

Infoexperiencias prosumidoras en entornos de aprendizaje en red

ALFREDO LUIS MENÉNDEZ ECHAVARRÍA

*Pontificia Universidad Javeriana
Bogotá, Colombia*

DIGI-INTRO

La cultura digital se caracteriza por la participación, interacción y colaboración, componentes inseparables para ejercer protagonismo en las sociedades de la información y del conocimiento. La participación está determinada por la intervención directa en diversos medios, cuyas plataformas se caracterizan por la forma de actuar en los procesos comunicativos e informacionales.

La interacción está supeditada al diálogo que se realiza con distintos interlocutores para crear y emitir mensajes; de igual forma, con el propósito de intercambiar ideas e información con los receptores. La colaboración es aquella contribución efectuada entre los generadores de contenidos, quienes en algunas ocasiones proceden a cooperar para producir un conocimiento compartido a partir de su multiplicidad de saberes.

Desde esta perspectiva, en la educación superior se están efectuando algunas prácticas en el aula de clase con la intencionalidad de promover la construcción de la comunidad académica y generar un aprendizaje en red a través de entornos digitales. Estos ambientes permiten que los sujetos del acto educocomunicativo e informacional compartan su producción intelectual generada desde el consumo de información, de la cual se dotan en contextos de aprendizaje formal, como la universidad, para sus procesos formativos y autoformativos; también en los contextos de aprendizaje informal, evidente en la cotidianidad por medio de sus vivencias y experiencias con la realidad.

DE LA EXPERIMENTACIÓN A LA INFOEXPERIENCIA

El aula de clase, además de seguir siendo el entorno para la concentración, preparación y estudio, se ha configurado como un ambiente para la búsqueda, exploración e, incluso, el entretenimiento; es el espacio propicio para fomentar la creatividad e innovación. Algunos profesores universitarios motivan a sus estudiantes a consumir y apropiarse de los contenidos compartidos en las diversas asignaturas y a generar conocimiento que sea útil para un aprendizaje permanente. De esto se desprende un neologismo acuñado por Toffler (1981): *prosumidor*.

Pese a que este término surgió en la década de 1970, esta figura cobró importancia con el advenimiento de los medios sociales desde el año 2004, cuando Tim O'Reilly se reunió con un grupo de empresarios para darle un nuevo aire a la web creada por Tim Berners Lee en 1989. La idea de O'Reilly fue cambiar el horizonte unidireccional de la web y evolucionar hacia una web social; es decir, establecer la bidireccional con una mayor participación por parte de los usuarios, no solo con la idea de que los sujetos contribuyan con comentarios a los generadores de contenidos, sino que también se involucren en la creación de conocimiento y lo compartan en diversas plataformas.

Es allí en donde se cristalizaron herramientas digitales 2.0: los medios sociales. Entre estos ambientes virtuales, se materializaron las redes sociales personales y profesionales, blogs, microblogs, *wikis*, foros de discusión, comunidades de contenidos, *podcasting*, mensajería instantánea, marcadores sociales, *mashup*, entre otros (Mayfield 2008).

En este sentido, el docente de educación superior se configura como un orientador, mediador y formador de personas reflexivas, críticas y creativas en los temas que competen este momento histórico que la humanidad está atravesando con la integración de tecnologías digitales. Por lo tanto, los profesores universitarios se encuentran repensando cómo desarrollar en los estudiantes las habilidades, destrezas, actitudes y valores (competencias) necesarios para participar en el marco de la era de la información y del conocimiento.

Sobre la base de las explicaciones precedentes, es oportuno presentar el caso de dos docentes universitarios que imparten asignaturas relacionadas con la adquisición, el desarrollo y la transformación de múltiples competencias para la era digital. Los programas son materias de la Pontificia Universidad Javeriana (Bogotá, Colombia): (a) “Estrategias y Tácticas de Búsqueda de Información”, dirigido a los estudiantes de la carrera de Ciencia de la Información-Bibliotecología (jornada preferente de la mañana y de la noche); (b) “Información y Documentación”, para los alumnos de Comunicación Social. En el primer programa, se encuentran nueve estudiantes en la mañana: seis de Ciencia de la Información-Bibliotecología y se inscribieron a la asignatura dos alumnas de Comunicación Social, una de Artes Escénicas (para las tres como materia electiva); en la noche, cuenta con cinco estudiantes de Ciencia de la Información-Bibliotecología. El segundo cuenta con veinte alumnos de la carrera de Comunicación Social.

