

**Diseño de una estrategia de educomunicación, a través de las narrativas transmedia,
orientada al desarrollo de pensamiento y lectura crítica en plataformas VoD**

Línea de investigación - “Pedagogía Praxeológica”

Carlos Fernández Perdomo

Adriana Ramírez Leal

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Maestría en Innovaciones Sociales en Educación

2018

**Diseño de una estrategia de educomunicación a través de las narrativas transmedia,
orientada al desarrollo de pensamiento y lectura crítica en plataformas VoD**

Carlos Fernández Perdomo

Adriana Ramírez Leal

Trabajo de grado para optar al título de
Magister en Innovaciones Sociales en Educación

Asesor

Mg. Julio Palacios Urueta

Corporación Universitaria Minuto de Dios
Maestría en Innovaciones Sociales en Educación

2018

Agradecimiento

A nuestras familias, quienes nos acompañaron en este viaje de aprendizaje, sufrimiento y nuevas experiencias.

A nuestro asesor Julio Palacios, por su apoyo incondicional y sus grandes aportes en este proceso de investigación

A cada docente que nos acompañó en el transcurso de la Maestría en Innovaciones Sociales en Educación.

A nuestros queridos estudiantes, quienes fueron pieza fundamental para el desarrollo y efectividad de nuestra investigación.

A los Decanos de Uniminuto y Unitec, por su autorización para realizar el proceso de investigación en sus instituciones.

Dedicatoria

Dedico este proyecto a Andrea mi esposa, quien sin saber ha recorrido el mismo camino que hemos realizado en la construcción de este documento,

A mi madre la señora Anita quien educó a un ser obsesivo por sus metas,

a nuestro asesor Julio quien lleva a nuestra locura de la mano,

y a mi compañera Adriana y su familia

por su paciencia en este proceso

Carlos Fernández Perdomo

Dedico este proceso de investigación

A Dios, por permitirme vivir esta magnífica experiencia

de innovación, pasión y esperanza;

A mi esposo e hijo, Beto y Tatán,

quienes me brindaron su valioso apoyo

y voz de aliento durante esta travesía.

A mis padres, Eugenia y Vidal, quienes me enseñaron

la importancia del empeño,

la dedicación y la perseverancia.

A Carlitos por su apoyo, su gestión y competitividad

a la hora de crear grandiosas ideas.

Adriana Ramírez Leal

Resumen Analítico Educativo - RAE

1. Autores

Carlos Fernández Perdomo - Adriana Ramírez Leal

2. Director del Proyecto

Julio Palacios Urueta

3. Título del Proyecto

Diseño de una estrategia de educomunicación a través de las narrativas transmedia, orientada al desarrollo de pensamiento y lectura crítica en plataformas VoD

4. Palabras Clave

Educomunicación, Narrativas Transmedia, Pensamiento y Lectura Crítica, Plataformas VoD, Netflix

5. Resumen del Proyecto

Este documento es el resultado de un proceso de investigación en torno a las prácticas lectoras y al pensamiento crítico en los contenidos digitales que visualiza un grupo focal de seis (6) estudiantes de pregrado de dos universidades de Bogotá, mediante el uso de las plataformas VoD – aplicada en Netflix.

Se utilizaron como técnicas de recolección de datos: una prueba diagnóstica para reconocer los factores que causan la debilidad de lectura y pensamiento crítico, una encuesta para analizar el consumo de contenidos digitales y una encuesta diagnóstica de salida para el seguimiento de resultados parciales de los participantes y análisis cooperativo, mediante la creación de un colectivo en una red social.

Todo ello con el fin de construir una propuesta pedagógica que permita aportar a la generación de lecturas críticas en torno a la visualización de las plataformas VoD (*video on demand*), recurriendo las herramientas anteriormente mencionadas.

6. Grupo y Línea de Investigación en la que está inscrita

Grupo: Innovaciones Educativas y Cambio Social

Línea de Investigación: Pedagogía Praxeológica

7. Objetivo General

Diseñar una estrategia de educomunicación, a través de las narrativas transmedia para estudiantes universitarios, orientada al desarrollo de pensamiento y lectura crítica en plataformas VoD.

8. Problemática: Antecedentes y pregunta de investigación

Con la aparición de la web, son evidentes las transformaciones educomunicativas y culturales que se han suscitado en el mundo, ya que en estas nuevas formas de comunicación se determinan componentes de diversas estructuras y modelos que revolucionan y alteran las prácticas y hasta los comportamientos de los individuos; desde la incursión en los núcleos familiares de la televisión, pasando por la influencia en sus hábitos de estudio, hasta su forma de relacionarse con grupos sociales con los cuales identifican su ideología.

Los nuevos escenarios o entornos generados a partir de las nuevas tecnologías tienen características distintas a lo que comúnmente se ha visto en la radio o la televisión, estos permiten que los individuos asuman significados diferentes de una misma situación, por ello esta práctica lectora produce continuamente experiencias comunicativas en donde se hace imperativo proteger mecanismos como la neutralidad y su apertura a nuevos entornos, para ello y ante la incursión de plataformas tecnológicas como los teléfonos inteligentes, la comunicación audiovisual deja de ser

exclusiva de grandes empresas productoras de información y pasa a ser un herramienta del ciudadano de a pie, quien genera sus propios contenidos desde cualquier lugar de la ciudad o del mundo.

De igual manera, en el ámbito educativo, es usual ver a los consumidores de nuevos medios haciendo uso de todas las redes en las que participan activamente, pero se ven enfrentados al continuo acceso de información presentado cada vez de manera más veloz, esto demanda nuevos procesos formativos que nos permitan herramientas para su análisis y comprensión.

Por ello, como docentes en el sector universitario nos planteamos la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo desarrollar una estrategia de educomunicación a través de las narrativas transmedia que fomente el pensamiento y lectura crítica en la visualización de contenidos digitales en plataformas VoD?

9. Referentes conceptuales

- Educomunicación
- Narrativas Transmedia
- Pensamiento y Lectura Crítica
- Plataformas VoD - Netflix

10. Metodología

El método investigativo que se efectuó es la investigación Acción Educativa (IAE) de carácter cualitativo, apoyados en estudios de caso, para lo cual se seleccionó una muestra de tres (3) estudiantes de Cine y Tv de Unitec y tres (3) estudiantes docentes en formación de Uniminuto. Como técnicas de recolección de datos se usaron el diario de campo (vídeo bitácora), métodos de indagación digital, mensajes a través de gifs, audios, imágenes enviadas por los participantes del colectivo creado en la red social *Whatsapp*.

11. Recomendaciones y Prospectiva

Recomendamos conformar grupos focales, que fomenten la lectura crítica a través de narrativas transmedia para que el prosumidor de estos contenidos se convierta en *emirecs* (Aparici, 2018) activos.

Las narrativas transmedia se pueden convertir en experiencias inolvidables en donde la creatividad y la interacción con el público permita la creación de nuevos universos.

Para la creación del sistema de recursos virtuales, es importante no caer en la publicación de la misma información por distintas redes o llamada *crossmedia*.

12. Conclusiones

Los discursos de la lectura y pensamiento crítico, pueden estar influenciados por las condiciones socio-económicas.

El proceso de interacción que propone Thompson (1998) en su libro *la media y la modernidad*, nos permite analizar el cambio en la teoría de los medios de comunicación y la transformación en las relaciones al compartir espacios y tiempos.

La interacción de las series en las plataformas VoD, influyen paulatinamente los discursos, noticias y comentarios de diversos prosumidores en las redes sociales.

13. Referentes bibliográficos

Alarcón, H. B. (2012). Radio Sutatenza &58; un modelo colombiano de industria cultural y educativa. *Boletín cultural y bibliográfico*, 46(82), 4-41.

Aparici, M. (2018). Prosumidores y emirecs: Análisis de dos teorías enfrentadas, *Comunicar*, revista científica de comunicación y educación.

- Barón, B. (2015). Impregnar de nuevos sentidos vitales la educación. *Praxis Pedagógica*, 15(16), 129-133. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.15.16.2015.129-133>
- Bazalgette, C. (2004) Comunicar, 28, 2007, Revista Científica de Comunicación y Educación; ISSN: 1134-3478; páginas 122-142. • T E M A S. Declaración de UNESCO en Grünwald (Alemania); Educación en medios para jóvenes en Sevilla; La estrategia internacional de la educación en medios; La Carta Europea para la Alfabetización en los Medios de Comunicación.
- Botticelli, S. (2014). Sobre las Posibilidades de la Crítica: Foucault y la Flecha Apuntada Hacia el Corazón de la Actualidad. *Revista Filosofía UIS*, 13(1), 97-119.
- Buckingham, D. (2005). Educación en medios: alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea (No. 371.64/. 69). Paidós.
- Canclini, N. G. (2007). Lectores, espectadores e internautas.
- Cárdenas, R. & Troncoso, A. (septiembre-diciembre, 2014). Importancia de las artes visuales en la educación: Un desafío para la formación docente. *Revista Electrónica Educare*, 18(3), 191-202. Recuperado de <http://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v18n3/a11v18n3.pdf>
- Carrillo, P. (2015). La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, vol. 20, núm. 64, pp. 219-240, Consejo Mexicano de Investigación Educativa, A.C. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/140/14032722011.pdf>
- Castells, M. (2001). Internet y la sociedad red. *La factoría*, 14, 15.
- Costas, J. (2017). El Flow se estanca: el contra modelo ‘televisivo’ de Netflix”. *Revista de estudio de comunicación*.

- Cuchuca, D. (2017); análisis de la variación en la distribución de contenidos audiovisuales del modelo de negocio: “caso netflix”. (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Machala. Machala, Ecuador.
- Eco, U. (1992). Los límites de la interpretación. *Ed, Lumen, Barcelona*.
- Freire, P. (2007). La educación como práctica de la libertad, México: Siglo XXI, pg.47. (original, 1969).
- Fontcuberta (2001). El rol de los medios de comunicación en la gestión del conocimiento. En: Covi, D. Comunicación y Educación: La perspectiva latinoamericana, México D.F.: ILCE, p.57-71.
- García, E. (1975). Lengua y literatura. La Habana: Pueblo y educación.
- García, V. (1993). Introducción general a una pedagogía de la persona. *Madrid: Ed. Rialp*.
- Gutiérrez, E. (2008). La lectura en el entorno de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Claves para su comprensión y pistas para una prospectiva. UNESCO. Recuperado de: http://www.cerlalc.org/Prospectiva/Eduardo_Gutierrez.pdf
- Heredía, V. (2017). Revolución Netflix: desafíos para la industria audiovisual. Universidad de Medellín. Colombia.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2016). Metodología de la Investigación. Sexta Edición. Editorial Mc Graw Hill. Iztapalapa, México.
- ICFES. (2017). Informe Nacional de resultados. Colombia en PISA 2015. Bogotá: ICFES. Recuperado de: <http://cort.as/-BgE->
- Jenkins, H. (2009). Transmedia storytelling. Volume, (1), 56.
- Johnson, C. (2014, julio 4) Redes para la ciencia, la manera disruptiva de aprender [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=NQFMArcQI5o&list=PL32834A97F99676DE>, 2011.

Juliao, C. (2011). El enfoque praxeológico.

Juliao, C. (2014). Una pedagogía praxeológica.

Labrada, F. (agosto, 2015). Proyecto plataforma de coordinación regional para la distribución audiovisual. Informe Final 03 - Panorama de distribución digital de Cine VoD y sus modelos de negocio. Ministerio de Cultura de Colombia. Dirección de cinematografía. Bogotá, Colombia.

López, M., & Arcila, C. (2016). Adopción y uso de medios sociales por jóvenes de la Costa Caribe de Colombia. *Investigación & Desarrollo*, 24(2).

Martín, J. (2003). *Oficio de cartógrafo*. Fondo de cultura económica.

Martín, C. (octubre, 2018). Guía sobre el uso educativo de blogs. Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado de

http://serviciosgate.upm.es/docs/asesoramiento/Blog_educativo.pdf

Masterman, L. (1993). La enseñanza de los medios de comunicación, Ediciones de la torre Madrid.

Manovich, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Barcelona. *Paidós comunicación*

Manovich, L. (2002). La vanguardia como software - Título original: Avant-garde as Software. ISSN 1695-5951.

Meza, L. (2009). Elementos de pensamiento crítico en Paulo Freire: Implicaciones para la educación superior. *Revista Digital: Matemática, Educación e Internet*, 10(1).

MinCultura (2018). Plataforma Retina Latina. Dirección de Cinematografía del Ministerio de Cultura de Colombia. Recuperado de: <https://www.retinalatina.org/>

- Ojer, T., & Capapé, E. (2012). Nuevos modelos de negocio en la distribución de contenidos audiovisuales: el caso de Netflix. In *I Congreso Internacional de la Red Iberoamericana de Narrativas Audiovisuales (Red INAV). Málaga-Sevilla, 23-25 de mayo de 2012*. Editores: Virginia Guarinos, María Jesús Ruiz (pp. 197-210). Sevilla: Universidad de Sevilla, Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías.
- Pérez, M. (2003). Leer y escribir en la escuela: algunos escenarios pedagógicos y didácticos para la reflexión. *Bogotá: Ministerio de Educación Nacional*.
- Quijano, A. (1999). Colonialidad del poder, cultura y conocimiento en América Latina. *Dispositivo*, 24(51), 137-148.
- Ramírez, E. (2017). La formación de lectores para el uso ético de la información, Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas, UNAM, México.
- Restrepo, B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. *Educación y Educadores* [en línea]. Disponible en: <http://oai.redalyc.org/articulo.oa?id=83400706> ISSN 0123-1294
- Santillana, E. (2016, octubre 7). Foro virtual "Lectura crítica, la comunicación y la democracia" por Fabio Jurado. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=zbcJK2Q65sg>
- Scolari, C. (2017). El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. Informe.fge.es
- Scolari, C. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Grupo Planeta (GBS).

