

Competencias transmedia de estudiantes de periodismo en la Universidad de La Habana tras la COVID-19

Transmedia skills of journalism students at the University of Havana after COVID-19

Mercedes Muñoz Fernández ^{1*} <https://orcid.org/0000-0000-0000-0000>

Max Barbosa Miranda ^{2**} <https://orcid.org/0000-0001-6695-0779>

Cinthy Cabrera Tejera ^{1***} <https://orcid.org/0000-0002-5212-7949>

Mabel Sánchez Torres ^{3****} <https://orcid.org/0000-0001-5126-8689>

¹Universidad de La Habana, Cuba

²Miami Dade College, Estados Unidos

³Universidad Carlos III de Madrid, España

*mercimf00@gmail.com

**maxwellcuba@gmail.com

***cinthyacabreratejerq@gmail.com

****mabsanch@hum.uc3m.es

RESUMEN

La investigación se centra en el análisis de las competencias transmedia desarrolladas por un grupo de estudiantes de Periodismo de la Universidad de La Habana, que iniciaron sus estudios de pregrado en línea durante la

pandemia de COVID-19. Se basa en el diálogo entre varias perspectivas identificadas en la Ecología Mediática y los Estudios Culturales. Presenta una caracterización del contexto sociopolítico y tecnológico cubano actual. Es un estudio cualitativo de carácter exploratorio, sustentado en la revisión bibliográfica-documental, entrevistas a profesores, grupo focal y encuesta con estudiantes. Los resultados muestran que los aprendizajes transmedia son irregulares al no estar contemplados en la concepción tradicional de derecho a la educación. Dichas conclusiones podrían ser útiles para diseñar programas que potencien las competencias necesarias en el ejercicio periodístico.

Palabras clave: Competencias transmedia, Cultura colaborativa, Periodismo, Educación, Cuba

ABSTRACT

This research focuses on the analysis of transmedia skills of undergraduates who started their Journalism studies online during the Covid19 pandemic at the University of Havana. It's based on the dialogue among several perspectives identified in the Media Ecology and the Cultural Studies. The investigation proposes a characterization of the contemporary sociopolitical and technological context in Cuba. It's a qualitative and exploratory study, supported on the bibliographical documental revision, the focal group and a questionnaire. The results evidence the irregularities of transmedia learning, as this has not been at the core of the traditional conception of the right to education. These conclusions would pave the way for designing professional curricula aimed at potentiating the development of journalists' competencies for professional practice and productive routines.

Keywords: Transmedia skills, Collaborative culture, Journalism, Education, Cuba

Recibido: 12/09/ 2023

Aceptado: 24/10/2023

Introducción

Entre los temas a discusión más relevantes que los cambios tecnoculturales y sociales han supuesto, se encuentran las definiciones tradicionales de alfabetismo, con un particular énfasis en la categoría alfabetismo mediático. Fruto del proceso de evolución, surge el llamado alfabetismo transmedia, que comprende nuevas competencias de los

usuarios para su inserción en contextos online y offline, bajo una cultura derivada de la existencia de ambientes reticulares digitales. El nuevo concepto va más allá de atender a las estrategias de aprendizaje en dichos entornos. Al igual que el alfabetismo mediático señala las habilidades para el consumo crítico, y lo supera al estudiar también las capacidades productivas y de intercambio de contenidos de forma migratoria a través de los medios interactivos.

La selección del caso de estudio responde a las características de una generación cuyo desarrollo cultural, especialmente desde la adolescencia, ha estado mediado por ambientes reticulares digitales. Esto les diferencia como el primer grupo etario marcado a edades tempranas con el acceso masivo a Internet en Cuba por conexión móvil. Entonces, se pueden describir los cambios en sus modos de comprender o configurar la realidad y relaciones a partir de esos entornos desde distintas áreas del conocimiento como Psicología o Pedagogía.

Dicho diálogo interdisciplinar de trasfondo sirve como plataforma a la presente exploración. Asimismo, desde los estudios de Comunicación, el investigador Carlos Scolari (2017) afirma que todavía está pendiente la plena incorporación de las narrativas transmedia en la formación académica y profesional de los comunicadores: “Si bien son prosumidores transmedia en su vida extraescolar, la mayoría de los jóvenes profesionales que salen de las universidades fueron formados para la producción monomediática”.

El contexto impone la creación de estrategias educativas que exploren, impulsen y gestionen esas habilidades desarrolladas fuera de los espacios tradicionales de aprendizaje. La novedad de esta investigación radica, precisamente, en el posicionamiento dentro de la academia cubana del análisis de las competencias transmedia de sus estudiantes que implican la creación de discursos transmedia, una comprensión —consciente o no— de los entornos donde se expande esos discursos, y formas diferentes de aprender habilidades.

De esta forma, se contribuye a entender y recuperar las prácticas en que se sustenta la relación universitarios-medios interactivos digitales y universitarios-medios-docentes, teniendo en cuenta las brechas digitales que se evidenciaron más durante la pandemia de COVID-19 ante el cierre presencial de los espacios educativos. Al mismo tiempo, se señalan necesidades en la formación de profesionales más preparados tanto para la producción como para la interpretación de debates transmediáticos, lo que aporta información útil, no solamente para académicos de estos temas, sino también para empleadores y docentes.