Como proyecto final de las asignaturas, cuyos contenidos son similares y difieren el uno del otro con dos módulos, cuya información es específica para cada disciplina, se estableció diseñar, crear y materializar juegos de mesa con lo abordado en las clases. Algo parecido se realizó con estudiantes de la carrera de Ciencia

de la Información-Bibliotecología en el año 2016 (Menéndez Echevarría 2018). Para ello, se conformaron dos grupos para la primera asignatura de la mañana: uno de cinco y otro de cuatro personas; para la jornada de noche, se juntó un grupo de cinco personas. En la segunda materia, cuatro grupos de cinco personas. Las edades de los estudiantes en mención oscilan entre los diecisiete y los veintitrés años.

En conjunto con la profesora que imparte la materia para los estudiantes de Ciencia de la Información–Bibliotecología en la jornada nocturna, se presentarán los juegos de mesa a un colegio privado de la ciudad de Bogotá. Con el apoyo de la biblioteca del colegio, se seleccionarán algunos estudiantes de los grados décimo y undécimo para jugarlos; dichos alumnos también consumirán información creada por los estudiantes de la Pontificia Universidad Javeriana, aspecto que se profundizará más adelante. Es decir, el proceso formativo de los estudiantes del colegio será de manera autónoma, pero ellos también crearán conocimiento a partir de lo aprendido y lo compartirán en medios sociales, todo ello a través y con el apoyo de la Biblioteca de la institución.

Los educadores han experimentado en su metodología la forma para ‘enganchar’ a los *millennials* y *centennials*, quienes son una generación influenciada por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), como alude Serres (2013), filósofo que presenta la comparación de pulgarcita (de los dedos pulgares) con la destreza que tienen los jóvenes en el manejo de los dispositivos electrónicos.

Todo lo anterior, con la finalidad de que a partir de los contenidos impartidos en sus asignaturas, los alumnos creen nuevo conocimiento y lo compartan en diversas plataformas interactivas de comunicación (*crossmedia* e incluso *transmedia*) para informar, *viralizar*, divulgar, publicitar, generar hasta cierto punto *infoxicación* (en este océano de datos e información) o, sencillamente, para aumentar la visibilidad y el impacto (*me gusta* o *likes*) de su producción (formal o informal) expuesta en sus perfiles disponibles en los medios sociales.

Thorndike (1898) nunca se habría imaginado que su teoría de ensayo y error realizada con animales para establecer sus procesos mentales asociativos, permeara los procesos educativos, aprendizaje que faculta la exploración de posibilidades, cuyas indagaciones persistentes logran alcanzar manifestaciones efectivas.

El aula de clase ha sido y es un escenario de interacción social para estos docentes, donde se dinamizan sus prácticas pedagógicas y se despliega la teoría basada en la solución de problemas, la cual se concibe con la proyección de hipótesis factibles, ejecutando diversas operaciones hasta llegar a revelaciones convenientes.

Este método heurístico ha posibilitado desarrollar múltiples pensamientos para sus procesos formativos:

Figura 1. Tipos de pensamiento en los procesos formativos



Fuente: elaboración propia.

La figura 1 ilustra los tipos de pensamientos: (a) intuitivo, adquirido de forma natural, producido de manera espontánea; (b) lógico, comprende elementos racionales y argumentativos; (c) concibe la observación y la introspección; (d) analítico, abarca un proceso metódico y con una organización establecida; (e) crítico, involucra la capacidad para cuestionarse; (f) práctico, implica soluciones funcionales, convenientes y apropiadas; (g) creativo, trasciende de manera flexible hacia ideas originales e innovadoras, y (h) estratégico, propone un enfoque necesario para alcanzar un objetivo particular.

Los tipos de pensamiento mencionados aluden a la práctica pedagógica que ambos profesores universitarios sujetos de estudio han adquirido, desarrollado y transformado, con la finalidad de

formar en sus estudiantes competencias necesarias para las sociedades de la información y el conocimiento. Entre el conjunto de habilidades y destrezas, se encuentran:

Figura 2. Competencias transmedia



Fuente: elaboración propia con información de Scolari (2018) y Association of College & Research Libraries (2015).

Las anteriores competencias son categorías que forman parte de la gran dimensión denominada *Transmedia*. Jenkins (2018) la define como:

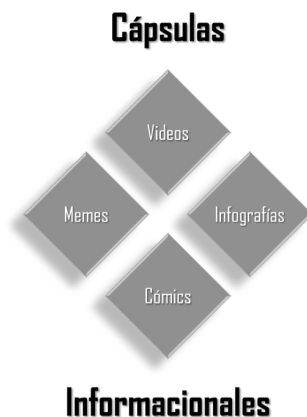
Un proceso en el que los elementos integrales de una obra de ficción se esparcen sistemáticamente a través de muchos canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Lo ideal es que cada medio proporcione su propia contribución original al desarrollo de la historia (s.p.).