Semana (2016, 12 de junio) Artículo. ¿Cómo leemos en Colombia? Informe especial.

Recuperado de: <https://www.semana.com/on-line/articulo/que-tanto-leen-los-colombianos/508314>

Serrano de Moreno, S. (2008). El desarrollo de la comprensión crítica en los estudiantes universitarios: hacia una propuesta didáctica. *Educere*, 12(42), 505-514. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/356/35614569011.pdf>

Smith, F. (1994). De cómo la educación apostó al caballo equivocado: Aique. Buenos Aires.

Toffler, A. (1980). Prosumidor. la tercera ola. Bantam Books.

Thompson, J. (1998). El desarrollo de la interacción mediática. a Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación, Barcelona, Paidós, 115-159.

Twitter (2018). Centro de ayuda - Usando Twitter. Recuperado de <https://help.twitter.com/en/using-twitter#search-and-trends>

Valencia, F. (2008). La formación de lectores críticos desde el aula. *Revista Iberoamericana de educación*, (46), 89-105.

Zarandona, E., Basterretxea, J., Idoyaga, P., & Ramírez, T. (2008). La alfabetización audiovisual entre adolescentes vascos: implicaciones para las prácticas educativas y propuesta de intervención. *Comunicación y sociedad*, (9), 119-143. Recuperado en 21 de noviembre de 2018, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2008000100006&lng=es&tlng=es.

(s.f). Premisa de la serie: La casa de papel. Gran Torrent. [Página Web]. Recuperado de: <https://grantorrent.net/series/la-casa-papel-temporada-2-torrent-castellano-grantorrent/>

Title

Design of an educommunication strategy through transmedia narratives, oriented to the development of critical thinking and reading on VoD platforms

Abstract

This document is the result of a research process around reading practices and critical thinking in digital content that visualize a focus group of six (6) undergraduate students from two universities in Bogotá, through the use of VoD platforms. - applied on Netflix.

Data collection techniques were used: a diagnostic test to recognize the factors that cause reading and critical thinking weaknesses, a survey to analyze the consumption of digital content and a diagnostic exit survey to track the partial results of the participants. and cooperative analysis, through the creation of a collective in a social network.

All this in order to build a pedagogical proposal that allows contributing to the generation of critical readings around the visualization of the VoD platforms, using the aforementioned tools.

Keywords

Educommunication, Transmedia Narratives, Reading and critical thinking

Tabla de contenido

Índice de Figuras.....	18
Introducción	19
1. Contextualización.....	21
1.1. Macro contexto	21
1.2. Micro contexto.....	23
2. Problemática.....	26
2.1. Descripción del Problema.....	26
2.2. Formulación del Problema.....	28
2.3. Justificación	28
2.4. Objetivos.....	30
2.4.1. Objetivo General.....	30
2.4.2. Objetivos Específicos	30
3. Marco Referencial.....	31
Antecedentes.....	31
Alfabetización Audiovisual	31
La radio y la televisión	33
Internet.....	36
Plataformas VoD	37
3.1 Marco Teórico	39

Educomunicación	39
Narrativas Transmedia.....	43
Prosumidor.....	47
Lectura y pensamiento críticos	48
Práctica lectora	53
4. Diseño Metodológico.....	54
4.1. Tipo, método y enfoque de investigación.....	54
4.3. Fases de la investigación	55
Fase preparatoria - Ver	55
Fase de planificación - Juzgar	55
Fase de entrada - Actuar	56
Fase de resultados - Devolución Creativa	56
4.4. Población y muestra.....	59
4.5. Instrumentos de recolección de datos	59
5. Resultados	61
Estrategia de Educomunicación - Lectura y Pensamiento Crítico	61
Interacción Paidocénica	61
Interacción Paidocénica en <i>Whatsapp</i>	63
Sistema de recursos virtuales.....	63
Blog	64

Spreaker	65
Aplicación móvil	67
Instagram	67
Página de Facebook	68
Twitter	69
Canal en YouTube	70
5.1. Técnicas de análisis de resultados	71
5.2. Interpretación de resultados	72
6. Hallazgos.....	82
7. Conclusiones	85
8. Recomendaciones.....	87
9. Referencias bibliográficas.....	88
10. Anexos	93
Instrumentos diseñados.....	94

Índice de Figuras

Figura N° 1. Árbol de Problemas	28
Figura N° 2. Actividad del usuario en Netflix.....	60
Figura N° 3. Actividad de streaming reciente - Netflix.....	60
Figura N°4. Logotipo Perspectivas Transmediales	64
Figura N° 5. Blog - Perspectivas Transmediales	65
Figura N° 6. Perfil en Spreaker - Perspectivas Transmediales.....	66
Figura N° 7. Aplicación móvil - Perspectivas Transmediales.....	67
Figura N° 8. Instagram - Perspectivas Transmediales.....	68
Figura N° 9. Página Facebook - Perspectivas Transmediales	69
Figura N° 10. Twitter - Perspectivas Transmediales	70
Figura N° 11. Canal Youtube - Perspectivas Transmediales.....	71
Figura N° 12. Perfiles - Netflix	75
Figura N° 13. Listado visualización - Netflix.....	76
Figura N° 14. Colectivo Netflix - Whatsapp 1	77
Figura N° 15. Colectivo Netflix - Whatsapp 2.....	79
Figura N° 16. Colectivo Netflix - Whatsapp 3	81
Figura N° 17. Cronograma	93
Figura N° 18. Prueba de entrada.....	94
Figura N° 19. Método de indagación 1.....	97
Figura N° 20. Método de indagación 2.....	99

Introducción

Las nuevas tendencias de comunicación, que se han implementado en la actualidad, han permitido una sociedad más participativa y crítica en los medios; sin embargo, asimismo se ve una clara apatía por parte de los nuevos consumidores de medios de comunicación, quienes se limitan, a reenviar la información y dejan de lado la reflexión ante contenidos y noticias relevantes para sus comunidades investigativas y entorno social; mediante la formación para la lectura y pensamiento críticos en las nuevas redes de comunicación, esperamos lograr el fortalecimiento de los procesos comunicativos, usando las herramientas mediáticas como nuevas posibilidades de formación para la práctica lectora en contenidos digitales.

Para el primer capítulo mostramos la contextualización de la investigación, la problemática, su respectiva justificación, el objetivo general y los correspondientes objetivos específicos, el marco referencial, el cual está subdividido en tres grandes categorías, la Educomunicación, las Narrativas Transmedia y el Pensamiento y Lectura Crítica. Nombraremos a los teóricos y pensadores, que han influenciado la construcción de estos pensamientos transmediales que influyen notablemente el contexto latinoamericano.

Posteriormente, damos a conocer el diseño metodológico, en donde se expone el tipo de investigación seleccionada, el cual es de orden cualitativo, el grupo objetivo de dos universidades de Bogotá con el cual estamos construyendo la investigación, las herramientas mediáticas que nos proporcionan las redes sociales, para desarrollar nuestros objetivos propuestos, los hallazgos cualitativos y los resultados que presenta nuestro grupo de estudio.

Finalmente, en el capítulo cinco se sustenta la estrategia de educomunicación a través de la creación de una interacción que llamamos paidocénica, la cual está acompañada de la estructuración de un sistema de redes virtuales que fomentará la participación y la creación de nuevas experiencias a partir de las prácticas lectoras, así como del pensamiento y lectura crítica de cada individuo que se disponga a intervenir en las mismas.

1. Contextualización

1.1. Macro contexto

Según el informe de la Fundación telefónica en España del año 2017, el 78,7 % de la población española entre los 16-74 años había utilizado Internet en los tres meses precedentes (+2,5 respecto al año anterior). El uso de Internet por parte de la población infantil (10-15 años) llega el 93,6 %. Una de las actividades que más ha crecido es el consumo de videojuegos, películas o música a través de la red, su aumento es de 15,2 % respecto al año anterior y sitúa su porcentaje en el 67,5 %. (Scolari, 2017); se llega paradójicamente a afirmar ante la reducción en la lectura de libros que nunca en la historia de la humanidad se habían escrito o leído tantos textos; en ese contexto la sociedad actual de la imagen se pasa diariamente leyendo textos breves, consumiendo muchos clips, tráileres, cápsulas informativas, webisodios y contenidos creados para dispositivos móviles; por lo tanto se adopta para los mismos una posición crítica o como lo sostiene Paulo Freire (2007, 49), protege un «optimismo crítico» que permite a las sociedades reflexionar sobre sus propias prácticas y descubrirse «inacabadas, con un sinnúmero de tareas por cumplir».

Los medios de comunicación y la práctica lectora, manifiestan cambios en la forma de acuerdo a la vanguardia mediática, con ello, la forma como interpretamos los fenómenos de emisión también evoluciona y ante el surgimiento de servicios de televisión por suscripción y plataformas VoD (*video on demand*), se generan rupturas en el esquema tradicional basado en la serialidad de sus series televisivas en el arte de lo efímero, debido a sus tiempos de emisión.

Es decir, cuando querías ver una serie que te apasionaba estabas sujeto a estar en una hora concreta en un lugar específico y a estar registrado en un sistema de suscripción en especial, para que el mayor número de personas vieran estos contenidos al mismo tiempo, lo cual perdía de cierta

manera su sentido y al no verlo simultáneamente se transformaba en un momento pasado; esta es una característica propia del consumo de la industria televisiva desde hace décadas.

Los avances tecnológicos vistos en las plataformas VoD, revolucionan los hábitos de consumo cinematográficos gracias al espectador el cual maneja nuevos rituales de consumo, como es el caso de la batalla de episodios piloto propio de la plataforma creada por *Amazon*, en donde los usuarios son los que deciden qué series son elegidas para continuar sus historias fundamentados en su popularidad. (Ojer & Capapé, 2012).

En la actualidad las redes sociales se han convertido en la puerta a un mundo de aprendizaje empírico, *Facebook*, *Twitter*, *Youtube* y las plataformas por demanda como *Netflix*, *Claro Video*, *HBO Tv*, siguen siendo determinantes en el día a día de cada hogar. Bajo esta perspectiva, el software cada día trasciende con un sin número de posibilidades como apoyo al sistema, aunque de nada sirve la vanguardia del mismo, si las personas aún no pueden ser críticas a la hora de su participación en la sociedad.

La entrada en el continente europeo de la era digital en el sector cinematográfico, ha sido lenta debido al miedo que genera en el mercado los nuevos sistemas de distribución, se observa desde prácticas como la descarga ilegal de contenido hasta el alquiler sin opción de compra, en ese contexto las nuevas tecnologías son una herramienta eficaz para dejar de lado el primero de estos comportamientos; teniendo en cuenta la aparición de *Youtube*, considerada como la primera plataforma de video gratuita, en donde se comparten contenidos audiovisuales de todo género, cambia paulatinamente el papel del exhibidor, quien se encargaba de descifrar los deseos del público y proveer los espacios óptimos para su proyección. (Labrada, 2015).

Regiones como Canadá y algunos países europeos gozan de la financiación por parte del estado, lo cual fortalece la adquisición de producciones audiovisuales de carácter independiente,

que de otra forma no podrían ser divulgadas, fortalecidas además con la inclusión en festivales lo cual enriquece el carácter innovador de estos contenidos digitales.

Estamos ante un nuevo medio resultado de la convergencia entre internet – cine- televisión y un nuevo medio que crea nuevos hábitos de consumo (Heredia Ruiz, 2017); la formación ética y responsable del espectador en la lectura crítica de los medios se encuentra dentro y fuera de los espacios de educación, el individuo continúa formándose cuando lee un libro, disfruta una melodía o película y por esto, el pensamiento crítico debe ser inseparable de la formación universitaria ya que conlleva un proceso de reflexión y razonamiento obteniendo la capacidad praxeológica acerca de qué creen o deben hacer al enfrentarse con situaciones cotidianas, confrontando con hechos, asumiendo posturas frente a su lectura audiovisual observando fundamentos y recogiendo diversos puntos de vista diferentes al particular. (Ramírez, 2017).

Bajo esta perspectiva, la educación en el siglo XXI es otro servicio público básico, (Curtis Johnson, 2011), esta frase demuestra que para el uso y posterior evolución de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), son los estudiantes de estas nuevas generaciones, quienes se verán envueltos en la manipulación de múltiples herramientas para su educación, en donde la integración de distintas artes, entornos, ambientes y prácticas evalúan su desarrollo y pertinencia.; es allí en donde la inclusión del área audiovisual en todos los quehaceres pedagógicos, termina siendo una oportunidad en la manipulación de dichas herramientas, lo cual puede ser un elemento clave para el desarrollo emocional, reflexivo y crítico de los estudiantes.