En relación a los aspectos metodológicos cabe señalar que este artículo expone una revisión bibliográfica de los principales conceptos en cuestión y se configura fundamentalmente a partir del estudio de caso con un diagnóstico de competencias transmedia entre 42 estudiantes de 2do. año de la Licenciatura en Periodismo encuestados. Se

trata de una muestra no probabilística que, acorde con las exigencias de la perspectiva cualitativa de investigación, no implica la generalización de los resultados, sino el trabajo posterior con especificidad en el desarrollo docente que se realiza actualmente para ser evaluado como continuidad del estudio.

Para la elaboración de la encuesta se partió de la taxonomía de competencias y subcompetencias del proyecto Transmedia Literacy (Scolari, 2018a, p.9) asignando puntos por respuesta en una escala para interpretar los niveles de desarrollo. Para subcompetencias evolutivas se usaron preguntas de selección única y puntos equivalentes al número seleccionado y para subcompetencias que no se pueden analizar de forma evolutiva se emplearon preguntas de selección múltiple con un punto por cada elección. Hubo 6 opciones en cada ítem (23) asociadas a la siguiente escala: (ningún desarrollo 0 – 5 máximo desarrollo).

El diagnóstico se realizó de esta manera y no directamente en una escala de autoevaluación pues se asume que en ocasiones los usuarios tienen saberes blandos pero no saben nombrarlos como competencias ni identificar su nivel. Por último, se realizaron entrevistas a docentes y cuatro sesiones de una hora de Grupo Focal para validar la existencia de las competencias transmedia y conocer los sentidos que les atribuyen a ellas los sujetos en el contexto mediador.

Marco conceptual: competencias transmedia entre entornos aún emergentes y (re)configuraciones culturales

Los enunciados científicos relativos a la comprensión de los procesos comunicativos pueden agruparse a través de un conjunto de perspectivas dominantes desde el abordaje del receptor hasta el entender a cada individuo como agente comunicativo. La alfabetización, incluso mediática, ha sido muchas veces interpretada como un proceso de educación bancaria de uno a muchos, en vez de entenderse como una apropiación cultural amplia y participativa.

La evolución de los paradigmas implica que se tenga —en presente porque coexiste con el resto de alfabetismos en medio de una transición cultural— una alfabetización tradicional con base en la lingüística. Esta propone un sistema de jerarquización en cuanto a la expresión, a los aprendizajes o a lo que se define como centro y periferia dentro de la cultura o subcultura; concepto deconstruido por los Estudios Culturales y los enfoques latinoamericanos sobre la educación participativa para la emancipación.

Por su parte, la metáfora de la Ecología Mediática constituyó otro paso en la evolución teórica al interesarse por la interacción de los seres humanos con los medios, y estudiar estos últimos como ambientes. La noción de la

comunicación en ambientes reticulares digitales es explicada por Marrero (2013) y el presente artículo asume esa definición para acercarse a su objeto de estudio a partir de presupuestos de carácter sociocultural:

[Los ambientes reticulares digitales refieren] entornos info-comunicacionales emergente, en y a través de los cuales tienen lugar procesos multidimensionales de información y comunicación mediados por las tecnologías digitales, y basados en la arquitectura reticular como forma organizativa básica. Configuran entramados de relaciones y prácticas culturales que se expresan en múltiples tejidos discursivos, a partir de la (re)producción y el uso de dispositivos y plataformas hipermediales por parte de actores sociales diversos (institucionales, colectivos, individuales), involucrados en interacciones simultáneas de matriz y alcance local-global, condicionadas, a su vez, por la articulación entre sistemas técnicos (hardware y software) e interfaces en tanto intermediaciones relevantes y constitutivas de la producción de sentidos, en un contexto sociocultural determinado. (p. 117-118)

Dentro de ese escenario, el usuario se convierte en el eje del proceso comunicativo e interviene en la creación y publicación de contenidos de valor, intercambia información, y participa a través de plataformas más dinámicas, interactivas y de fácil navegación; con lo cual puede definirse como usuario “agente” (Marrero, 2013, p. 119-129) de los procesos en que interviene. Estos presupuestos pueden llevar a pensar que para las actuales generaciones cada vez más el aprendizaje está ligado a intercambios colaborativos en ambientes reticulares digitales por la propia cultura de red.

En un intento más reciente por sistematizar la idea evolutiva del alfabetismo mediático, Scolari (2018b, p.17) propone el alfabetismo transmedia como la serie de habilidades, prácticas, prioridades, sensibilidades, estrategias de aprendizaje y formas de compartir que se desarrollan y aplican en el contexto de culturas participativas. La transmedia literacy sitúa su espacio en las redes digitales y las experiencias con los medios interactivos, al considerar a la persona como usuario agente que adquiere sus competencias fuera de las instancias escolares.

El adjetivo “transmedia” como concepto se atribuye al investigador Henry Jenkins en 2003 y en este caso hace referencia a cómo las personas —desde muy temprana edad— se han incorporado masivamente al rol de productores de contenidos, y transitan de una plataforma a otra, ya sea offline u online, lo cual forma parte de la “cultura de la participación” (Jenkins et al., 2006) consolidada con la transformación de prácticas en red que impulsó Internet.