Una interpretación personal de la definición de Jenkins consiste en que, a partir de una idea o narrativa, para el caso de estos docentes universitarios, sus asignaturas en conjunto se configuran como esa unidad narrativa para ser aprendida y aprehendida por los estudiantes. Una vez asimilada la información, el alumno o cada grupo estará en la capacidad de crear nuevo contenido, especialmente en medios digitales, compartiéndolo con sus pares o el público en general.

PROSUMICIÓN Y LA CULTURA MULTIMEDIA, CROSSMEDIA, TRANSMEDIA... EN FIN, ¡TODOS LOS MEDIA!

¡Son *prosumidores!* Es la enunciación que ambos educadores sujetos del estudio expresan de manera constante a sus alumnos para que asimilen su papel creativo y protagónico en esta época. Desde esta declaración, los profesores tienen preparado en qué medios comunicarán su producción. Entre dichas creaciones, se presentan cápsulas informacionales (figura 3); en otras palabras, representaciones gráficas (analógicas y digitales) y audiovisuales compartidas en diferentes tipos de medios sociales:

Figura 3. Cápsulas informacionales



Fuente: elaboración propia.

De acuerdo con los contenidos de las asignaturas, cada cápsula se realizará según unos parámetros preestablecidos, los cuales se orientan con la guía de los docentes universitarios con el objetivo de crear un conocimiento útil para todos y poder compartir información con otros para alfabetizarlos en el acceso y uso de la información. Esto debido a que dichas asignaturas propenden hacia el desarrollo de competencias informacionales y los estudiantes se-

rían replicadores de ese conocimiento apropiado para que las personas externas en un proceso de aprendizaje autónomo se apoyen en estos recursos gráficos, iconográficos, audiovisuales, multimediales y, finalmente, transmediales. Los temas abordados para cada cápsula se muestran a continuación.

Figura 4. Temas de las cápsulas informativas



Fuente: elaboración propia.

Los videos fueron realizados por los estudiantes apoyados con *software* libre para escritorio basado en web o aplicaciones móviles. Se desarrollaron con base en las citas y las referencias según el estilo de la American Psychological Association (APA) sexta edición. Las producciones audiovisuales fueron compartidas en servicios de almacenamiento de videos, como YouTube, Vimeo y Daylimotion.

Se crearon *memes* en programas para diseño gráfico, así como su respectiva generación en aplicaciones móviles. De igual forma, se compartió en los diversos sitios y aplicaciones de los desarrolladores de *memes*. Se centró en la propiedad intelectual: (a) propiedad industrial, comprendiendo las patentes, diseños industriales, marcas, entre otras categorías; (b) derecho de autor y derechos conexos.

Las infografías se diseñaron también en programas basados en web como Canva y Piktochart, los cuales pueden ser consultados por el público. El énfasis de dichas infografías fueron las fuentes de información tanto en su clasificación, como en su tipología.

Asimismo, los estudiantes diseñaron historietas. Los cómics elaborados por los grupos de estudiantes resaltaron las fases del alfabetismo informacional y mediático teniendo en cuenta la propuesta de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO2011).

Por último, a través de un formato de libre elección (videos, infografías e historietas) evidenciaron y dieron a conocer algunos consejos relacionados con la búsqueda de información en la web y el proceso de investigación documental.

Todo lo señalado refleja los procesos de prosumición (Figura 5) que realizan los estudiantes universitarios.

Figura 5. Procesos de prosumición en estudiantes universitarios



Fuente: elaboración propia adaptada de Barreneche, Polo Rojas y Menéndez-Echavarría (2018).

La figura 5 expone el “Contexto”, el cual está determinado por una cultura académica en la que se sitúan los estudiantes; la “Necesidad” se refiere al vacío de conocimiento en el que se hallan las personas y de allí parte la problemática que se quiere abordar; luego, se procede a realizar la “Observación” con el propósito de comprender lo que se pretende emprender; en el “Consumo” se toma como base todo insumo que sea pertinente para generar o llegar

a una “Creación” de nuevo conocimiento; entre tanto, hay un paso de “Experimentación” en el que se efectúa la prueba y el error; una vez ejecutado, su “Difusión” se hace a través de diversos formatos y medios; allí, por lo general existe una “Retroalimentación” por parte de los receptores de toda ese nuevo conocimiento generado; se producen los “Ajustes” necesarios y, de todo lo anterior, hay un aprendizaje para todos los involucrados en esta práctica.