1.2. Micro contexto

En Latinoamérica a partir de 2013, se produce un cambio sustancial en la adquisición de servicios en línea bajo la premisa cualquier hora, cualquier lugar, cualquier dispositivo (ATWAD) por consiguiente el mercado audiovisual pasa de una industria de oferta a una de demanda al

crearse diversas plataformas de video algunas de forma gratuita, otras VoD (video por demanda); por lo cual se crea el proyecto “plataforma de coordinación regional para la distribución audiovisual” con el fin de crear un portal de cine latinoamericano a través de reseñas, críticas, ensayos, entrevistas y materiales multimediales complementarios a las películas, por esta razón algunos países tratan de recopilar y sacar a la luz la producción audiovisual de cada territorio, con el fin de promover a sus nuevos realizadores, divulgar material oculto que sus propios habitantes desconocen, para generar un sentido de pertenencia ante la inminente saturación de contenidos extranjeros.

El estudio abarca alrededor de 22 modelos iberoamericanos: Mubi en México, Ivix en Argentina, Indyon tv en Colombia y filmoteca en Uruguay, para nombrar algunos, de los cuales cuatro poseen un carácter público: *YouTube*, *cinema México*, *cineteca digital NFB* e *Ibermedia digital*; en la actualidad algunos proyectos, no han logrado mantenerse debido a la poca financiación por parte de entidades privadas o por el estado, pero persisten proyectos que pretenden usar los contenidos digitales en beneficio a iniciativas de responsabilidad social por parte de las plataformas cinematográficas (Labrada, 2015).

Agregando a lo anterior, podemos observar la definición que muestra la plataforma gratuita - Retina Latina:

Retina Latina es una plataforma digital de difusión, promoción y distribución de cine latinoamericano de carácter público y de acceso gratuito e individual, que cuenta con el apoyo del Banco Interamericano de Desarrollo-BID, con *Proimágenes Colombia* como organismo ejecutor y la colaboración de la Conferencia de Autoridades Cinematográficas de Iberoamérica-CACI a través de su programa DOCTV Latinoamérica del cual hacen parte 17 países latinoamericanos (Retina Latina, 2018).

Ante el inminente desacierto de iniciativas individuales de cada país por la difusión de sus propias plataformas digitales, *Retina Latina* tiene un avance significativo en el que incluye la participación activa de las nuevas convergencias de los prosumidores en el mercado regional audiovisual; sin embargo, las iniciativas de realizadores independientes y nuevos consumidores digitales se pierden debido al impedimento de su distribución en el mercado local y en muestras y festivales extranjeros, en parte por una debilidad de lectura crítica de los medios que les ayude a articular proyectos para la difusión de sus contenidos.

La apuesta por el proyecto de esta plataforma gratuita de contenidos latinoamericanos, promueve una red de intercambio con nuevos países, la cual se complementa con reseñas, críticas y ensayos complementarios a sus obras audiovisuales. Esto puede ser el primer paso para la apropiación de nuevas narrativas transmedia en Latinoamérica.

Poco a poco los estudiantes y realizadores de producción de contenidos digitales ven en esta plataforma una alternativa en donde se pueden expresar, desarrollar nuevas experiencias y fomentar el pensamiento crítico a través de las mismas.

2. Problemática

2.1. Descripción del Problema

Con la aparición de la web, es evidente las transformaciones educomunicativas y culturales que se han suscitado en el mundo, ya que en estas nuevas formas de comunicación se determinan componentes de diversas estructuras y modelos que revolucionan y alteran las prácticas y hasta los comportamientos de los individuos; desde la incursión en los núcleos familiares de la televisión, pasando por la influencia en sus hábitos de estudio, hasta su forma de relacionarse con grupos sociales con los cuales identifican su ideología.

Los nuevos escenarios o entornos generados a partir de las nuevas tecnologías tienen características distintas a lo que comúnmente se ha visto en la radio o la televisión, estos permiten que los individuos asuman significados diferentes de una misma situación, por ello esta práctica lectora produce continuamente experiencias comunicativas en donde se hace imperativo proteger mecanismos como la neutralidad y su apertura a nuevos entornos, para ello y ante la incursión de plataformas tecnológicas, la comunicación audiovisual deja de ser exclusiva de grandes empresas productoras de información y pasa a ser un herramienta del ciudadano de a pie, quien genera sus propios contenidos desde cualquier lugar de la ciudad o del mundo.

Es necesario revisar nuevos conceptos que van a la par con el ritmo de la diversidad mediática actual, por ello las narrativas transmedia entran a llenar el vacío existente en estos pasos agigantados que conllevan los avances tecnológicos; estas narrativas pueden ser contadas por los prosumidores a través de múltiples medios y plataformas, quienes se apropian de estos contenidos y son punto de partida ante las diversas visiones que nacen a partir de su creador (Scolari, 2017).

El surgimiento de servicios de televisión por suscripción y VoD (*video on demand*), rompen con el esquema tradicional basado en las series televisivas, debido a sus tiempos de emisión; los avances tecnológicos vistos en estas plataformas revolucionan los hábitos de uso gracias al espectador el cual maneja nuevos rituales de consumo, en el caso de *Netflix* (Heredia, 2017), produce contenidos propios, los distribuye a terceros, los exhibe en nuevas pantallas tecnológicas y recoge en una base de datos los hábitos de sus usuarios, a partir de esta información, se puede predecir qué series pueden tener éxito en sus espectadores. (Costas, 2017).

Ante este hecho los nuevos prosumidores presentan una lectura fragmentada de los discursos mediáticos, evitando el discurso magistral y basando su atención en experiencias personales significativas o en comentarios o noticias de otros usuarios, sin que se tenga certeza de la veracidad de las mismas; lastimosamente esto es evidente en el territorio colombiano en donde el informe de los resultados expuestos por las pruebas Pisa del año 2015 (ICFES, 2017), muestran un pequeño avance en lectura crítica, sin embargo, aún sigue por debajo de la media (Semana, 2016), el analfabetismo digital que enfrentan nuestros estudiantes ante la lectura de un amplio y extenso contenido mediático, expone aún más el fenómeno de las geopolíticas de conocimiento.

Es por ello, que este estudio tiene como propósito, diseñar una estrategia de educomunicación a través de las narrativas transmedia para estudiantes universitarios, orientada al desarrollo de lectura y pensamiento crítico en la visualización de los contenidos digitales expuestos por las plataformas VoD. Para lograr dicho objetivo, se propone reconocer los factores que causan dicha debilidad y analizar el consumo de los contenidos digitales.

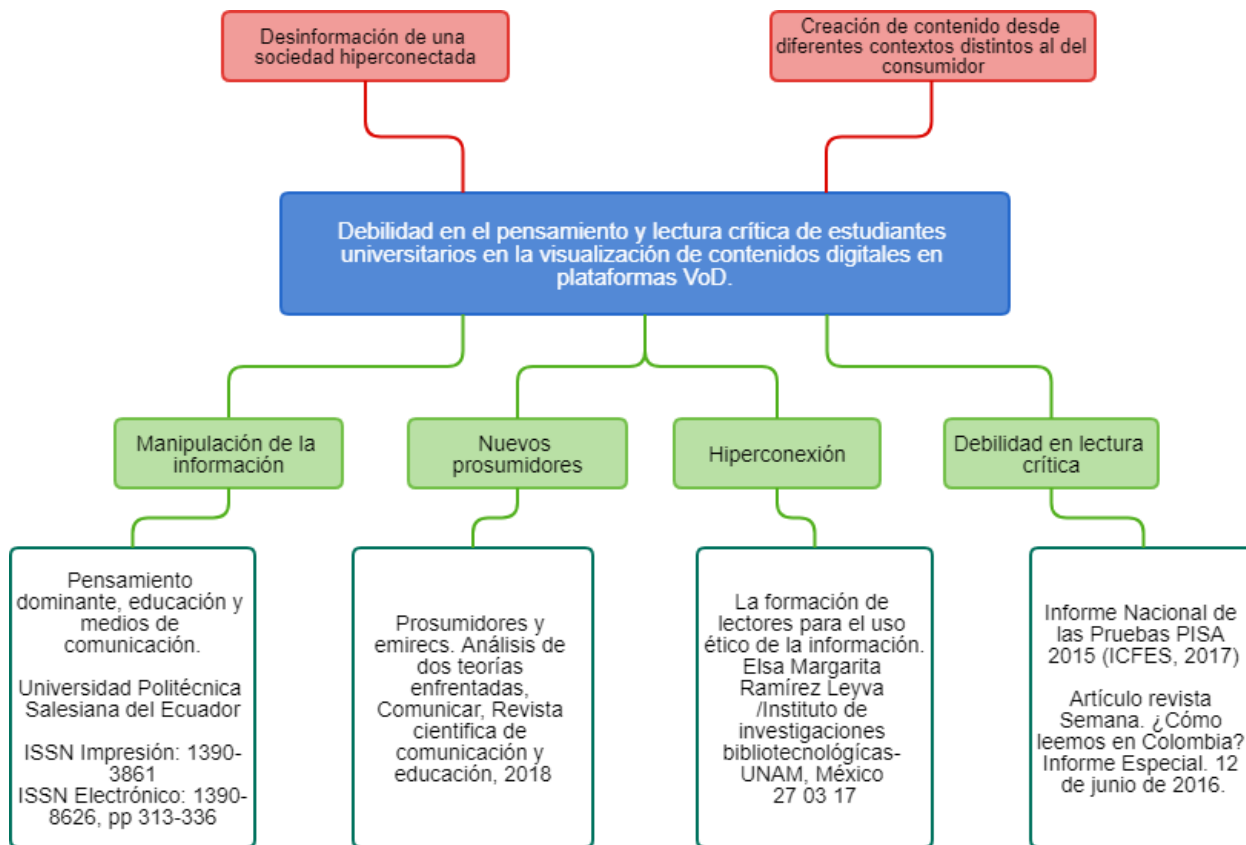


Figura N° 1. Árbol de Problemas

2.2. Formulación del Problema

Ante la necesidad de crear estrategias que fortalezcan el pensamiento y lectura crítica en los estudiantes universitarios, la pregunta que conduce esta investigación es: ¿Cómo desarrollar una estrategia de educomunicación a través de las narrativas transmedia que fomente el pensamiento y lectura crítica en la visualización de contenidos digitales en plataformas VoD?

2.3. Justificación

Con el nacimiento del contexto cultural dentro los medios masivos de comunicación, la forma como asumimos la reflexión de dichos medios ante el acto educativo cambia progresivamente según los avances tecnológicos, la influencia de la misma en la sociedad puede ser percibida desde muchos enfoques pedagógicos que involucran al individuo, quien lo interpreta según su contexto; no es igual la percepción de equidad en una calle de una ciudad

latinoamericana que de un espacio de una región europea, partiendo de los supuestos anteriores, al confrontar lecturas diversas se crean nuevos espacios, como el de un colectivo en una red social, que propendan por el diálogo inter-epistémico y el desarrollo de nuevas formas de comunicación y aprendizaje a partir de la educación popular y los conocimientos personales a partir de contextos diversos.

La participación activa de cada individuo, tiene todo que ver en el contexto de territorialidad colombiana, al enriquecer nuestra visión del mundo sin tener en cuenta factores como la violencia presente en nuestra sociedad, lo que hace efímero el concepto de lugar como hecho tangible y convierte en no lugares nuestros espacios de interacción ya que, al tratar con personas, estas generan cambios de acuerdo a su contexto e interpretación.

Por lo anterior, este proyecto tiene un enfoque innovador, por el uso de espacios no convencionales de interacción educativa, como lo son las redes sociales, y esto rompe con los esquemas tradicionales y conductistas de la educación formal. De igual manera, las formas de lectura de medios cambian constantemente por las transformaciones culturales de la sociedad, generando con ello nuevos puntos de vista, que pueden influir en el pensamiento y lectura de cada individuo.

El acto de leer críticamente abarca tres clases de significado propios del acto reflexivo: el denotativo como su parte literal, el implícito el cual el lector debe interpretar por medio de pistas por parte del autor y por último el complementario construido a partir de un conocimiento previo del autor además de aquel que debe consultar para entender el texto en su totalidad (García, 1975)

Esta educación, por tanto, no ha de verse como la acción de unas personas sobre otras: “nadie educa a nadie – nadie se educa a sí mismo – los hombres se educan entre sí mediatizados por el mundo” (Freire 1997, pág.73). Así, “el verdadero diálogo reúne a los sujetos en torno al conocimiento de un objeto cognoscible que actúa como mediador entre ellos” (Freire 1990, pág.70). (Juliao, 2014)

2.4. Objetivos

2.4.1. Objetivo General

Diseñar una estrategia de educomunicación, a través de las narrativas transmedia para estudiantes universitarios, orientada al desarrollo de pensamiento y lectura crítica en la visualización de contenidos de plataformas VoD.

2.4.2. Objetivos Específicos

- Reconocer los factores que causan la debilidad del pensamiento y la lectura crítica en la visualización de los contenidos digitales expuestos en la plataforma VoD - *Netflix* en un grupo de estudiantes universitarios.
- Analizar el consumo de contenidos digitales en la plataforma VoD - *Netflix*, por parte de un grupo de estudiantes universitarios de producción mediática en Unitec y docentes en formación de Uniminuto.
- Construir un sistema de recursos virtuales de narrativas transmedia que permita dinamizar la estrategia de educomunicación orientada al pensamiento y lectura crítica en plataformas VoD.

