia y estrategias informales de aprendizaje (Objetivo 1), y b) Las actividades didácticas para implementar con los alumnos dentro del sistema educativo formal (Objetivo 2).

Este proyecto se desarrolló en las unidades educativas de la zona 6 del Ecuador, conformadas por Azuay, Cañar y Morona Santiago, la cual fue seleccionada de acuerdo con criterios demográficos, de ubicación, urbana o rural, y de su financiamiento, público o privado, con el uso de técnicas e instrumentos de recolección de datos como: entrevistas, talleres, cuestionarios, diarios, entre otras.

Manuel Marcos Ibarra Núñez (✉)  
Universidad Nacional de Educación, Ecuador  
marcos.ibarra@unae.edu.ec



El resultado de la aplicación de las técnicas e instrumentos de recolección de datos se pudo encontrar el tipo de contenido transmedia consumido, recursos mediáticos utilizados en la solución de conflictos, las plataformas comunicacionales empleadas para compartir información y recursos para autoaprendizaje.

## APRENDIZAJE DE LOS JÓVENES EN ESPACIOS INFORMALES

Jenkins (2006) identificó varias competencias base que los jóvenes desarrollan fuera del salón de clase como son: jugar, interpretar, apropiación, juzgar, navegación transmedia, navegación por la red y negociar, aunque ahora el espectro de medios digitales y virtuales prolifera, no es del todo cierto que los jóvenes realmente se encaminan a la producción de contenido transmedia, continúan siendo consumidores (Bird 2011; Ofcom 2014; Pereira, Pinto y Moura 2015).

## INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

En el mundo surge a cada segundo nueva información y ser consultada en cuestión de segundos, en donde las personas debemos a desarrollar destrezas de la búsqueda y curación de información, estas son adquiridas en espacios formales, pero más se aprende en los espacios informales, son muy diferentes a las de hace dos décadas, donde no existía la accesibilidad a la información y peor aún a la velocidad que conseguimos ahora.

El avance tecnológico ha modificado la forma en que los Seres Humanos interactuamos entre nosotros y con nuestro medio, situación que ha originado que se postulen diversas conceptualizaciones en la actualidad, asignando nombres que los identifican como miembros de una era digital, desde el término de nativos digitales, porque nacen en esta era, como también el nombre de pulgarcito, por la importancia de los dedos pulgares de nuestras manos al momento de comunicarnos, todo esto se ha dado por la cantidad de aplicaciones con las que cuenta a disposición las personas.

Con estos modos diferentes de vivir han cambiado, por lo tanto la educación también debe cambiar para poder hacer que las personas se adapten más fácilmente al mediosocial en que se desarrollan y se debería pensar en cual sería el rol que cumple los docentes y las escuelas.

## METODOLOGÍA

Los resultados que se presentan en este artículo, son producto del proyecto de investigación Educación Transmedia: Competencias transmedia y estrategias informales de aprendizaje de los adolescentes, con la participación de los centros educativos Luis Cordero y Técnico Salesiano, que ofertan educación básica superior y bachillerato, de las ciudades de Azogues y Cuenca respectivamente, con un total de 65 estudiantes del tercer año de bachillerato, en el rango entre 17 a 18 años de edad, de los cuales 24 son mujeres y 41 son varones. De manera posterior, se organizó y se sistematizó los datos recabados usando el software de análisis cualitativo Nivo 11 Pro®.

Para el análisis se utilizaron diversos instrumentos de recolección de información, la observación participante, cuestionarios, talleres de cultura participativa y video juegos y por último entrevistas a profundidad con los actores relevantes, quienes evidenciaban una alta capacidad en el uso de herramientas digitales, detectados en las fases anteriores, que son en un número de cuatro participantes de cada centro educativo en la que se desarrolló la experiencia.

Es de esta manera como llegamos a nuestro objetivo de determinar las competencias básicas desarrolladas por los estudiantes.

