**UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA**

**FACULTAD DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

**I JORNADAS DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN**

**Montevideo 25-27 de noviembre de 2015**

**ALFABETIZACIÓN TRANSMEDIÁTICA: EXPLORANDO HABILIDADES TRANSMEDIÁTICAS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE INFORMALES PARA MEJORAR LA EDUCACIÓN FORMAL: ACCIONES DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN. EL CASO DE URUGUAY**

Profa. Dra. María Gladys Ceretta

Profa. Dra. Rosalía Winocur

Resumen:

Se propone presentar y difundir el proyecto de investigación intitulado “Transmedia Literacy. Exploiting transmedia skills and informal learning strategies to improve formal education: research and innovation actions” aprobado y financiado por la Comisión Europea en el marco del Programa “Horizonte 2020”. El proyecto pretende registrar y comprender las competencias y habilidades transmediáticas de jóvenes adolescentes entre 12 y 18 años en ámbitos informales, con el objetivo de generar insumos para desarrollar recursos y tecnologías digitales para la educación secundaria. La metodología contempla realizar talleres de juego, entrevistas en profundidad y aplicar diversas técnicas de observación in situ y online, en el liceo, el hogar y lugares que los adolescentes escojan. Se seleccionarán adolescentes de dos liceos públicos de Montevideo de distinta composición social y equipamiento informático. El estudio compara la experiencia de ocho países a nivel de América y Europa. La propuesta está coordinada por la Universidad Pompeu Fabra, Barcelona, España y participan siete instituciones públicas y privadas en calidad de socios. La Universidad de la República (UdelaR) integra el consorcio de socios a través de la Facultad de Información y Comunicación (FIC).

**Palabras clave:<**ADOLESCENTES> <COMPETENCIAS DIGITALES> <HABILIDADES TRANSMEDIÁTICAS>

1. **GENERALIDADES**

El estudio comparativo intitulado “Alfabetización transmediática. ExploRando habilidades transmediáticas y estrategias de aprendizaje informales para mejorar la educación formal: acciones de investigación e innovación”, está financiado por la Unión Europea a través de los Fondos del Programa Horizonte 2020 e involucra un grupo interdisciplinario de 25 investigadores de 8 países en tres continentes: Australia, Colombia, Finlandia, Italia, Portugal, España, Reino Unido y Uruguay. La Universidad de la República (UdelaR) integra el equipo internacional a través de la Facultad de Información y Comunicación (FIC) y el proyecto está coordinado por la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona.

A nivel nacional se ha conformado un grupo de investigación interdisciplinar que será responsable de llevar adelante el proyecto desde el entorno de la FIC coordinando y articulando las distintas acciones previstas.

1. **BREVE FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO**

En la medida que se sabe muy poco sobre lo que los y las adolescentes hacen con las TIC y cómo aprenden a hacerlo, el proyecto se centra en explorar las habilidades transmedia de los adolescentes, para luego desarrollar y proponer herramientas pedagógicas que puedan favorecer la incorporación de dichas habilidades en el proceso educativo.

Se entiende por “habilidades transmedia” una serie de habilidades avanzadas relacionadas con la producción y consumo de medios digitales interactivos (Jenkins 2006: Manovich 2009):

* jugar (capacidad de experimentar con el entorno personal como forma de resolución de problemas),
* actuar (capacidad de adoptar identidades alternativas a los efectos de la improvisación y el descubrimiento),
* apropiarse (capacidad de probar de manera significativa y mezclar contenidos de los medios),
* juzgar (capacidad de evaluar la fiabilidad y credibilidad de las diferentes fuentes de información),
* navegar (capacidad de seguir el flujo de historias e información a través de múltiples modalidades),
* compartir (habilidad para buscar, sintetizar y difundir información),
* negociar (capacidad de viajar a través de las diversas comunidades, discerniendo y respetando múltiples perspectivas, y aprehendiendo y siguiendo normas alternativas).

Mientras que se está presenciando una mutación profunda y rápida de la ecología de los medios debido a la constante evolución de las tecnologías digitales y las nuevas interfaces en las que los adolescentes son protagonistas absolutos, las instituciones educativas se encuentran en un proceso lento e incompleto de adaptación ante este nuevo entorno sociocultural. Según Castells (2007) "hay una brecha cultural y tecnológica entre los jóvenes de hoy y de un sistema escolar que no ha evolucionado junto con la sociedad y el entorno digital".

En este contexto, el proyecto explora las relaciones entre (nuevos) medios de comunicación, la tecnología y la educación en una era hiperconectada donde los límites entre el estar en línea u off line se han desdibujado.

En la medida que se observa una importante distancia entre el "mundo real" de los adolescentes y la “realidad” de las instituciones educativas. El proyecto no sólo explorará cómo los jóvenes se involucran en prácticas transmedia en entornos de aprendizaje informales; sino que también aspira a proponer una serie de iniciativas para introducir esas experiencias en el sistema de aprendizaje formal.