3. Marco Referencial

Antecedentes

Alfabetización Audiovisual

Como antecedentes en las áreas de alfabetización audiovisual, encontramos dos (2) estudios de campo que pueden ser guía en este proceso de investigación:

A nivel internacional, el primer estudio realizado en el año del 2006 en el continente europeo, en España toma como objeto de estudio la comunidad vasca, y centra su investigación en el concepto de educomunicación como herramienta para lograr la incursión en la alfabetización audiovisual, la cual no posee la prioridad que se espera en los sistemas educativos y por consiguiente el estudiante que no ha sido alfabetizado en el mundo de las emociones es incapaz de tomar una postura crítica de los medios (Fontcuberta, 2001), debido a la multitud de información contenida en la publicidad, la televisión, la radio y los medios impresos a través del manejo de signos y símbolos.

Teniendo en cuenta el alto grado de escolarización entre los jóvenes vascos que está entre 74,9 % en estudiantes de 18 años y 90% entre los jóvenes de 16 años según los estudios realizados por el *Instituto Vasco de Estadística, Eustat* se devela el papel principal de un término como educomunicación, la cual brinda las herramientas necesarias para filtrar toda la información que se nos viene a diario, adoptando una postura crítica ante contenidos que los ciudadanos consideran de dudosa fidelidad, tomando en cuenta la influencia de los medios en las llamadas decisiones democráticas, que tanto han afectado y afectarán las futuras decisiones de las diferentes comunidades globales. Se realizaron dos tipos de investigación cuantitativa y cualitativa, las cuales fueron aplicadas a 12 profesionales, 64 jóvenes estudiantes comprendidos entre los 14 - 18 años, y por último un sondeo entre 1882 jóvenes de toda la región; mediante entrevistas, encuestas y

análisis crítico de fragmentos audiovisuales que en su totalidad fueron grabadas y transcritas, encontraron que la alfabetización audiovisual no era la prioridad del sistema educativo, ya que la toman como una asignatura transversal y por lo tanto estudiantes como docentes, en algunos casos, se consideran analfabetas en este campo.

Según los datos registrados el 56% de los encuestados utilizan los servicios de red 3 o más días a la semana entre los cuales 25% disponen de una red personal, lo cual demuestra el uso y apropiación de las nuevas tecnologías y la importancia que le están dando en su vida cotidiana; el obtener mejores equipos tecnológicos, no significa un aumento en su grado de alfabetización audiovisual, ya que las respuestas recogidas hacen notar un claro analfabetismo, se puede inferir que los jóvenes son incapaces de codificar la imagen de la realidad, aun así revelan una posición crítica hacia los medios de comunicación, basando sus críticas en alto grado a las opiniones de su entorno familiar y social.

A nivel nacional, un estudio se enfocó en el uso de medios sociales por Jóvenes de la costa caribe colombiana (López, Arcila, 2016), fue realizado en América Latina y relata la progresiva adquisición de teléfonos móviles desde los años noventa, señala a Colombia como el cuarto país con mayor adopción y uso los medios sociales; la consecuente vinculación con las TIC es innata en la población juvenil y su uso ordinario es imprescindible en la nueva forma como se relacionan habitualmente; tomaron en particular la institución estatal del Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA, como público objetivo a jóvenes de estratos 1 y 2; tomados entre edades de los 16 a los 28 años; los medios usados con mayor frecuencia, según los sistemas de medición fueron *Facebook*, *Google+*, *Instagram*, y *Twitter*, realizando un cuestionario en el cual los encuestados se identificaron con un nivel de acuerdo o desacuerdo y como resultado revela un grado de adopción alto, ya que se presenta un 68%, en donde *Facebook* lidera con un 98 %, *Google+* con un 79 %, *Instagram* con un 68 %, y *Twitter* con un 68 %.

Instagram con un 61 % y *Twitter* con un 55 %, dejando de lado la futura incursión de otras redes; este estudio reafirma la inclusión social dada por los medios sociales, pero deja de lado a jóvenes de estratos 3, 4, 5, 6 y aquellos quienes hacen parte de las escuelas de artes y ciencias de la comunicación. El concepto de credibilidad, hace parte fundamental de esta investigación, ya que los usuarios de este tipo de redes publican información personal, producto del factor dado por la confiabilidad hacia los medios de comunicación, las publicaciones en redes de docentes, familiares y amigos.

La radio y la televisión

La radio en su nivel más básico es un medio de comunicación fundamentado en la transmisión de señales de audio mediante la difusión de ondas de audio a principios del siglo XX, en consecuencia, la transmisión de contenidos para ser recibidas por un público masivo en lugares distantes es de hecho el acto de la radiodifusión, en donde las dos partes del acto comunicativo inicialmente no dialogan entre sí.

A partir de este momento el acto de comunicación cambia al poseer una herramienta con la que se pueden difundir multitud de ideas y mensajes que en determinado momento se ven transformadas por el factor comercial de hecho, se convierte en una herramienta de entretenimiento al construirse alrededor de este fenómeno.

Las noticias de hecho fortalecieron sus esquemas y los reporteros realizan un acercamiento al acto de la inmediatez al difundir las noticias en cualquier lugar y en cualquier momento; la emisión de géneros y artistas musicales da pie a las transmisiones musicales en vivo, en consecuencia, se forjan industrias culturales de entretenimiento, y por su masiva proliferación la creación de políticas estatales para la regulación de contenidos.

En el territorio colombiano la radio toma fuerza con la puesta en marcha de radio Sutatenza, nombrada por algunos investigadores una revolución cultural y por otros estudiosos del campo una de las primeras manifestaciones de industria cultural, al tener como objetivo la educación de la población rural por medio de la radiodifusión, que a lo largo de 40 años construyó una red educativa que benefició a 900 municipios del territorio colombiano, con lema *la educación nos hace libres*, radio Sutatenza formó a miles de campesinos llevando el maestro a su hogar. (Alarcón, 2012)

Así como la sociedad ha evolucionado, la radio sigue presente conforme a los avances tecnológicos, la creación del transistor ofrece la opción de adquirir aparatos electrónicos personales, contruidos con base en miles de transistores alojados en un chip, unido esto con la aparición de internet en los años 60 y la invención de tubos catódicos en plano de la televisión, estos avances tecnológicos creados por entusiastas innovadores más que por comerciantes, logra abaratar costos para el ciudadano común y esta tecnología puede estar al alcance de todos.

Por otro lado, y de forma similar la televisión surge como un medio de comunicación que está presente en la cotidianidad del mundo moderno, proveniente de los vocablos *tele* que significa distancia y *visión*, se define como un medio de comunicación masivo que realiza su emisión mediante la transmisión de contenidos audiovisuales de forma electrónica, teniendo como receptor el aparato electrónico llamado televisor.

Pero no solo es eso es manera como el ser social puede acercarse y observar el mundo que lo rodea sin salir de la seguridad de su hogar, es la forma como nos quieren vender el mundo construido en los cimientos del capitalismo y la sociedad utópica inalcanzable extendida en las redes a través por modelos icónicos de conducta.

En sus inicios la transmisión de contenidos de manera pública, es realizada en la década de los años 30 por la cadena televisiva BBC en Londres, mediante emisiones regulares con programación de contenidos, dando lugar a tele espectadores que aumentaban en número; en la década de los 70, los avances tecnológicos nos traen la tv en color y con ello, la proliferación en la industria del entretenimiento con contenidos más llamativos y tecnologías cada vez más adaptadas a públicos específicos.

Visto por algunos como el sustituto del cine, al cual han querido dar noble sepultura con la aparición de cada nueva tecnología, el cine al igual que la tv ha evolucionado en el contenido simbólico de sus contenidos, para ser la voz de sus directores y un objeto de estudio permanente de la realidades ocultas, reflexión constante a errores garrafales de los estados y gobernantes, la televisión despierta las voces comunitarias locales, y debaten críticamente desde su creación su posicionamiento ideológico en el ámbito educativo y familiar.

La radio unido a otros medios de comunicación tradicional como el periódico el teléfono, el cine y la televisión, vislumbra el panorama de lo que llamamos las narrativas transmedia, ya que una alocución radial deja de ser un solo medio de información, es el medio comunicativo transformado por la relación otros medios de comunicación ante la reacción inmediata o posterior del receptor, con respecto a los contenidos propuestos por el emisor quien por vía telefónica, de manera gráfica o de forma escrita, transforma su mundo creando sus propios contenidos.

Mediante nuevas redes de comunicación, rompe la hegemonía tradicional de comunicación audiovisual y comparte o rechaza opiniones, desmiente rumores, y reflexiona mediante la palabra.

Por lo tanto evolución de los chips a micro procesadores más pequeños revoluciona la arquitectura de los grandes ordenadores científicos que con los avances tecnológicos convierten al

computador en una herramienta accesible a la sociedad en general, unido a la revolución de internet que toma auge para los años 90, y su posterior evolución para este siglo XXI, logra reunir en un solo ordenador, la conjunción de lo que llamamos la sociedad 2.0 que rompe los límites de la sociedad del conocimiento.

Internet

En esta parte para hablar de la historia de la internet se deben nombrar los 3 elementos que repercuten para que sea desarrollada, la interacción constante entre ciencia, la investigación universitaria fundamental y los programas de investigación militar en estados unidos, resaltando que nunca tuvo aplicación en el campo militar, de hecho solo hubo financiación por parte de esta entidad, con bases en la creación de redes tecnológicas; la primera red ARPANET se ofreció de manera gratuita y nunca esperaron lograr un lucro con ella, ya que contaba con protocolos de libre acceso a cualquier investigador o tecnólogo.

Al ser los usuarios los productores de esta tecnología la retroalimentación de los contenidos alojados fue constante y está presente el uso de formas novedosas de comunicación que rompen la estructura tradicional de comunicación, la primera de ellas el correo electrónico. El progreso de los protocolos TCP/IP son claves para la generación de la *World Wide Web*, programa que permite la navegación en la red que conocemos actualmente y más que una necesidad científica este acto nació de la iniciativa de uno de sus desarrolladores, al igual que todas las aplicaciones nacientes las cuales provienen de grupos que se crearon alrededor de la construcción de un mundo digital que debe su ser al libre pensamiento y a la construcción de instrumentos de comunicación que crean a su vez comunidades autónomas en sus ideales.(Castells, 2001)

Como lo anuncia Castells, internet es un medio para todos, la sociedad red conformada por la interrelaciones que se desarrollan en un espacio virtual, busca una nueva forma de conexión

social que poco a poco se convierte en una realidad, lo cual constantemente afecta la manera como nos relacionamos cotidianamente, la relación con nuestro entorno laboral y nuestras formas de consumo, lamentablemente la libertad del mundo digital es opacado por la comercialización de modos de vida que en su momento, usa la televisión en su afán de llegar a un público familiar.

Es una lucha constante de independencia entre los grandes sectores comerciales y la individualidad colectiva de pequeñas comunidades, que, al interactuar con este nuevo espacio, debe evitar convertirse en prosumidores de cantidades ilimitadas de información y ser aquel emisor receptor que cuestiona los temas que afectan su entorno, eso es la sociedad red, un cúmulo de globalidades con visos de decolonialidad epistémica para nosotros los países del sur.

Plataformas VoD

Las diversas plataformas existentes han generado cambios significativos en lo cultural y social, la forma de ver nuevos productos audiovisuales, ha aumentado la necesidad en la sociedad de estar de manera permanente en conexión con las series, películas y demás material que pueda brindar el estar a la vanguardia de los nuevos sucesos y posibilidades.

Tomando a *Netflix* como ejemplo, su popularidad tiene sus bases en el sistema de streaming (tecnología que se usa para optimizar la reproducción de archivos de audio y video directamente de la red sin descargarlo), superando a los 6 millones de suscriptores en el año de 2006 en Norteamérica, en Europa llega a 50 millones de suscriptores para el 2014 y para el 2015 en el continente asiático llega a 65,6 millones de suscriptores; dado que se complementa con diversas estrategias como el trabajo con proveedores de servicio de internet en todo el mundo, empresas dedicadas a crear y distribuir diversos productos conectados a la red a través de múltiples plataformas: *smart tvs*, consolas, *tablets*, reproductores de *blu-ray* y la creación de su propia red de contenidos CDN (red de entrega de contenidos).

En cuanto a los contenidos alojados en su red está compuesto por películas de todo género transmitidas dependiendo de la región, cuenta además con la creación de sus propias películas y series, en asocio con grandes emporios de entretenimiento, como ejemplo tenemos a Disney que cede sus derechos para la creación de series de los héroes de marvel y la puesta en marcha de los primeros episodios interactivos, en donde sus suscriptores controlarán el rumbo que se le dará a la historia.(Cuchuca, 2017).

3.1 Marco Teórico

Para la construcción del marco teórico se trabaja desde tres (3) grandes categorías, las que son fundamentadas y estrechamente relacionadas con el modelo praxeológico propuesto por el padre Carlos Juliao, el cual consistente en el acto crítico y reflexivo realizado por parte de comunidades de conocimiento conformadas por estudiantes, docentes o por todos en un mismo contexto quienes cuestionan su realidad por medio de la práctica constante y un devenir en sus acciones que permiten mediante la retroalimentación constante, generar lectura y pensamiento críticos (Juliao, 2011), en este caso en particular, a través de las narrativas transmedia.