Al reconocer la condición transmedia en la relación de usuarios y medios digitales interactivos, el proyecto Transmedia Literacy promueve el concepto que se asume a los efectos del presente artículo: “Las Competencias

transmedia se definen como una serie de habilidades relativas a la producción, distribución y consumo de contenidos que les permiten a los usuarios relacionarse con los medios digitales interactivos” (Scolari, 2018b, p.20).

Para la descripción de competencias específicas que se analizan en el presente estudio se trianguló la taxonomía presentada por el proyecto Transmedia Literacy (Scolari, 2018b), validada por 10 instituciones en 8 países, de ellos dos latinoamericanos, con investigaciones que se acercaran a las competencias necesarias o existentes entre estudiantes y profesionales del periodismo (Fuentes Puebla, 2019; Pérez Forteza, 2020; Giraldo-Luque et al, 2020) de manera que se trabaja con la operacionalización, como se muestra en la tabla 1, de las siguientes dimensiones:

Competencias de producción: entendidas como la posibilidad de concebir planificar, producir, editar contenidos desde diferentes plataformas y lenguajes (competencias operativas y creativas). Se basa en la Creación y modificación de producciones escritas, de audio, video o imágenes, diseños y dibujos. Se puede incluir también el uso de software y herramientas para esos fines. De igual forma, otros autores insertan aquí el uso de códigos y herramientas TIC para crear páginas web, formatear ordenadores, conectar dispositivos a redes locales, por ejemplo.

Competencias con los medios y la tecnología: se dice de la adquisición de conocimientos sobre los medios (consumo de contenidos, dieta mediática y de tecnologías, lenguajes, entorno mediático, reflexión sobre cualidades de un software y habilidades relativas a poner en práctica esos conocimientos). Incluye el reconocimiento y descripción de los intereses o estructuras de las empresas de medios, la publicidad o características tecnológicas también.

Competencias en la prevención de riesgos, ideología y ética: se refiere al análisis de representaciones mediáticas (violencia, estereotipos o valores), ética gamer, la protección de la privacidad y seguridad digital; así como el conocimiento de normas o regulaciones legales en este ámbito. Se vincula también con el reconocimiento y descripción de fuentes e información fiable, unido a la Evaluación y reflexión a fin de adoptar medidas.

Competencias de gestión: estas se pueden definir como la administración de contenidos de diferentes plataformas, además de la implementación de habilidades sociales y presencia digital. Se evidencia en la capacidad para autogestionar el tiempo y los recursos, la propia identidad, los sentimientos y cómo se presentan en los medios. También se incluye el proceso que inicia con darse cuenta de la necesidad de información para entonces buscarla, seleccionarla, establecer redes de colaboración y coordinar formas de liderar acciones o enseñar a otros.

Competencias narrativas, estéticas y performativas: las prácticas vinculadas a estas competencias incluyen la reconstrucción de mundos narrativos, rasgos estéticos y la interpretación, tanto en escenarios presenciales como virtuales, ya sea desde la actuación, baile, música o cosplay. Así como la evaluación y descripción de géneros y formatos. Se asocia también a habilidades dentro de los videojuegos como la adaptabilidad, el avance en las historias del juego con herramientas, estrategias, mapas y expansiones.

Tabla 1 - Operacionalización de los indicadores de cada dimensión. Muestra también cantidad de personas que alcanzaron cada nivel.

Subcompetencias	Ningún	Mínimo	Poco	Algún	Bastante	Máximo
Creación y modificación de producciones escritas	2	8	7	20	5	0
Creación y modificación de producciones de audio y video	2	8	3	15	14	0
Creación y modificaciones fotográficas	1	17	13	8	1	2
Creación y modificaciones diseños y dibujos	25	10	6	1	0	0
Uso de herramientas de producción audiovisual	0	11	13	14	4	0
Uso de códigos y herramientas de Tics avanzadas	2	23	14	2	0	1
Reconocimiento, descripción y comparación de características de entornos mediáticos	3	9	10	11	8	1
Reconocimiento y descripción	0	2	17	13	10	0
Aplicación de la prevención del riesgo	2	6	13	12	6	3
Evaluación y reflexión	2	6	9	16	6	3
Adopción de medidas	9	19	6	6	2	0
Autogestión del tiempo, las emociones y los recursos	2	3	13	12	7	5
Búsqueda selección y descarga	1	7	7	17	6	4
Gestión de archivos y difusión de contenidos	6	18	11	7	0	0
Participación en redes sociales	2	17	7	9	4	3
Colaboración	7	10	12	10	2	1
Coordinación, formas de liderar y enseñar	17	15	7	3	0	0
Gestión de la propia identidad	8	9	7	7	2	9
Actuar	14	13	11	2	2	0
Habilidades individuales en videojuegos	15	3	5	2	10	7
Interpretación, reconocimiento y	5	15	9	5	4	4

descripción						
Aplicación de criterios en comparación estética	3	10	3	6	13	7

Fuente: Encuesta a 42 estudiantes de periodismo. 7 de octubre, 2022

El posicionamiento teórico permite estudiar el concepto de transmedia vinculado a los usos sociales de los usuarios, como forma de hilar sus propias narrativas e identidades en la ecología mediática y el contexto a nivel país o global. Ello marca una diferencia respecto a la mayoría de las investigaciones en Cuba que se acercan al término desde el ámbito del análisis de producciones o pauta para narrativas; sin atender los cambios culturales entre usuarios.