REFLEXIONES ACERCA DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE CONTENIDOS EN MEDIOS SOCIALES

Hoy por hoy, los estudiantes están inmersos en los medios sociales. Un estudio presentado por Anderson y Jiang (2018) demostró cómo los adolescentes utilizan principalmente siete medios sociales: YouTube, Instagram, Snapchat, Facebook, Twitter, Tumblr y Reddit con fines de entretenimiento y ocio, además de ser un apoyo para el aprendizaje de nuevos conceptos.

Sin embargo, esta investigación arrojó que estos jóvenes se encuentran en una dicotomía: por un lado, distinguen los aspectos positivos de conectarse en estas plataformas con personas conocidas o desconocidas que tengan sus mismos intereses, también para mantenerse actualizado, expresarse, entre otras actividades; por el otro, mostraron preocupación por los alcances que estas herramientas digitales tienen para generar *bullying*, adicciones, distracciones, situaciones imaginarias de la vida de las personas, etcétera.

Con todo, una de las características que se evidencian en estas plataformas interactivas es la compartición de contenidos educativos que contribuyen a la formación de las personas, particularmente a los alumnos que se encuentren en el colegio o la universidad. La imaginación y la creatividad son elementos necesarios para los procesos formales de aprendizaje, propicios para la investigación.

En relación con lo mencionado, la lúdica ha desempeñado un rol importante en los procesos pedagógicos. El aprendizaje basado en juegos es una estrategia educativa que integra las mismas diná-

micas de los juegos, que permite desarrollar habilidades y destrezas impulsando la comprensión y estimulando la apropiación del conocimiento.

En conjunto con las cápsulas informacionales creadas y compartidas por los alumnos en diferentes herramientas digitales de la web social, el aprendizaje basado en juegos posibilita que el público receptor se involucre en este “pasatiempo educativo” y se acerque a los hechos y sucesos que acontecen en esta era de la información y del conocimiento, aprendiendo e investigando de manera divertida.

Todas estas estrategias son maneras de impulsar los programas de formación de usuarios, cuyo propósito se centra de desarrollar competencias relacionadas con el acceso, la búsqueda, la evaluación y el uso de la información.

REFERENCIAS

- Anderson, M. y J. Jiang. *Teens, Social Media & Technology 2018*, 2018. Disponible en http://assets.pewresearch.org/wp-content/uploads/sites/14/2018/05/31102617/PI_2018.05.31_TeensTech_FINAL.pdf.
- Association of College & Research Libraries [ACRL]. *Framework for Information Literacy for Higher Education*, 2015. Disponible en http://www.ala.org/acrl/sites/ala.org/acrl/files/content/issues/infolit/Framework_ILHE.pdf.
- Barreneche, C., N. D. Polo Rojas y A. L. Menéndez-Echavarría. “Alfabetismos Transmedia en Colombia: estrategias de aprendizaje informal en jóvenes gamers en contextos de precariedad”, Chasqui: *Revista Latinoamericana de Comunicación* 137 (2018), 171-189. doi: 10.16921/chasqui.v0i137.3510.
- Jenkins, H. Transmedia 202: Reflexiones Adicionales Entrada de blog, 8 de septiembre de 2018. Disponible en <http://henryjenkins.org/blog/2014/09/transmedia-202-reflexiones-adicionales.html>.

- Mayfield, A. *What is social media?*, 2008. Disponible en https://www.icrossing.com/uk/sites/default/files_uk/insight_pdf_files/What%20is%20Social%20Media_iCrossing_ebook.pdf.
- Menéndez Echavarría, A. L. “Ludicul ca strategije experientjiala de-terminanta în înțelegerea aspectelor sociale referitoare la accesul si modalitățile de utilizare a informației”, Biblioteca: revista de bibliologie si stiința informarii, 29, 3 (2018): 82-83.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. *Alfabetización Mediática e Informacional. Curriculum para Profesores*. París: UNESCO, 2011. Disponible en <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002160/216099s.pdf>.
- Scolari, C. A. (Ed.). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2018.
- Serres, M. *Pulgarcita. El mundo cambió tanto que los jóvenes deben reinventar todo: una manera de vivir juntos, instituciones, una manera de ser y de conocer*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2013.
- Thorndike, E. L. “Animal Intelligence: An Experimental Study of the Associative Processes in Animals”, *The Psychological Review: Monograph Supplements*, 2, 4 (1898), i-109. doi:10.1037/h0092987.
- Toffler, A. *La tercera ola*. Bogotá: Círculo de Lectores, 1981.