Es necesario volver la mirada al proceso educomunicativo que generan múltiples herramientas de comunicación, que a su vez son el medio usados para intervenir y transformar a las comunidades de conocimiento generadas por un grupo de prosumidores; para lograr desligarse del papel del prosumidor deben generar contenidos propios y visiones creativas ajustadas en la construcción de narrativas transmedia quienes producen un pensamiento crítico.

Estas conclusiones fundamentarse en la lectura crítica inicial que ofrece el verdadero papel de la educomunicación, por lo tanto, el conocimiento no es uno solo al igual que el uso de estas categorías: todas convergen y se necesitan unas de otras para lograr la práctica praxeológica.

Educomunicación

También se le llama educación en medios o *media literacy* en el ámbito anglosajón, es una disciplina que defiende la integración de la enseñanza sobre y con los medios de comunicación en el currículo escolar. De allí se desliga la alfabetización audiovisual, que es la habilidad para acceder, analizar y crear medios en sus diferentes formas.

“La alfabetización audiovisual es una aproximación a la educación del siglo XXI. Suministra el marco necesario para posibilitar el acceso,

análisis, evaluación y creación de mensajes en sus diferentes formas, ya sean en formato impreso, audiovisual o Internet. La Alfabetización audiovisual permite comprender el papel de los medios de comunicación en la sociedad actual, al mismo tiempo que facilita las habilidades de investigación y autoexpresión necesarias para el ciudadano de una democracia.” (Zarandona, E., Basterretxea, J., Idoyaga, P., & Ramírez, T. 2008).

Generar una capacidad crítica ante los medios masivos de información es un cuestionamiento permanente que debemos hacernos ya que el poseer las herramientas para la obtención de toda clase de información, no significa que nuestros prosumidores estén conscientes de elaborar una reflexión profunda de los temas observados en el cinematografía: es el punto de partida para buscar la veracidad de esos contenidos vistos y formular contenidos propios que se enriquezcan de un profundo análisis por medios, basándose en la teoría crítica de escuela de Frankfurt de 1923.

La alfabetización audiovisual y en especial la educomunicación son conceptos que se están volviendo imprescindibles para la apropiación y adecuación de los distintos ambientes de aprendizaje por la sociedad en general, ya que la educación en los nuevos medios no sólo depende de las escuelas de formación (docentes, estudiantes, administrativos) sino de las familias y del estado de una manera integral y complementaria; los estudiantes de las escuelas de artes y ciencias de la comunicación, tienen la responsabilidad social de conocer y decodificar los contenidos que se producen en los medios sociales y con ellos dar herramientas a los ciudadanos para su participación activa y crítica.

Este término se gesta con la UNESCO en 1973, con reuniones periódicas entre 8 y 9 años, en la ciudad de Grunwald (declaración en medios de educación, 1982), y la construyen entre

muchas definiciones cuestionadas como la preparación para afrontar temas en los distintos contextos culturales de las nuevas generaciones, en donde participan activamente la escuela y la familia, con lo que éstas surgirán por la difusión de los actuales y futuros medios de comunicación. Para el año de 1999, en la reunión pactada en Vienna, al ver la incursión de internet en los medios de comunicación, se empieza hablar de la entrada a una nueva era digital y por lo tanto deben pensarse nuevas propuestas para el manejo de ambientes en los procesos de aprendizaje.

Finalmente, en 2004 surge la carta europea para la alfabetización en medios de comunicación después de dos encuentros fallidos. El texto define también tres elementos esenciales de la alfabetización mediática: el elemento cultural (acceso a una amplia gama de medios de comunicación desde diferentes recursos), el elemento crítico (adquisición de herramientas para el análisis y el debate), y el elemento creativo (utilización de los medios para expresar y comunicar ideas), (Bazalgette, 2004).

La educomunicación, en este proyecto de grado se construye mediante 3 teóricos:

Mario Kaplún, teórico argentino influenciado por Freire, habla de la experiencia de la comunicación dada no sólo entre individuos, sino en comunidades que comparten prácticas, sentimientos y conocimientos entre sí, el verdadero proceso de comunicación no se da en los medios, se da en las interacciones de cada persona en su rol de emisor -receptor, único e irrepetible, pero el constructor de nuevos diálogos transmediales está en la capacidad intelectual de construir sus contenidos personales imponiéndoles su sello personal, edificando así el verdadero acto comunicativo.

Pilar Cuevas, directora de la Maestría en Innovaciones Sociales en Educación, encuentra en el saber popular la forma para decolonizar el ser y el saber ajustada por la educomunicación de los

medios extranjeros, ajusta diversas pedagogías populares las cuales buscan desaprender temas como racialización, género y la ejecución que tanto repercuten en el contexto latinoamericano en las experiencias provenientes de pequeñas comunidades y sus proyectos de vida; estas prácticas de resistencia las podemos materializar en la construcción de contenidos audiovisuales propios que buscan desligar al consumidor de la aceptación de una visión del mundo global, reflexionando sobre sus problemáticas locales y asumiendo una postura crítica de los contenidos propuestos en las nuevas formas de visualización de contenidos que constantemente nos proporcionan las tecnologías de comunicación.

De igual manera Jesús Martín Barbero asume una postura crítica en la concepción de un pensamiento divergente, los individuos de una sociedad generan múltiples respuestas correspondientes a una pregunta y por consiguiente diversas interpretaciones y cuestionamientos a contenidos vistos en múltiples medios digitales que producen una cantidad excesiva de información, por ello deben escoger los temas adecuados que afecten su entorno social y proveer reflexiones críticas que aportan significativamente a nuestros colectivos de conocimiento, basados en un lenguaje coloquial.

En su oficio de cartógrafo, este autor vincula los mapas cognitivos latinoamericanos, a las realidades ocultas de las culturas ancestrales que yacen en este territorio y su particular vínculo con la educomunicación; por lo tanto las personas de una comunidad rural tienden a transformar la cotidianidad e incorporar la culturas locales étnicas y nacionales al concepto global, en donde la tecnología no se limita a los aparatos tecnológicos sino a nuevas formas de lenguaje, con escrituras audiovisuales que rompen las fronteras entre el saber científico y el saber popular, estrechamente ligados a la innovación (Barbero, 2003)

Ese es el camino del ser latinoamericano desligarse del futuro y apoyarse en el pasado, permitirse con el audiovisual hacerlos culturalmente visibles, el documental es prueba fehaciente de este logro, muestra desde los años sesenta la cara política del cine, en espacios perdidos y en el concepto de territorialidad, nacido en la Colombia en la década de los 80, en el ámbito de mayor violencia del pueblo colombiano.

Narrativas Transmedia

Dado que este trabajo tendrá en cuenta las narrativas transmedia, resulta fundamental relacionar a diferentes teóricos, quienes han trascendido en su quehacer a través de los medios de comunicación, la educomunicación y el pensamiento crítico. Para iniciar Manovich (2002), señala varios parámetros como el atomismo visual, basado en la construcción realizada a partir de un mensaje visual, su significado y el fundamento psicológico que proviene de la persona involucrada. Asimismo, las ventanas de interacción que ofrece la relación hombre-computadora hacen que los montajes temporales y dentro de las tomas, con relación al Cine, muestre una mirada con apertura a la propia realidad; su punto de vista toma a los medios de comunicación actuales y en especial al desarrollo y apropiación del software como la nueva vanguardia del siglo XXI, por consiguiente el computador deja de ser un artefacto para convertirse en un procesador y manipulador de los medios de comunicación existentes, por consiguiente en un elemento para crear y reconocer ideas propias del individuo aun cuando su desconocimiento crítico sea un arma de doble filo.

Len Masterman (1993), menciona la revolución de la educación visual en donde profundiza en la importancia de la educación de los medios y su relación con la publicidad, la desinformación y a su vez la paradoja entre la información que suple necesidades culturales y la información que produce beneficios, planteando como una posible solución la construcción de una alfabetización

mediática *-media literacy-* para crear un nuevo público formado en la reflexión y análisis de estos nuevos medios ante la constante amenaza de una cultura corrupta y falsificada que afecte a una audiencia no preparada para la adopción de estos discursos cinematográficos por medio de la semiótica audiovisual, tratando de encontrar punto medio en donde la cultura popular y la científica coexistan sin prescindir una de otra, debido a que en Latinoamérica las culturas populares son el conocimiento no aceptado por otras fuentes de conocimiento colonial.

Es así como llegamos al concepto de prosumidor, concebido según Toffler (1980) en el primer momento clave de la historia de las relaciones económicas y vuelto a renacer en el tercer momento clave al cual denominamos la tercera ola, la prosumición digital juega un papel determinante en el manejo de los contenidos entre marcas y usuarios, en la redes sociales y la plataformas digitales los usuarios crean y producen contenidos personales que son almacenados, evaluados y mercantilizados por agencias de publicidad y vendidas a grandes compañías digitales quienes monopolizan las redes de conectividad social; a partir de la llegada de la web 2.0 las audiencias encuentran nuevas oportunidades de participación en un ecosistema donde se diluye el papel de receptor y emisor y se transforma en un diálogo entre los dos.

En el ámbito cultural el concepto de prosumidor es llevado las narrativas transmedia gracias a Henry Jenkins (2009) quien observa cómo las narraciones se dispersan y proliferan en múltiples medios y plataformas, en donde el usuario no se limita solo a consumir esos productos culturales sino que hace parte de él con sus visiones personales, sin embargo el escaso contenido de los prosumidores solo sirve para seguir tendencias, debido a la escasa capacidad crítica y nivel de empoderamiento, la mayoría de sus opiniones se vinculan a la denominada “cascada de conformismo”, en donde el mercado cultural encuentra una nueva forma de adaptarse y renovarse

al nuevo mundo tecnológico disipando el poder ciudadano en sus principios de libertad y democracia. (Aparici, García- Marín, 2017).

En contraposición con lo noción de prosumidor, Jean Cloutier propone un modelo educativo en el que todos los participantes tiene la posibilidad de ser emisores, al cual denomina *emirec (emisor / receptor)* dado que los interlocutores mantienen relaciones entre iguales, todos los sujetos de la comunicación son la vez emisores y receptores. Cloutier se inclina por una relación horizontal de las aulas como una práctica ciudadana y democrática que impulse prácticas de colaboración y construcción colectiva del conocimiento; autores como Jesús Martín Barbero adopta esta propuesta, defendiendo la importancia de la comunicación como pilar de la educación, centrándose en la dialógica y distinguiendo entre lectores, espectadores e internautas (García-Canclini, 2007) y Henry Jenkins reafirma la necesidad de diseñar otros modelos comunicativos para superar el modelo del prosumidor de Toffler, mediante los principios esenciales que maneja el emirec como lo son:

- La convergencia de profesional / amateur;
- El principio de insomnia en donde la libertad y negociación en las redes colaborativas y los medios sociales es de vital importancia.
- Medio de afinidad y horizontalidad en el cual el usuario no solo está conectado a un producto mediático sino a una persona que comparte creencias e intereses comunes.
- Impugnación al modelo *broadcast* por medio del cual evitan la incursión de estrellas cuando quieren adoptar en estas plataformas para su beneficio.
- Hibridación humano- máquina, en el cual la interacción entre estos dos, son considerados igualmente importantes en la construcción de la interacción social.

- Inteligencia colectiva y metáfora de la biblioteca: los medios sociales actúan de repositorio de recursos culturales donde un gran número de *emirecs* crean y comparten contenidos sobre los temas que dominan. (Aparici, García- Marín, 2017).

El profesor Scolari en su obra *Narrativas Transmedia (NT)*, cuando todos los medios cuentan, muestra cómo dichas narrativas indiscriminadamente atrapan, así es, atrapan como las historias de superhéroes, cómics, videojuegos o lo que muestran las redes sociales, los vídeos en *YouTube* o las diferentes producciones que divulgan las plataformas de vídeo por demanda. Es así como podemos ver que se han convertido en un fenómeno de talla mundial que sigue trascendiendo en la propia realidad de la sociedad del conocimiento. Si bien es cierto, a través del tiempo las experiencias de narrativas se convirtieron en multimedia o procesos interactivos; la convergencia llegó a través de lo empresarial, tecnológico, profesional y comunicativo manifestándose en el ecosistema mediático por medio de producciones en la industria cultural y la activa participación de los usuarios; es decir que allí inicia la colaboración, creatividad y expresión abierta de acuerdo a la adaptación de los nuevos medios que poco a poco siguen trascendiendo en esta época.

Es imperativo traer a colación la definición que el profesor Scolari hace de las NT... “*son un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión...*” (Scolari, 2013, pg. 33). Asimismo, expone los pasos para la creación y cómo llevar adelante un proyecto transmedia, en el cual es necesario realizarse una serie de preguntas clave que darán cuenta de experiencias exitosas para que prevalezcan en el tiempo gracias a su realización, su historia y la participación de los usuarios o como se menciona en un párrafo anterior

prosumidores, ya que de ellos depende que el proyecto se vuelva un *best seller* o un fracaso de acuerdo a sus me gusta, comentarios o con sus publicaciones compartidas.