Educación para y desde la Comunicación

En Cuba cierto desarrollo de algunas competencias transmedia y la apropiación cultural de las TIC es anterior a la expansión de la infraestructura y la entrada masiva de Internet en la Isla (Elizalde, 2013). Esto ocurrió a partir de una particular cultura de red(es) de contenido(s) y entorno(s) digital(es), no necesariamente online, que existe y se ha expresado de formas diversas: desde las redes informales de gestión de grupos de contenidos audiovisuales curados en el formato Paquete (Cabrera, 2015) hasta la formación de una cultura gamer, reforzada por las dinámicas multijugador en red (González, 2015).

En Cuba, las particularidades para el acceso, uso con sentido y apropiación social tanto de Internet como las TIC en general han estado mediados por las circunstancias o tensiones que se generan por su contexto político en la región. Sin embargo, al hablar sobre educación desde la Comunicación y los medios en el país, hay que remontarse a la fundación del Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográficos (ICAIC) en 1959 con la concepción del cine como un instrumento decisivo en el desarrollo de la conciencia de los individuos y agente de cambio social.

En ocasiones por encima de las instituciones académicas, los espacios educativos no formales del ámbito de la cultura (proyectos socioculturales, productoras comunitarias, cine-clubes) determinan los procesos de recepción y producción mediática. En 1987 se crearon los Joven Club de Computación y Electrónica (JCCE) con la intención de comenzar una campaña de alfabetización en computación que se dirigía especialmente a jóvenes. Sectores como el científico y el educacional se priorizaban.

La última década del siglo XX presentaba un panorama distinto, pues Estados Unidos flexibiliza el acceso de Cuba a Internet e implementa “una Guerra Fría ciertamente política, tecnológica, retórica, y que, mirada en amplitud, resulta sobre todo cultural” (Cabrera, 2015 p.42); en contraste con una precaria situación económica y la escasa infraestructura para ancho de banda disponible en el país. Por lo que el gobierno cubano acudió a las regulaciones

institucionales para controlar el uso de la red. Esta sería utilizada para responder intereses específicos de las instituciones como repositorios de información, herramienta para el comercio electrónico o escenario de difusión de información.

Más adelante se les dio acceso a intelectuales, periodistas y artistas con la finalidad de llevar la realidad nacional al mundo. Pero en la práctica el uso personal de espacios como sitios de redes sociales se comenzó a pasar a horarios de poco tráfico. Para la investigadora cubana Milena Recio (2014 citado en Cabrera, 2015, p.41):

La situación sociocultural en la que nos desenvolvemos imprime a nuestras relaciones sociales y a nuestros horizontes mentales la huella de lo digital/virtual/global encarnado en toda su amplitud en Internet, aunque el acceso a esta red esté diferido, sea limitado o incluso imposible.

En síntesis, el panorama mediático cubano se caracteriza por una profunda conexión con los círculos transnacionales de consumo mediático, por comunicaciones interpersonales o redes informales de distribución de contenido. La ampliación y diversificación del acceso a Internet rectorada por la Empresa de Telecomunicaciones de Cuba (ETECSA) trajo la implementación en 2016 del servicio de conexión ADSL (Nauta Hogar) y el de Internet en los móviles mediante las redes 3G y 4G con paquetes de datos o tarifa por consumo hacia 2018.

De manera que se extendió, entonces, la experiencia de conectividad como algo cotidiano y “ubicuo” en buena parte de las capitales provinciales del país, un elemento condicionante de toda experiencia cívica en medio de tensiones sociales de los estudiantes de periodismo que forman la muestra del estudio para este artículo.

Siguiendo la línea de la formación digital, más recientemente se conformó la Empresa Informática y Audiovisuales del Ministerio de Educación (MINED) conocida como (CINESOFT) que tiene como premisa concebir un medio interactivo sustentado en los códigos de los nativos digitales, aunque se debe señalar que esta definición puede ser limitante del desarrollo de mejores programas de estudio. Se ha demostrado que a pesar del compromiso de muchos jóvenes con los ambientes reticulares digitales, esto no significa que tengan competencias inherentes (Boyd, 2014).

Durante el paso por la enseñanza universitaria, en tanto el nivel educacional de los sujetos es mayor, la necesidad del acceso a las TIC va ocupando una centralidad también creciente. Esto constituye un elemento a favor de la aprehensión y usos con sentido más creativos. En un panorama donde comienza a visibilizarse para Cuba, el carácter de Internet como una nueva forma de cultura política, movilización, interacción social y

autotransformación de la ciudadanía, se hace necesario la confluencia de esfuerzos desde lo institucional y las variantes no formales con la finalidad de generar competencias.

La COVID-19 como catalizador de modificaciones en el aprendizaje

Ante la emergencia sanitaria, la Universidad de La Habana centralizó el proceso de enseñanza aprendizaje con el fin de dar acceso gratuito en el Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje EVEA, basada en Moodle, de la institución. Así se intentó ofrecer un escenario “útil, de uso personal y colectivo, mediante el cual los docentes lograran establecer un canal comunicativo interactivo con los estudiantes [...] con diversas alternativas de gestión del aprendizaje para los mismos y que pueda ser convenientemente adaptado a sus necesidades (Laurencio-Leyva et al., 2023).