Por esta razón la investigación pretende dar respuesta a un conjunto de interrogantes: ¿Qué producción transmedia y qué prácticas de intercambio están desarrollando los adolescentes en los nuevos entornos mediáticos? ¿Qué estrategias de aprendizaje informal están desplegando fuera de la escuela? ¿Cómo pueden recuperar dichas prácticas las escuelas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la institución? ¿Cómo podrían integrarse los contenidos generados por los estudiantes en el proceso de aprendizaje?

**III.- OBJETIVOS Y DISEÑO METODOLÓGICO**

A partir de las interrogantes ejes del proyecto, se plantea como objetivo general “explorar las prácticas transmediáticas y las estrategias de aprendizaje practicadas por los y las adolescentes en ámbitos de educación no formal en una gran variedad de contextos socioculturales. La atención se enfocará en las prácticas de juego, de sociabilidad y de producción creativa que son significativas para los adolescentes, así como sus formas de hacer, sus aspiraciones, intereses y pasiones.” (Scolari, C., 2014)

Los objetivos específicos planteados son:

• Comprender cómo los adolescentes de ocho países diferentes aprenden y comparten sus habilidades transmediáticas en entornos de aprendizaje informal.

• Explorar las estrategias de resolución de problemas desplegadas en los videojuegos

• Identificar las dinámicas de creación de contenido, producción e intercambio desarrolladas en las redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, etc.)

• Crear un mapa de habilidades, protocolos y estrategias transmediáticas –encontradas en los procesos reales implementados por los adolescentes– que se pueda aplicar en las instituciones de educación formal.

• Generar un Kit para docentes –abierto, adaptable y personalizable– basado en los resultados de la investigación con recomendaciones, estrategias y actividades de aprendizaje a desarrollar con los alumnos dentro del sistema de educación formal.

Para la identificación, el mapeo y el relacionamiento de la diversidad esperada de competencias transmediáticas de los adolescentes, el enfoque empírico se basa en una perspectiva etnográfico que aborda de forma integral de la vida de las personas, con una exploración a largo plazo, y un encuadre contextual desde la perspectiva del actor.

En total, el equipo planea un estudio de 18 meses: 9 meses de recolección de datos y un período similar para el análisis e interpretación de los mismos.

Las técnicas a desarrollar serán las siguientes:

• Cuestionarios y encuestas: en línea y fuera de línea

• Observación participante: se utilizará en las diferentes etapas de la investigación, en línea y fuera de línea

• Entrevistas en profundidad:

• Entrevistas grupales:

• Talleres de juegos

• Diarios mediáticos: producción de video, blogs y series fotográficas producidas directamente por los adolescentes

En Uruguay el trabajo de campo se desarrollará en 4 liceos públicos en Montevideo: dos de primer ciclo (1º a 3º año) y dos de segundo ciclo (4º a 6º año), según los siguientes criterios:

- Un liceo de primer ciclo con fuerte equipamiento tecnológico ubicado en un barrio de clase media baja.

- Un liceo de primer ciclo ubicado en una zona de clase media con población heterogénea. Es decir, no solo recibe estudiantes de la zona sino de otras aledañas.

- Un liceo de segundo ciclo ubicado en una zona de clase media baja

- Un liceo de segundo ciclo ubicado en el centro con población muy heterogénea. Es decir, recibe alumnos de barrios con distinta composición social.

En la actualidad se están gestionando los permisos correspondientes a nivel de Enseñanza Secundaria y coordinando con los liceos seleccionados. Asimismo, se definirán en forma conjunta con los liceos los criterios de selección de los adolescentes.

**IV.- PRINCIPALES RESULTADOS ESPERADOS**

La investigación procurará como uno de sus resultados esperados la generación de una serie de actividades y propuestas que puedan ser implementadas dentro de las escuelas a partir del diseño de un Kit dirigido a los y las docentes de manera de promover la transformación de las prácticas pedagógicas en el sistema educativo formal.

Por otro lado, se espera que el proyecto permita estudiar y comparar realidades socio-educativas diversas a nivel mundial a partir de los resultados que particulares que arroje la investigación en los diferentes países participantes

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Castells, M. (2007). Estudiar, ¿para qué? (To study, what for?), La Vanguardia,, 24/11/2007

Jenkins, H. (2006). Convergence cultura. New York: NYU Press.

Manovich, L. (2009). The practice of everyday (Media) life: From mass consumption to mass cultural production? Critical Inquiry, Vol 50 No.9, 319-331.

Scolari, C. (2014) Transmedia Literacy. Exploiting transmedia skills and informal learning strategies to improve formal education: research and innovation actions. Disponible en: <http://transmedialiteracy.org/the-documents/>