De igual manera, las plataformas existentes se han convertido en espacios flexibles en donde es posible gestionar otro tipo de estrategias de expansión de acuerdo a la naturaleza y las características de cada medio de comunicación. Con base en ello, se pueden generar nuevas experiencias ya sea de tipo expansivo, es decir que no solo se centran en un solo medio, sino que se apoya en otros para su complemento; para lo anterior, existen proyectos transmedia que presentan modalidad de financiación o negocio - en constante cambio-, esto implica la generación de sistemas de pago, patrocinio, *freemium* o *crowdfunding*; lo cual puede influir en cierta medida en la captación de usuarios interesados en el tema. Sin embargo, no hay fronteras para este tipo de narraciones transmediales, cada día se presentan nuevos formatos ambiciosos, en los cuales el público se convierte en su juez o en su salvador.

Prosumidor

La noción de prosumidor (Toffler, 1980) se distingue como aquel consumidor formado en los medios sociales que no se conforma con recibir información proveniente de las redes sociales, él crea y genera contenidos, basándose en sus ideas y opiniones, la cual no podemos llamar como propias, ya que el ser humano indistintamente, se nutre de la excesiva información de los medios de comunicación actuales y esta referencia influye en aquellos que se guían de sus opiniones para consumir una marca o producto, ya que su punto de vista es la referencia para la toma de decisiones final, esta serie de nuevos consumidores necesitan de un conocimiento para poder utilizar e interpretar responsablemente los medios de comunicación, la alfabetización mediática (Buckingham, 2004), es la forma como los prosumidores se pueden acercar en ese proceso de enseñanza aprendizaje para los actuales medios de comunicación.

Los nuevos consumidores se caracterizan por compartir sus opiniones sobre todos los contenidos relacionados con los medios audiovisuales ya que esperan que su información sea útil a aquellos afines a su modo de relacionarse con una comunidad, comprueban la información de los medios comparándola con otros puntos de vista globales y la difunden ejerciendo influencia sobre sus seguidores; los *bloggers* y *youtubers* son el nuevo paradigma de información no científica difundida en la red, su influencia es innegable en esta nueva sociedad mediática a tal punto de ser los nuevos modelos a seguir para la juventud actual, identificándolo con escritores de talla mundial ya sea un Saramago o un García Márquez; lo anterior se visualizó en la FILBO del año 2016 con el auge de los libros escritos por *Youtubers* nacionales e internacionales; el problema con algunos de ellos es la desinformación que pueden crear en sus seguidores, ya que sus fuentes pueden no ser tan fidedignas, el manejo del *lenguaje* que usan en sus videos no sea la apropiada para su región, ni identifique su cultura; esta postura carece de bases científicas e investigativas y permite que sus seguidores se apropien de contenidos y afirmaciones que no sean veraces, para salvar esta barrera de desinformación, es pertinente la asesoría de un experto de este tipo de contenidos con el cual puedan armonizar los temas realizando en conjunto la codificación a estos tipos de noticias.

La participación entre miembros de comunidades afines e intereses comunes, ya sean académicos o neófitos puede lograr este propósito, incitando al aprendiz de estos lenguajes en instruirse y apropiarse de estos contenidos, beneficiando a su colectividad con bases investigativas de contexto. Aquí entra en juego el concepto de educomunicación, que concierne a la educación formal y no formal, afrontando el problema de la educación en los medios.

Lectura y pensamiento críticos

El acto de la comunicación es definido por las sociedades como una serie de lenguajes particulares que los individuos de una sociedad necesitan para expresar sus sentimientos, sus ideas,

reflexionar sobre sí mismo y el mundo que los rodea, este acto otorga al hombre común racionalizar el mundo que lo rodea dándole la capacidad de pensamiento y discernimiento; desde la aparición de la imprenta a inicios del siglo XVI, las monarquías y la iglesia feudal perdieron el control absoluto de lo que se imprimía y lo que se leía hasta ese momento, gracias a este hecho se produjo el surgimiento de una lectura crítica gracias a la proliferación de un pensamiento complejo, ocasionado ante las diversas temáticas antes vetadas por la censura; es el despertar del individuo a las raíces de la crítica y conocimiento.

Es importante considerar la definición del término y para ello exponemos la postura de María Stella Serrano de Moreno, en el artículo *“El desarrollo de la comprensión crítica en los estudiantes universitarios”* publicado el 11 de abril del 2008;

La lectura crítica es una disposición, una inclinación de la persona a tratar de llegar al sentido profundo del texto, a las ideas subyacentes, a los razonamientos y a la ideología implícita (Smith, 1994), para considerar explicaciones alternativas y a no dar nada por sentado cuando podría ser razonable ponerlo en duda, todo lo cual requiere comprensión del tema, poniendo en juego la experiencia, el interés y las expectativas que se tienen frente al texto leído. (Serrano de Moreno, S. 2008, p. 508)

El acto de leer críticamente abarca tres clases de significado propios del acto reflexivo: el denotativo como su parte literal, el implícito el cual el lector debe interpretar por medio de pistas por parte del autor y por último el complementario construido a partir de un conocimiento previo del autor además de aquel que debe consultar para entender el texto en su totalidad.

Por lo anterior, es importante nombrar a Mauricio Pérez Abril (2003), quien, en su adaptación al documento leer y escribir en la escuela, expone tres niveles de comprensión lectora,

basados en la lectura, el primero de tipo literal, en donde se lee de manera superficial lo que está expuesto en el texto; el segundo la lectura de tipo inferencial, la cual pretende sacar conclusiones e información de acuerdo a la comprensión global del texto y el último de tipo crítico - intertextual, en donde el lector asume un punto de vista respecto al contenido del texto estableciendo su relación con otros.

Hoy en día la labor crítica de la comunicación se otorga en gran parte a la cinematografía desde sus comienzos; con la incursión de plataformas de contenidos audiovisuales, en especial los canales VOD (*video por demanda*) se están transformando nuevamente los conceptos de ver el cine y la televisión; para poder asimilar estas nuevas formas de consumo de películas, documentales o series, hay que analizar la evolución gradual de esta generación de consumidores de información, ante la manera de apreciar y disfrutar contenidos audiovisuales, tomando como base conceptos de la interculturalidad y la educación, buscando la manera de desarrollar una lectura y pensamiento críticos adecuados para la constante evolución de los medios en la era digital .

Umberto Eco en su libro *los límites de la interpretación* (1992), nos lleva al mundo de las explicaciones lineales que se vuelven débiles sin la búsqueda del secreto, esa interpretación crítica que no es única, alimenta y amplía los límites de nuestra comprensión, al examinar al audiovisual en varios contextos al que se ve enfrentado el consumidor de nuevos medios en cada una de sus etapas educativas formales y no formales, trata de descifrar los contenidos al que se enfrenta diariamente la lectura para este autor.

Se entiende como el acto de personificar toda forma de expresión de aquello que se ha leído, distinguiendo el valor de cada una de sus valoraciones, al representar lo que ve y lo influencia de los contenidos audiovisuales, el emisor- receptor transforma en propio lo leído y le imprime su punto de vista de acuerdo a las fortalezas de su expresión, teniendo en la gramática de

cada profesión, para un pintor un movimiento artístico o un nuevo tipo de pincelada, para el fotógrafo en un encuadre determinado en un espacio no vivido, para el docente una alternativa comprensible de enseñanza y para el ingeniero en otra forma de transformar su entorno.

(Valencia, 2008)

Los mundos posibles del nuevo lector se relacionan en el homenaje de estos universos conocidos en donde hacen alusión a este espacio añadiendo su punto de vista, el fan de una serie o película de ficción imita por medio de un software la realidad proyectada en los espacios cinematográficos, al apropiarse de las herramientas estos contenidos imita y a su vez critica, esa realidad que le quieren vender y la adopta para volverla parte de sí mismo.

Foucault, al igual que Eco busca esas transformaciones en el pensamiento crítico de acuerdo a la semiótica audiovisual, en el papel que desarrolla la relación de signos y símbolos en el proceso de apreciación y construcción audiovisual, para el prosumidor el cambio de paradigma para la visualización de contenidos, transforma su lectura crítica y la forma como retroalimenta esa nueva información.

Desarrollar nuevas formas de pensamiento crítico se ha convertido en una necesidad para las instituciones formales o no formales que conforman una sociedad, desligar a la crítica de convencionalismos tales como descubrir errores, censurar o difamar, no lo hace una tarea sencilla, ya que lo que se critica pertenece al terreno de lo desconocido, y debe valerse para su estudio el acto de cuestionar la verdad por parte del poder por parte de sí misma; el prosumidor de hoy en día para desprenderse de su etiqueta debe evolucionar con su interacción en los medios de comunicación y es deber de sus pares, capacitarse conjuntamente para la apropiación de las nuevas formas de visualización de contenidos, llámese redes sociales o plataformas de contenidos.

(Botticelli, 2014)

Freire el gran filósofo del pensamiento latinoamericano en relación a pedagogía del oprimido ve al conocimiento como ese concepto conceptualizado desde la comunidad y la lectura en donde es contextualizado desde estos dos elementos.

La horizontalidad en el manejo de la construcción de un diálogo igualitario, se hace presente en la relación de saberes y su continua construcción entre quien aprende y aquel que apoya en el proceso de aprendizaje, el docente deja el papel de portador de conocimiento a ser un vínculo entre sus pares académicos que los incita a aportar, por este motivo las redes sociales aportan ese espacio único de intimidad y libertad que no poseen los espacios institucionalizados, los foros, los blogs y algunas páginas con el sello de educación formal reprimen al individuo, mientras que la práctica no formal aporta esa libertad para la obtención del conocimiento, basada en la fe por cualquier ser humano.

Al igual que Julia para Freire el proceso educativo requiere una participación constante, un acto reflexivo en el vínculo enseñanza - aprendizaje y por su puesto en una relación horizontal de importancia para todas las prácticas mencionadas, el pensamiento crítico propuesto por Freire busca cuestionar frecuentemente el entorno de estas comunidades de conocimiento no formal en el ejercicio de la rebeldía epistemológica, con las que se rompen las posturas tradicionales de obtención de conocimiento (Meza, 2009)

Particularmente en Colombia, el Maestro Fabio Jurado en el Foro virtual “Lectura crítica, la comunicación y la democracia”(Santillana, 2016); plantea que en la actualidad, la lectura crítica se ha convertido en un tema coyuntural que afecta directamente a la educación, posibilitando cambios en el aula, logrando con ello establecer un juego de diálogos con otros mundos y favoreciendo la comunicación del individuo con aquellos que habitan los textos y los transforman a través de su capacidad de asombro. Con lo anterior, se denota la conexión que nuestra

investigación tiene con la lectura y pensamiento crítico y el mundo de las narrativas transmedia, en donde la interacción del individuo con estas nuevas experiencias, renuevan su capacidad de asombro y permiten la lectura y pensamiento crítico en los espacios mediáticos.

Práctica lectora

Después de dialogar de lectura y pensamiento crítico, es importante mencionar que, en la actualidad, algunos lectores nativos digitales han dejado de lado el sistema de lectura tradicional, esto debido al uso de nuevas tecnologías y artefactos multimediales que permiten generar espacios digitales en donde pueden promover diferentes significados a una misma situación, es allí donde el individuo puede asumir que no hay verdades, hay versiones de las mismas. Con lo anterior, exponemos la definición del término Práctica lectora:

Es el sistema de acciones y operaciones desde las que interactuamos con un discurso construido, a partir de: una serie de sistemas simbólicos y procesos de producción de significación. En ella se intenta, antes que llevar a cabo la comprensión como consumo de significado, insertarse en el flujo de producción social de sentido. Esta práctica no se restringe al sujeto, sino que es un hecho colectivo que, en su naturaleza, apela a las comunidades y a los contextos culturales en las que este tipo de prácticas son llevadas a cabo, de modo que el sujeto no es ni puede ser un poseedor universal de la comprensión, sino que es, en concreto, parte de la dinámica de producción social. (Gutiérrez, F., 2008, p.8)

4. Diseño Metodológico

4.1. Tipo, método y enfoque de investigación

Para estructurar una estrategia de educomunicación a través de las narrativas transmedia, orientada al desarrollo de pensamiento y lectura crítica en plataformas VoD, nuestra investigación se maneja de forma cualitativa ya que, para realizar este estudio, nos basamos en la información que obtendremos de la red social *Whatsapp*, en el cual creamos un grupo focal y por medio de la plataforma *VoD - Netflix*.

Enfocamos una investigación de tipo Acción Educativa, que permite acercarnos de manera reflexiva a nuestra práctica docente para producir nuevos conocimientos, en donde los resultados permanentes del estudio realizado son recogidos por el docente, sistematizados y aplicados en su labor profesional algunas veces de forma instintiva o algunas veces de forma ordenada, ya que en este proceso el docente investiga a la vez que enseña, y es más fácil poder transmitir el saber hacer al colectivo de estudiantes.

Bernardo Restrepo Gómez, en el artículo *“La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico (2004, p. 50)”*, toma como referencia a Kurt Lewin, proponente de esta metodología, hacia finales de la década de los cuarenta expuso las tres fases, que han subsistido de alguna manera en los diversos modelos de investigación-acción:

- Reflexión acerca de la idea central del proyecto (problema por transformar), recogiendo datos relacionados con la situación.
- Reconstrucción de la práctica, dando lugar a otra propuesta más efectiva
- Validación de la práctica alternativa o reconstruida, demostrando su efectividad.