La pandemia hizo que las universidades y sus procesos académicos tuvieran que reestructurarse desde ese confinamiento, privilegiando ciertos tipos de clases como la autopreparación y consulta. Trajo consigo otras formas metodológicas desde distintos perfiles, sobre todo de plataformas como el WhatsApp, para reforzar el intercambio limitado en EVEA, reconfigurando el espacio privado en espacio docente.

En el ámbito de la formación específica de periodistas se observa que el contexto también reforzó las mediaciones de polarización política en las formas en las que se discute y se desarrolla el discurso o debate en redes y eso demanda que cada vez sea más necesario generar competencias analíticas.

Una investigación sobre los desafíos de la infocomunicación en el país ante la COVID-19 (Silva, Barbosa y Muñoz, 2021) señala la pobre colaboración en la co-creación de contenidos digitales, las insuficientes infraestructuras tecnológicas, y la urgente necesidad de alfabetizar a las personas en el uso y consumo de contenidos de este tipo. Las iniciativas mediáticas expuestas en dicho estudio cumplen con su función de informar, pero no en todos los casos, llevan a la profundización, reflexión o a generar un intercambio con los usuarios.

No obstante, se expresa la intención de crear productos infocomunicacionales de gran calidad en revistas jóvenes como Alma Mater y Juventud Técnica, con sus potencialidades infográficas e interactivas; así como la existencia de proyectos como Cubadata, quienes muestran una rica diversidad de visualizaciones de los datos con la demanda de competencias avanzadas de las TIC, (Silva, Barbosa y Muñoz, 2021). Dichos proyectos se nutrían en especial

con el potencial que ha salido recientemente de las universidades y por tanto debe seguirse formando esas competencias que en ocasiones son vistas como satélites en la formación curricular y puesta en práctica desde la realización periodística.

Competencias Transmedia de estudiantes de periodismo bajo lupa

En primer término, se observa en los resultados de la investigación que ante contexto atípico dado por la pandemia de COVID-19, la muestra de estudiantes generó conocimientos agregados que se relacionan con dinámicas virtuales o híbridas para proceso docente útiles en para mantener las buenas prácticas y perfeccionar estas modalidades en acciones pedagógicas.

La Lic. Zulema Samuel del Sol (comunicación personal, 22 de octubre de 2022) confirma que también se notaron mucho más las brechas entre aquellos que tienen una posibilidad de relacionarse con las tecnologías desde una edad temprana o con mayores facilidades: mayor nivel adquisitivo para el acceso, así como padres más preparados para este contexto que suplen las necesidades que la educación institucional no ha podido cubrir, por ejemplo.

Los estudiantes de periodismo poseen en general algún desarrollo de Competencias transmedia, aunque los casos de máximo desarrollo no superen el 21% de la muestra (9 estudiantes) (Tabla 2). Son capaces de buscar, seleccionar, recuperar y gestionar información u otros recursos para su intercambio, producción y consumo en ambientes reticulares digitales. Aplican criterios de comparación estética como logran, en su mayoría satisfactoriamente, reconocer, describir y evaluar situaciones de riesgo en estos entornos.

Tabla 2 – Cantidad de personas que alcanzaron cada nivel de desarrollo por dimensión o competencia general evaluada.

Competencias generales	Mínimo	Poco	Algún	Bastante	Máximo
Producción	2	18	20	2	0
Medios y tecnología	3	9	10	11	9
Prevención de riesgos, ideología y ética	1	11	23	6	1
Competencias de gestión	1	19	19	3	0
Competencias narrativas, estéticas y transformativas	2	18	12	9	1
Promedio general	0	19	22	1	0

Fuente: Encuesta a 42 estudiantes de periodismo. 7 de octubre, 2022

Sin embargo, en suma, son insuficientes sus posibilidades de aprovechar lo que saben para participar de forma efectiva en redes sociales; así como coordinar, liderar y enseñar a otros respecto a los medios o las tecnologías. El poco desarrollo de algunas subcompetencias de producción también influye en que la mayoría, aún con los conocimientos para ello, no adopte medidas para fomentar entornos seguros con análisis críticos a los estereotipos, la violencia y conflictos éticos en los medios.

Al comparar las cinco Competencias transmedia a escala se evidencia que aquellas donde se alcanza máximo desarrollo en promedio están más vinculadas al consumo que a la producción o gestión (Tabla 2). Si se tiene en cuenta que se trata de estudiantes de periodismo, esto resulta una importante alerta.

No obstante, el resultado coincide con otros estudios, especialmente de Latinoamérica donde se sopesa la variable brechas de acceso a mejores dispositivos e Internet. Respecto a la influencia de este factor, una participante del grupo focal comenta: “Yo realmente no sé que me ha llevado a eso, pero hubo un tiempo en que quizás empleaba más las redes sociales para postear cosas y ya me he vuelto ajena a eso” (Grupo Focal, 9 de octubre, 2022). En otro momento de la sesión en profundidad explica las vicisitudes para conectarse solo para ver las actualizaciones de los contenidos que le interesan.