## RESULTADOS

Los resultados, en términos de competencias, encontradas en la presente investigación son:

- 1) Capacidad para compartir recursos transmedia.
- 2) Capacidad de desarrollar trabajo mediante trabajo colaborativo mediante el uso de diversas plataformas digitales/comunicación.
- 3) Capacidad para identificar y clasificar contenidos para su reutilización offline.
- 4) Capacidad para analizar contenido multimedia.
- 5) Capacidad para crear recursos transmedia.

Dentro de cada competencia se ha podido determinar subcompetencias, las mismas que se detallan a continuación:

- En el caso de la primera competencia, tenemos que las subcompetencias son: Uso de redes sociales, uso de tecnología Bluetooth, NFC y transmisión de datos de manera inalámbrica.
- En el caso de la segunda competencia, las subcompetencias son: Selección y uso de plataformas para el trabajo colaborativo (SnapChat, Google Drive, BeFunky, Youtube, Memecreator, entre otras).
- En el caso de la segunda competencia, las subcompetencias son: Selección y uso de plataformas para el trabajo colaborativo (SnapChat, Google Drive, BeFunky, Youtube, Memecreator, entre otras).
- La competencia número tres, tiene como subcompetencias la búsqueda y almacenamiento de imágenes, gif, clips de vídeos y clips de audio.
- En la competencia número cuatro, la competencia específica es el análisis y reflexión sobre diversos contenidos multimedia para, de manera posterior, comentar y compartir en sus redes sociales.
- Y en la última competencia, la número cinco, la competencia específica es el diseño, creación y socialización de contenidos multimedia y transmedia con fines de trabajo u ocio.

De acuerdo con el análisis del contenido de las entrevistas a los estudiantes se puede inferir que la actuación en la creación y desarrollo de contenido transmedia es el que mayor porcentaje de estudiantes lo practican, distinguiendo que las escuelas fiscomisionales están por encima que los estudiantes de las escuelas fiscales, y que lo mismo sucede con las escuelas de zonas urbanas con las rurales.

## CONCLUSIONES

El estudio realizado en la presente investigación podemos concluir que los jóvenes desarrollan aprendizaje, no solamente en la escuela, donde antiguamente era el único lugar de aprender, sino que existe otras maneras de aprender que los adolescentes prefieren y emplean mucho tiempo que son a través de estos espacios informales, que los docentes de las escuelas deberían atreverse a experimentar para poder desarrollar procesos de enseñanza aprendizaje más eficaces.

## REFERENCIAS

Pink, Sarah, and Jennie Morgan (2013). «Short-Term Ethnography: Intense Routes to Knowing». *Symbolic Interaction* 36, no. 3: pp. 351–61. <https://doi.org/10.1002/symb.66>.

Scolari, Carlos A., María-José Masanet, Mar Guerrero-Pico, and María-José Establés (2018). «Transmedia Literacy in the New Media Ecology: Teens' Transmedia Skills and Informal Learning Strategies». *El Profesional de La Información* 27, no. 4: 801. <https://doi.org/10.3145/epi.2018.jul.09>.

Scolari, Carlos A. (2013). *Cuando Todos Los Medios Cuentan*. In *Cuando Todos Los Medios Cuentan*. Barcelona : Deusto.



---

MARCOS MANUEL IBARRA NÚÑEZ  
Universidad Nacional de Educación, Ecuador  
(✉) [marcos.ibarra@unae.edu.ec](mailto:marcos.ibarra@unae.edu.ec)  
iD <https://orcid.org/0000-0002-3534-9005>

JAIME IVÁN ULLAURI ULLAURI  
Universidad Nacional de Educación, Ecuador  
(✉) [jaime.ullauri@unae.edu.ec](mailto:jaime.ullauri@unae.edu.ec)  
iD <https://orcid.org/0000-0003-0509-4299>

HUGO FERNANDO ABRIL PIEDRA  
Universidad Nacional de Educación, Ecuador  
(✉) [hugo.abril@unae.edu.ec](mailto:hugo.abril@unae.edu.ec)  
iD <https://orcid.org/0000-0003-1746-5317>