Para ello se redacta en el proyecto de grado los resultados en el que recolectamos las impresiones, respuestas reacciones tanto positivas como negativas de nuestro grupo de estudio, con el fin de indagar por la lectura y pensamiento crítico de los medios; para tal efecto construimos un diario de campo que tiene como soporte el estudio la serie de la plataforma *Netflix* llamada *la casa de papel*, con el fin de observar los cambios de la lectura y pensamientos críticos de las personas que ingresaron inicialmente al grupo, tomamos como grupo objetivo a estudiantes de producción de cine y tv de la corporación universitaria Unitec y docentes en formación de la corporación universitaria minuto de dios Uniminuto, en un tipo de estudio descriptivo llamado estudio de caso ya que el número de personas que intervinieron en el estudio son 6 personas entre las cuales 3 corresponden a estudiantes de Unitec y 3 corresponden a estudiantes de Uniminuto.

4.3. Fases de la investigación

Teniendo en cuenta los principios del modelo praxeológico, nuestra investigación tiene en cuenta las siguientes fases de investigación:

Fase preparatoria - Ver

- Idea
- Identificación del problema
- Contextualización del problema
- Revisión bibliográfica- Fundamento teórico del problema
- Extracción de la información
- Esquemas de *Voz viewer*

Fase de planificación - Juzgar

- Hipótesis
- Seleccionar población

- Concretar objetivos

Fase de entrada - Actuar

- Creación - colectivo *Netflix*
- Creación de correo electrónico en Gmail a título del colectivo
- Creación de una cuenta en la plataforma *VoD – Netflix*, para permitir el acceso libre de los participantes a la misma; cada participante crea su usuario.
- Convocar la población
- Creación de instrumentos basados en los objetivos específicos de la investigación

Fase de resultados - Devolución Creativa

- Diario de Campo - Vídeo Bitácora
- Para la recolección de datos, se brindó el acceso a una prueba diagnóstica a través de un formulario en *Google Docs*, que permite reconocer los factores que causan la debilidad en el pensamiento y lectura crítica en la visualización de los contenidos digitales expuestos por la plataforma *VoD – Netflix*. De igual manera se habilitó una encuesta digital para conocer los hábitos de consumo y conocimiento de la plataforma y por último una encuesta digital de salida con preguntas de tipo abierto.
- Dentro de la plataforma *VoD Netflix* y gracias a la creación de perfiles, los participantes del colectivo muestran los hábitos de consumo de los diferentes contenidos digitales que expone la misma.
- Con la participación activa de los miembros del colectivo se crea una bitácora, en donde se tienen en cuenta las intervenciones de los participantes y sus puntos de vista en la lectura y pensamiento crítico del contenido audiovisual seleccionado.

A continuación, especificamos cada fase en el proceso de la investigación:

En la primera fase creamos un grupo objetivo en *Whatsapp*, una conocida y muy utilizada red social que tiene la facilidad de ser observada y usada desde un *smartphone*, una tableta o un computador personal, esta estrategia es hecha con el fin de dar la libertad de expresión a los que quieran integrar el grupo al que llamaremos colectivo *Netflix*.

En relación con lo anterior, la otra herramienta que usaremos para nuestro estudio es la plataforma *VoD - Netflix*, debido a su forma disruptiva para ver contenidos, para lo cual ofrecemos una membresía gratuita que pagaremos durante la duración de nuestro estudio para que vean y disfruten de todos los contenidos que provee la plataforma continuamente haciendo énfasis en la serie la casa de papel, alojada en la plataforma y la cual va a ser el punto de partida de nuestra investigación.

En la segunda etapa organizamos 3 pruebas con intervalos de mes y medio entre cada una con el fin de realizar un seguimiento en las prácticas lectoras en cada uno de nuestros participantes para lograr una reflexión comunitaria correspondiente al colectivo *Netflix* a lo largo de los 5 meses que pueda durar la etapa del desarrollo del proyecto.

La primera, una prueba diagnóstica de entrada la realizaremos pasado una semana para analizar el primer contacto que tiene los usuarios con la serie, la calidad de las respuestas plasmadas en el grupo de la red social, nos dará un panorama claro de su lectura crítica en ese momento con preguntas relacionadas con la plataforma y la novedad de su uso, además haremos intervenciones constantes que promuevan a su vez la confianza para que todos nos podamos expresar libremente en nuestro lenguaje propio, con el fin de promover la lectura crítica a lo largo de los 5 meses que pueda durar la etapa de la elaboración del proyecto.

En la segunda prueba a la que llamaremos método de indagación 1, indagaremos por la frecuencia de uso y visualización de contenidos de la plataforma por cada uno de los integrantes para ello, nos apoyaremos además en las estadísticas que arroja la plataforma VoD, tales como frecuencia de uso, serie que visualizan constantemente, ya que tendremos acceso directo a la información visualizada por medio de la plataforma.

En la tercera prueba que llamaremos método de indagación 2 , profundizaremos en la lectura crítica de cada uno de los miembros, esperando notar un cambio en la lectura y pensamiento crítico valiéndonos de preguntas que los confronte con su entorno social y con la reflexión ante la construcción de personajes y un razonamiento más elaborado de los temas tratados de la serie comparándolos con elementos sociales y políticos de Latinoamérica, actual y observando el proceso investigativo de temas que se hallan fuera de su entorno social.

En un a 4 fase esperamos lograr una lectura crítica por medio del lenguaje oral, y su repercusión en sus núcleos sociales, educativos y familiares, para que ellos se conviertan en lectores críticos de estos entornos en los que conviven cotidianamente.

Por último, esperamos que los miembros de nuestro colectivo, asuman su papel de *emirec* (*emisor - receptor*) construyendo diversas versiones de una misma situación de los contenidos propuestos, y creando narrativas transmediales que se adecúe a su profesión y al modo como le quede más fácil representar su visión del mundo en que viven.

Las narrativas audiovisuales de su propia creación pueden expandir el universo de la serie que hemos estudiado durante este estudio, y lograr la fortaleza de sus lectura y pensamiento crítico al abordar cualquier clase de contenido audiovisual que provenga de las diversas plataformas VoD de en esta nueva era cargada de múltiples contenidos que se encuentran al alcance de la mano de los prosumidores en la era de la red 2.0

Se refiere a las estrategias de abordaje de la investigación y de la colecta de información. Al momento de elaborar este apartado es necesario conceptualizar desde textos de autoridad en el ámbito, el diseño metodológico seleccionado.

El Longitudinal (recolectan datos en diferentes momentos o periodos para hacer inferencias respecto al cambio, sus determinantes y consecuencias (Hernández, Fernández y Baptista, 2016, p. 159) que pueden ser de tendencia, de evolución de grupo (cohorte) y diseños panel.

4.4. Población y muestra

Los participantes seleccionados son estudiantes de los programas de pregrado Cine y Televisión de primer a cuarto semestre de la Corporación Universitaria - Unitec y de la Licenciatura en Informática de quinto semestre de la Corporación Universitaria Minuto de Dios – Uniminuto, con un promedio de edad de los 18 a los 24 años.

La muestra seleccionada son estudiantes de dichas instituciones y la conforman 3 estudiantes de Unitec y 3 de Uniminuto.

4.5. Instrumentos de recolección de datos

- **Encuestas digitales:** Cuestionarios diseñados por los investigadores en la plataforma *Google Drive*.
- **Grupo Whatsapp:** Creación de un colectivo en la red social *Whatsapp* en la que se incluyen la población y muestra seleccionada. En este caso los investigadores se convierten en los administradores del grupo y participantes activos del mismo.
- **Plataforma VoD - Netflix:** Dicha plataforma muestra la actividad reciente de los perfiles creados y permite visualizar de forma estadística el historial del consumo, el ingreso, dispositivo y serie visualizada.

NETFLIX Inicio Programas de TV Películas Agregados recientemente Mi lista

Visualización Clasificación

Mi actividad

29/09/18	La casa de papel: Parte 2: "Capítulo 6"	Informar de un problema
29/09/18	La casa de papel: Parte 2: "Capítulo 5"	Informar de un problema
26/09/18	Shadowhunters: The Mortal Instruments: Temporada 2: "¿Cómo han caído?"	Informar de un problema
26/09/18	Shadowhunters: The Mortal Instruments: Temporada 2: "Hermanas de Hierro"	Informar de un problema
26/09/18	Shadowhunters: The Mortal Instruments: Temporada 2: "Polvo y sombras"	Informar de un problema
26/09/18	El cartel: Temporada 1: "Capítulo 25"	Informar de un problema
26/09/18	El cartel: Temporada 1: "Capítulo 24"	Informar de un problema
26/09/18	El cartel: Temporada 1: "Capítulo 23"	Informar de un problema
25/09/18	Insaltable: Temporada 1: "Ser delgado es mágico"	Informar de un problema
25/09/18	Insaltable: Temporada 1: "Piloto"	Informar de un problema
25/09/18	Shadowhunters: The Mortal Instruments: Temporada 2: "Día de furia"	Informar de un problema
25/09/18	Píxeles	Informar de un problema
24/09/18	Papás con honores	Informar de un problema
24/09/18	El cartel: Temporada 1: "Capítulo 22"	Informar de un problema
24/09/18	El cartel: Temporada 1: "Capítulo 21"	Informar de un problema
24/09/18	El cartel: Temporada 1: "Capítulo 8"	Informar de un problema

Figura N° 2. Actividad del usuario en Netflix

NETFLIX Inicio Programas de TV Películas Agregados recientemente Mi lista

Actividad de streaming reciente del dispositivo

Las ubicaciones y los dispositivos utilizados más recientemente en tu cuenta.
Los dispositivos que cerraron sesión de tu cuenta de Netflix hace más de 60 días no se muestran.

Uso más reciente	Ubicación	Dispositivo
4/11/18, 8:09:28 p. m. GMT-5	Colombia (DC) 190.84.146.54	Navegador web
4/11/18, 7:33:55 p. m. GMT-5	Colombia (BOY) 181.57.248.89	iPhone
3/11/18, 7:51:42 p. m. GMT-5	Colombia (DC) 190.84.146.54	Navegador web
22/09/18, 8:44:16 p. m. GMT-5	Colombia (DC) 190.145.245.122	Smart TV
15/09/18, 8:11:30 a. m. GMT-5	Colombia (DC) 186.154.37.70	Smart TV
11/09/18, 11:21:38 a. m. GMT-5	Colombia (DC) 186.154.37.180	Smart TV
8/09/18, 7:19:51 p. m. GMT-5	Colombia (DC) 181.54.15.156	Navegador web
7/09/18, 10:31:21 p. m. GMT-5	Colombia (DC) 190.145.247.58	Smart TV
4/09/18, 11:06:09 p. m. GMT-5	Colombia (DC) 186.154.36.218	Smart TV
3/09/18, 10:45:48 p. m. GMT-5	Colombia (DC) 186.154.36.218	Smart TV
1/09/18, 10:46:13 p. m. GMT-5	Colombia (DC) 190.24.58.7	Smart TV
29/08/18, 10:05:46 p. m. GMT-5	Colombia (DC) 190.145.246.198	Smart TV
29/08/18, 1:46:16 p. m. GMT-5	Colombia (DC) 190.127.141.68	Teléfono Android
29/08/18, 1:03:26 p. m. GMT-5	Colombia (DC) 190.127.141.68	Teléfono Android
28/08/18, 9:13:50 p. m. GMT-5	Colombia (DC) 181.54.15.156	Navegador web
28/08/18, 2:35:52 p. m. GMT-5	Colombia (DC) 190.145.244.58	Smart TV
27/08/18, 1:15:32 p. m. GMT-5	Colombia (DC) 186.154.37.0	Smart TV

Figura N° 3. Actividad de streaming reciente - Netflix

5. Resultados

Estrategia de Educomunicación - Lectura y Pensamiento Crítico

Como respuesta a nuestro objetivo general, se plantea la siguiente estrategia de comunicación, en la que se da inició con la creación de la interacción Paidocénica, el planteamiento de dicha interacción a través de la red social *Whatsapp* y la articulación con el sistema de recursos virtuales y las narrativas transmedia.

Interacción Paidocénica

En nuestro proyecto de grado, la construcción de espacios colectivos de información está transformando el pensamiento crítico por medio de las redes sociales, llámese *Whatsapp*, *Instagram*, *Facebook* y plataformas VoD, siendo estas últimas el eje disruptivo en el nuevo proceso de visualización de contenidos audiovisuales; la lectura crítica para estas formas de visualización nos lleva a nombrar lo que Marc Augé habla en sus libro de los lugares y no lugares: *la construcción de espacios de información y a la vez la conformación de no lugares*, al descubrir ideas y procesos de pensamiento críticos propios de pequeñas comunidades de aprendizaje fuera del aula, los no lugares entran en la articulación de párrafos de corta duración, asemejando los *haikus* orientales.

Estos escritos de brevedad en su escritura fueron ajustados anteriormente por escritores como Jorge Luis Borges y Mario Benedetti en el contexto latinoamericano para apropiar su visión poética y crítica de la sociedad, en Ecuador se usaron como crítica de la conquista y de la situación del indígena ecuatoriano; pero también las redes sociales permiten la elaboración de textos extensos que pueda reunir diversas personalidades y modos de ver su entorno.

El trinomio “*pedagogía-praxeología-socioeducación, se dan en la generación de propuestas que posibiliten la existencia de muchos mundos en nuestro mundo*” (Barón, 2015. p.