Las investigaciones citadas también han demostrado que las nuevas generaciones, siendo grandes consumidores de medios, están más limitados a la hora de producir, contradiciendo algunos discursos que ponen en circulación la idea de que todos los jóvenes crean contenido a diario o tienen competencias productivas o de gestión de redes innatas, lo que inmoviliza su propio desarrollo.

Incluso en las Competencias de medios y tecnologías centran toda su atención en el consumo, pues la pregunta más elegida fue: ¿Cómo selecciono mejor la información que necesito? Se encuentra muy relacionada a las habilidades profesionales que deben desarrollar, pero llama la atención que no le movilicen otras interrogantes, por ejemplo, el cuestionarse sus propias capacidades.

Esto es importante desde la perspectiva de las futuras acciones para el desarrollo de competencias en estudiantes de periodismo. Dentro de un aula hay mayor probabilidad de tener algunos alumnos con bastante desarrollo en competencias narrativas, estéticas y performativas o de Prevención del riesgo, ideología y ética que de encontrar a aquellos que puedan vincular el pensamiento crítico para el consumo individual, a proyectos y productos que sepan gestionar.

Además, por lo percibido en las sesiones de Grupo Focal, en gran medida, el desarrollo de competencias transmedia no es un proceso consciente. Por ende, muchas de las capacidades de la operacionalización que hoy se encuentran poco en los entornos institucionales, deberían ser rescatadas por la enseñanza formal.

No se trata de que el periodista sea experto en diseño, actuación o como gamer, por mencionar algunas de las competencias más marginadas (Tabla 1). Pero poner en perspectiva académica y extensionista las competencias relegadas a entornos informales podría potenciar la intención declarada por el 40.5% de la muestra de usar sus habilidades para pensar y hacer periodismo, como se observa en la figura 1.

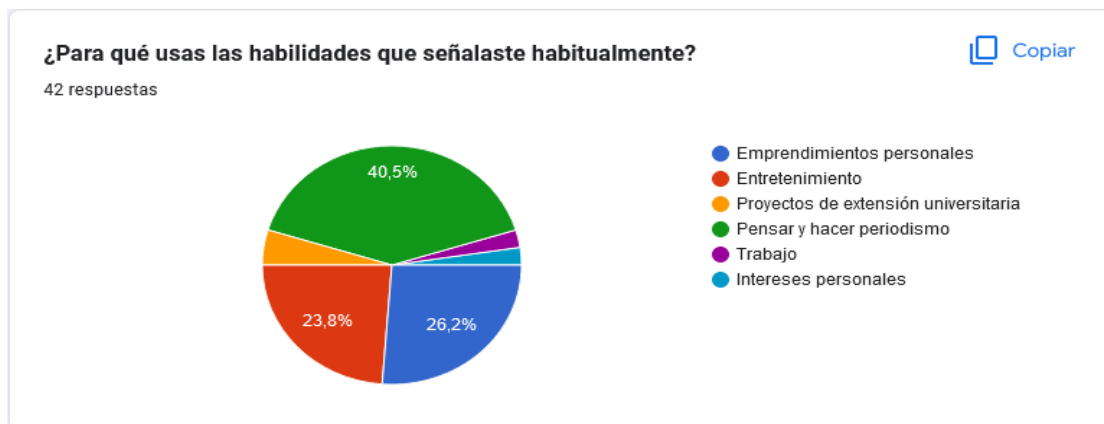


Fig. 1 – Intereses en los que aplican sus competencias transmedia.

Además, en la figura 1 también se observa cómo el 50% de la muestra prefiere emplear sus habilidades para emprendimientos personales y entretenimiento, mientras que solo 2 estudiantes dicen usar sus competencias para proyectos de extensión universitaria.

Encontrar marcadas brechas entre la academia y sus intereses, cultura o prácticas individuales aleja a los estudiantes de la formación de la Facultad de Comunicación. Para la Lic. Karla Picart (comunicación personal, 5 de septiembre de 2022), profesora vinculada con Competencias de producción, aunque el actual programa de estudios demanda mucho atroprepararse, la formación de estas competencias debería ser su principal hilo conductor.

De hecho, Picart atribuye el balance negativo en los niveles de desarrollo de competencias entre otros factores a que muchos sujetos de la muestra estudian y trabajan a causa de la situación económica del país unido al contexto de la COVID-19:

Esto siempre ha pasado, pero ahora la mayoría de ellos trabajan en cosas que no tienen que ver con el Periodismo ni la Comunicación, debido a su primer año con educación a distancia sin prácticas. Sus trabajos suelen ser de áreas con jefes menos comprensivos y por ende se reduce su práctica periodística y se desvinculan o desmotivan de la profesión (K. Picart, comunicación personal, 5 de septiembre de 2022).

Por último, entre los estudiantes analizados se evidencia que su desarrollo de las Competencias transmedia no está distribuido de forma homogénea (Figura 2), sino irregular y por capas. Un mismo estudiante puede saltarse niveles de complejidad y saber usar lenguaje de programación sin dominar un software de edición de audio o video, pues dentro de un mismo grupo de subcompetencias ni siquiera siguen patrones de evolución en cuanto a complejidad.

De ahí que sea valioso aplicar estudios similares desde los primeros años de la carrera en función de adaptar los contenidos de los programas a las mayores necesidades que se identifiquen. La Figura 2 muestra el desarrollo irregular y aquellas subcompetencias más y menos desarrolladas de forma grupal con olas que visibilizan la cantidad de personas en cada nivel (0 – Ningún desarrollo, 1- Mínimo Desarrollo, 2- Poco Desarrollo, 3- Algún desarrollo, 4- Bastante desarrollo, 5- Máximo Desarrollo).

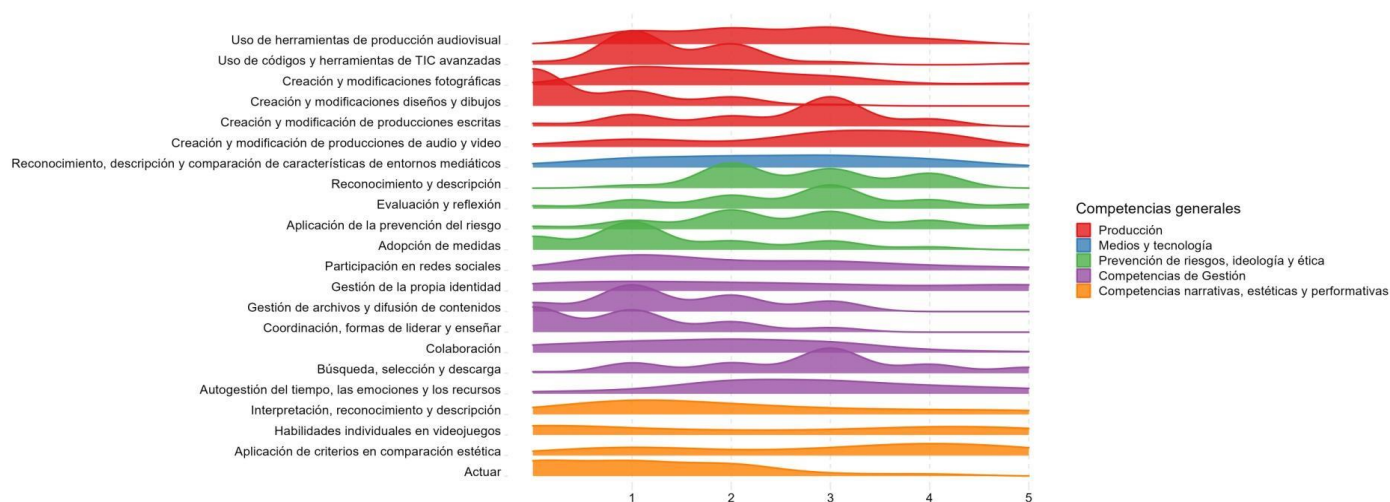


Fig. 2 – Comparación de la cantidad de estudiantes por niveles de desarrollo en cada competencia.

Consideraciones finales

El lenguaje transmedia con las teorías que le sustentan permite interpretar las prácticas sociales, experiencias de comunicación, creación de sentidos o reproducción cultural multisensoriales. Por tanto, la definición de Transmedia no solo es funcional para investigar producciones, sino también para expandir el campo de estudio relativo a las habilidades que permiten a los usuarios relacionarse con los medios digitales interactivos.

Las competencias transmedia son irregulares en cuanto a los niveles de desarrollo que alcanzan los sujetos estudiados y están interconectadas entre sí. Estas se caracterizan por una distribución no homogénea, suelen adquirirse sin poder describirse, y tampoco siguen patrones de evolución en cuanto a complejidad.

Los aprendizajes transmedia no son lineales por lo que las competencias no se generan de forma escalonada. Teorizar en torno a ello no hace, por supuesto, que surja el fenómeno. El aprendizaje en general nunca ha sido lineal pero el sistema de conocimiento imperante en Occidente se fundó en una educación moldeada desde el paradigma verticalista y jerarquizado de uno a muchos.

Con los actuales ambientes reticulares digitales no solo se modifican las formas en que los usuarios agentes participan de la comunicación y las competencias profesionales necesarias para el periodismo; también existe un soporte para visibilizar que la formación del conocimiento se basa en experiencias, es multimodal y asociativa. Se genera una demanda de cambio al paradigma, para refundar una visión de muchos a muchos en la academia que potencie también prácticas colaborativas en el ámbito educativo.

En añadido, se expresa la mediación que tienen los contextos sociotecnológicos en el desarrollo de competencias transmedia. La pandemia de COVID-19 también aceleró la fusión entre la educación formal y el uso de herramientas de comunicación (como WhatsApp) que formaban parte del ámbito privado e informal. Por estas circunstancias atípicas, la muestra de estudiantes ha generado un conocimiento agregado sobre dinámicas virtuales o híbridas; útiles para perfeccionar acciones pedagógicas y de extensión universitaria. Esta propia experiencia podría contribuir a que su futura actividad profesional sea más ubicua e hiperconectada.

En el contexto cubano también se reforzaron las mediaciones de polarización política en las formas en las que se discute y se desarrollan los discursos en redes sociales digitales. Eso demanda cada vez más capacidades analíticas y críticas como parte de las competencias de prevención del riesgo, ética e ideología pero también habilidades vinculadas a la gestión para la participación y colaboración.

La formación de periodistas no se completa cuando pueden identificar estereotipos o discursos de odio en redes sociales si luego no son capaces de generar acciones que muevan el pensamiento social en torno a dichos conflictos. Por tanto, los estudiantes no pueden ver las capacidades críticas como competencias individuales solamente, sino como conocimientos a multiplicar en función del objeto social del periodismo.

Tampoco se puede presuponer el desarrollo totalmente independiente de las competencias transmedia como parte de los programas de estudio que integran la autopreparación. Por ende, se considera una carencia no involucrar su

formación y dejarlas a expensas de los contextos de cada estudiante, mediados por distintas brechas, y las posibilidades que tengan de acercarse a estas capacidades en espacios informales.

Al comparar las cinco Competencias transmedia a escala se evidencia que aquellas donde se alcanza máximo desarrollo en promedio (aunque siguen estando poco extendidas en la muestra) son las más vinculadas al consumo que a la producción o gestión. Si se tiene en cuenta que se trata de estudiantes de periodismo, esto resulta también una importante alerta.

Aunque el caso de estudio específico confirma que la apropiación cultural y adaptación evolutiva para el uso de las TIC es previa a la infraestructura de Internet y predomina la articulación en red; la formación de competencias de producción y gestión tienen que desanclarse de apegos a la retórica del nativo digital pues lejos de ser útil a menudo resulta una distracción para entender los retos que enfrenta la juventud en un mundo informatizado.

Referencias

Boyd, Danah (2014). *It's complicated: the social lives of networked teens*. New Haven y Londres: Yale University Press. DOI:10.12987/9780300166439

Cabrera, Cinthya (2015). *Rutas USB: Acercamiento a la gestión de contenidos audiovisuales en el formato Paquete que realizan actores no institucionales en redes informales en La Habana*. (Tesis de licenciatura no publicada) Universidad de La Habana, La Habana.

Elizalde, Rosa Miriam (2013). *El consenso de lo posible. Principios para una política de comunicación social cubana socialmente consistente y tecnológicamente sustentable en los escenarios prospectivos de regulaciones externas e internas*. (Tesis de doctorado no publicada) Universidad de La Habana, La Habana.

Fuentes Puebla, Thalía (2019). *Cubadebate del ser al deber ser: Análisis de las competencias profesionales de los periodistas de Cubadebate*. (Tesis de licenciatura no publicada). Universidad de La Habana, La Habana.

Giraldo-Luque, Santiago et al. (2020). Competencias transmedia en estudiantes de Periodismo: producción y edición de contenidos informativos multimedia. *ICONO 14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías*, 18 (2), 84-110. Barcelona: <https://doi.org/10.7195/ri14.v18i2.1445>

González, Félix (2015). *Cuando la realidad no es suficiente. Acercamiento a los usos sociales de los videojuegos en redes informales de La Habana*. (Tesis de licenciatura no publicada). Universidad de La Habana, La Habana.

Jenkins, Henry et al. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, Chicago, IL: MacArthur Foundation.

https://www.macfound.org/media/article_pdfs/jenkins_white_paper.pdf

Laurencio-Leyva, Amauris et al. (2023). La virtualidad en la educación superior cubana: influjo del CEPES-UH en su desarrollo. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41 (1 Especial), 32–49. La Habana:

<https://revistas.uh.cu/rces/article/view/2649>

Marrero Santana, Liliam (2013). *Cuando los mapas se convierten en redes: Acercamiento a referentes teórico-metodológicos que tributan a la concepción del usuario en ambientes reticulares digitales*. (Tesis de maestría no publicada), Facultad de Comunicación, Universidad de la Habana, La Habana.

Pérez Forteza, Yasmani (2020). *(Des) informados en una Cuba cada vez más digital*. (Tesis de licenciatura no publicada), Universidad de La Habana, La Habana.

Scolari, Carlos (28 de Octubre de 2017). *Transmedia is dead. Long live transmedia!*

<https://hipermediaciones.com/2017/10/28/transmedia-is-dead/>

Scolari, Carlos (2018a). *Alfabetismo Transmedia En La Nueva Ecología De Los Medios*. Barcelona:

https://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_whit_es.pdf

Scolari, Carlos (2018b). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Barcelona: Ce.Ge.

https://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_Teens_es.pdf

Silva, Niliek, Barbosa, Max y Muñoz, Mercedes (2021). Los desafíos de la COVID- 19. Análisis desde el escenario infocomunicacional en Cuba. *Alcance. Revista Cubana de Información y Comunicación*, 9 (24), 16-33

La Habana: <https://revistas.uh.cu/alcance/article/view/5292>

Conflicto de interés

Los autores no declaran conflicto de interés.

Contribuciones de los autores

Conceptualización: Mercedes Muñoz Fernández, Max Barbosa Miranda, Cinthya Cabrera Tejera y Mabel Sánchez Torres

Investigación: Mercedes Muñoz Fernández

Metodología: Mercedes Muñoz Fernández, Max Barbosa Miranda, Cinthya Cabrera Tejera y Mabel Sánchez Torres

Redacción-borrador original: Mercedes Muñoz Fernández

Redacción- revisión y edición: Mercedes Muñoz Fernández, Max Barbosa Miranda, Cinthya Cabrera Tejera y Mabel Sánchez Torres