132). Con lo anterior, vemos que ahora más que nunca el individuo virtual mediante la conformación de colectivos virtuales de información es mucho más un individuo comunitario de espacios intangibles en los cuales la presencialidad de las ideas trasciende ante el ser físico y no necesita de un mundo tangible para el desarrollo de pedagogías alternativas.

De igual manera, Barbero en su libro el oficio de un cartógrafo, nos habla sobre la comunicación, la cual se transforma de acuerdo a las necesidades socio – económicas que afectan los comportamientos sociales y los métodos de educación formal y no formal, en esta caso la incursión de estas herramientas para la edificación del conocimiento rompe el esquema tradicional de la respuesta inmediata, por lo que los cuestionamientos quedan allí y pueden ser respondidos en cualquier momento hora y lugar.

La construcción de estos espacios permite la transformación de no lugares paidocénicos, basados en las teorías de interacción mediática que rompen el elemento de la presencialidad, por ello los prosumidores, habituales consumidores de estas redes de comunicación transforman gradualmente el entorno del no lugar, usando para ello espacios no institucionalizados, como plataformas de suscripción gratuita quienes enfocan su consumo y visualización en contenidos audiovisuales propios de países del sur del continente americano y la plataforma *Netflix* quien en diversos países incluye en su contenido, producciones propias de cada región. (Thompson, 1998)

La interacción paidocénica, término proveniente de los vocablos *paideuo* que significa enseñar y *koinos* que significa común (García, 1993), entendida como *los grupos sociales poseen una formación influyente en el proceso de aprendizaje en el contexto del ser humano*, es la estrategia que se formula fruto de esta investigación, es la interacción que surge de la construcción comunitaria de conocimiento de diversa índole por medio del análisis de contenidos audiovisuales provenientes de las plataformas VoD, en un inicio se puede aplicar a todo tipo de medios de

comunicación, en un principio dialógico y monológico, está orientada a la acción es por ello que está, ligada al modelo praxeológico.

Interacción Paidocénica en *Whatsapp*

Para generar un escenario en *Whatsapp* que permita aportar a la transformación de las prácticas lectoras hacia formas de lectura y pensamiento crítico, a partir de nuestra experiencia, proponemos realizar los siguientes pasos:

- Creación de un grupo de *Whatsapp*
- Invitar a los integrantes del colectivo o grupo
- Proponer un tema que sea de interés para los participantes, en este caso una serie en particular publicada a través de la plataforma *VoD Netflix*
- Pueden brindar una membresía de la plataforma *Netflix*, lo cual no es muy costoso y sí muy beneficioso para la interacción del colectivo.
- Incentivar la participación a través de memes, gifs, emoticones, notas de voz, etc.
- Preguntar al colectivo, lo que suscita en ellos este tipo de expresiones

Sistema de recursos virtuales

Como respuesta al tercer objetivo específico, se crea un sistema de recursos virtuales, titulado *Perspectivas Transmediales*, para lo cual se crea un isologotipo en dónde está unida la imagen y el nombre del sistema. La imagen está compuesta por líneas que brindan diferentes puntos de vista, con su respectivo color. El estímulo textual expone el nombre del sistema con una tipografía *sans-serif* llamada *Coluna Rounded Condensed Bold*, visualmente ligera y audaz



Figura N°4. Logotipo Perspectivas Transmediales

A continuación, se expone la definición, objetivo y ubicación y/o usuario del sistema de recursos virtuales:

Blog

Definición: El *blog* es una herramienta digital, en donde se puede publicar información que favorece al intercambio y debate de ideas en diversos aspectos que preocupan al individuo o a la sociedad en general. (Martín ,2018)

Objetivos

Motivar a los participantes para el desarrollo de reseñas de acuerdo a su pensamiento y lectura crítica de las series vistas.

Fundamentar el ejercicio de la escritura, como apoyo de la lectura crítica en el contenido audiovisual.

Ubicación: <http://perspectivastransmediales.blogspot.com/>



Figura N° 5. Blog - Perspectivas Transmediales

Spreaker

Definición: *Spreaker*, es una plataforma de *podcasting* que permite crear, distribuir, medir y escuchar audios. De igual manera permite migrar contenido mediante un importador de fuentes RSS, así como formas de conectarse a herramientas y mezcladores externos; espacio de almacenamiento de audio para programas de alojamiento; fácil distribución mediante la conexión a redes sociales.

Objetivo: Estructurar contenidos digitales - audios y participación a través de podcast, de las series seleccionadas, que permitan la participación de los usuarios de manera activa y dinámica.

Usuario: <https://www.spreaker.com/user/perspectivas>

Spreaker Home Descubre Crear Planes y Precios Store

Perspectivas Transmediales
Herramientas | Perfil

COMPLETA TU PERFIL!
25%
Adquiere toda información sobre como funciona Spreaker con **video tutorial** y nuestro **Help Center**.

Building Your Brand with Podcasting
Ally Loprete ha creado esto
Haber | 60:02

How to Submit a Podcast to Spotify
Spotify needs no introduction, it's been a decade since the audio giant launched in Sweden in 2008. Starting out as a music streaming...
Leer más en el blog de Spreaker

Demi Lovato Talks Being A Role Model
Saturday Night Online ha creado esto
Música | 01:57

¿Estás interesado en **comedia**?

comedia

SALTAR

Te aconsejamos contenidos que se adaptan a tus gustos

technology techno spiritual
soul rock'n roll rock r&b
progressive podcasting piano
latin jazz grunge folk rock

Spreaker Home Descubre Crear Planes y Precios Store

Critica casa d papel
Categoría: **Televisión**
Creado por: **Perspectivas Transmediales**
[MODIFICAR](#) [PERSONALIZA RSS](#) [VER ESTADÍSTICAS](#)

[PLAY](#) [f](#) [t](#) [EMBED](#) [RSS](#)

“apreciaciones sobre serie la casa de papel”

▶ Critica leopoléz	29 oct	01:14
▶ Narrativa andres g	29 oct	02:21

BECOME A PRO USER
LONGER BROADCASTS MORE STORAGE
ADVANCED STATISTICS

Elimina comerciales

Crea y pública una App Móvil para este show.
Sé creativo - sin necesidad de conocimientos de codificación!

[CREAR](#)

Figura N° 6. Perfil en Spreaker - Perspectivas Transmediales

Aplicación móvil

Definición: Es una herramienta de comunicación digital, usada en dispositivos móviles especialmente en *Smartphones*, llamados app, la cual usaremos para ofrecer a nuestro usuario las diversas redes que conforman nuestra comunidad de perspectivas transmediales.

Objetivo: Promover el abanico de posibilidades de expresión y reflexión a las que tienen acceso nuestra red y en las cuales pueden interactuar, según gustos y afinidades.

Usuario: <http://h.studentsapp.mobi/perspectivastransmediales>

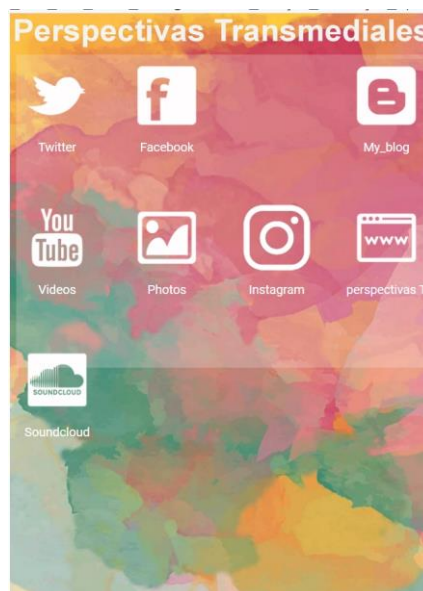


Figura N° 7. Aplicación móvil - Perspectivas Transmediales

Instagram

Definición: Es una red social y una aplicación móvil al mismo tiempo que sirve para subir fotos y videos, para nosotros es una herramienta de visualización de memes y *gifs*

Objetivo: Promover la participación en *Instagram*, generando imágenes alusivas a los temas propuestos en las otras redes, haciendo uso de herramientas como filtros fotográficos, marcos de colores y compartirlas en las redes sociales; es especial para aquellas personas que son buenas para la escritura y prefieren esta forma para expresar sus ideas

Usuario: https://www.instagram.com/perspectivas_transmediales/

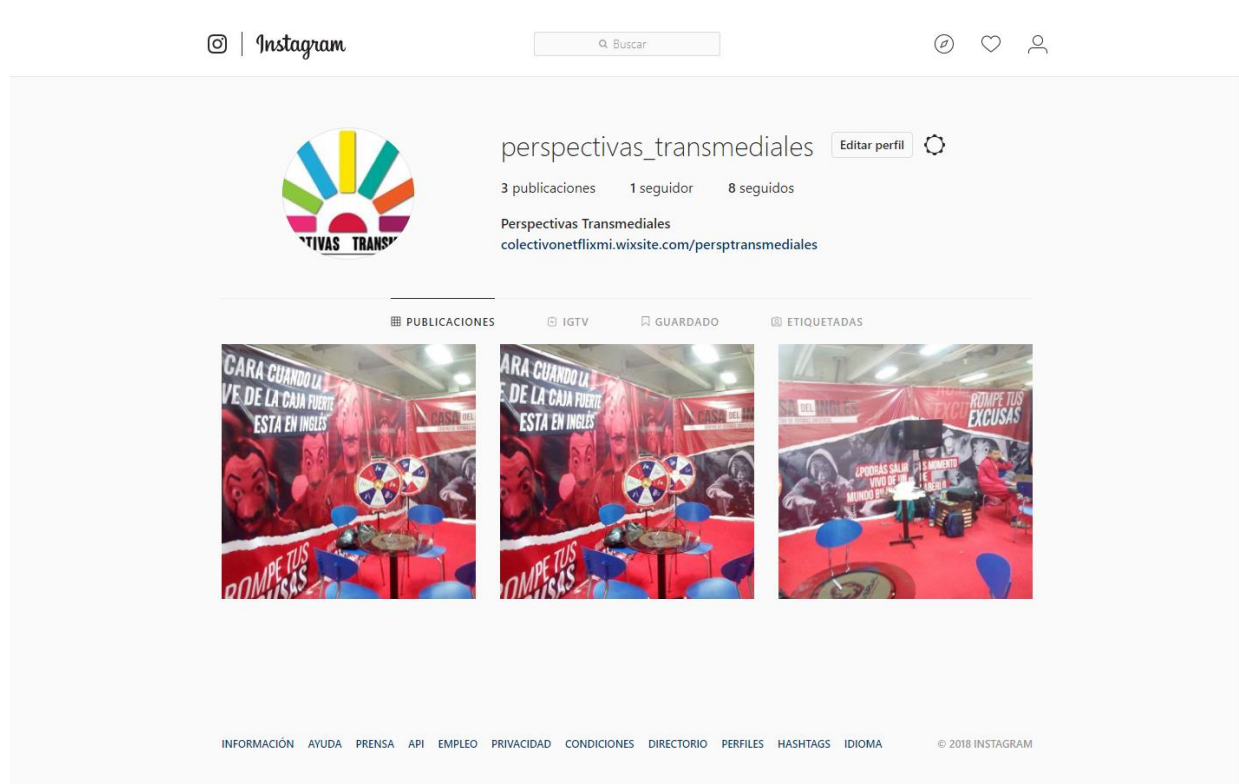


Figura N° 8. Instagram - Perspectivas Transmediales

Página de Facebook

Definición: Es una herramienta de difusión de contenidos en donde se amplía la red de comunidades transmediales, en donde se busca, se comparte y se da oportunidad a los seguidores de esta página, la opción de aportar ideas, sugerencias y porque no, narrativas de su propia autoría.

Objetivo: Promover la participación de la comunidad de redes que conforman perspectivas transmediales, por este medio de interacción, y una forma de educar los usuarios habituales de esta red.

Usuario: https://www.facebook.com/Perspectivas-Transmediales-1928579323890474/?modal=admin_todo_tour



Figura N° 9. Página Facebook - Perspectivas Transmediales

Twitter

Definición: Es una herramienta de comunicación digital, que utiliza mensajes cortos, llamados *Tweet*, en donde se pueden exponer puntos de vista a partir de una misma historia. Es posible incluir hasta 4 fotos, 1 *gif* o un vídeo. De igual manera, es posible realizar búsquedas específicas sobre algún tema en particular o convertir un tema en tendencia local, nacional o mundial. (Twitter, 2018)

Objetivo: Promover la participación en *Twitter*, generando mensajes cortos, en donde las incursiones de los Haikús, puedan generar la construcción de nuevas experiencias y conceptos con relación a la visualización de las series seleccionadas.

Usuario: <https://twitter.com/persptransmedia>



Figura N° 10. Twitter - Perspectivas Transmediales

Canal en YouTube

Definición: Es una plataforma de videos gratuita usada para compartir contenidos audiovisuales de diversos géneros, técnicas y temáticas, también es una herramienta de generación de contenidos y repositorio de material abierto al público en general, el cual puede ser consultado desde diversas plataformas, es de fácil acceso y sitio favorito para que prosumidores desarrollen sus narrativas transmediales.

Objetivo: Promover la participación en *YouTube* a partir de la publicación de contenidos y la suscripción a los diversos canales alojados en esta plataforma y dar a nuestros miembros otra herramienta de lectura y pensamiento crítico de contenidos audiovisuales

Usuario:

https://www.youtube.com/channel/UCLzY21NOvtv3kmtVAcPkC6Q/featured?disable_polymer=1

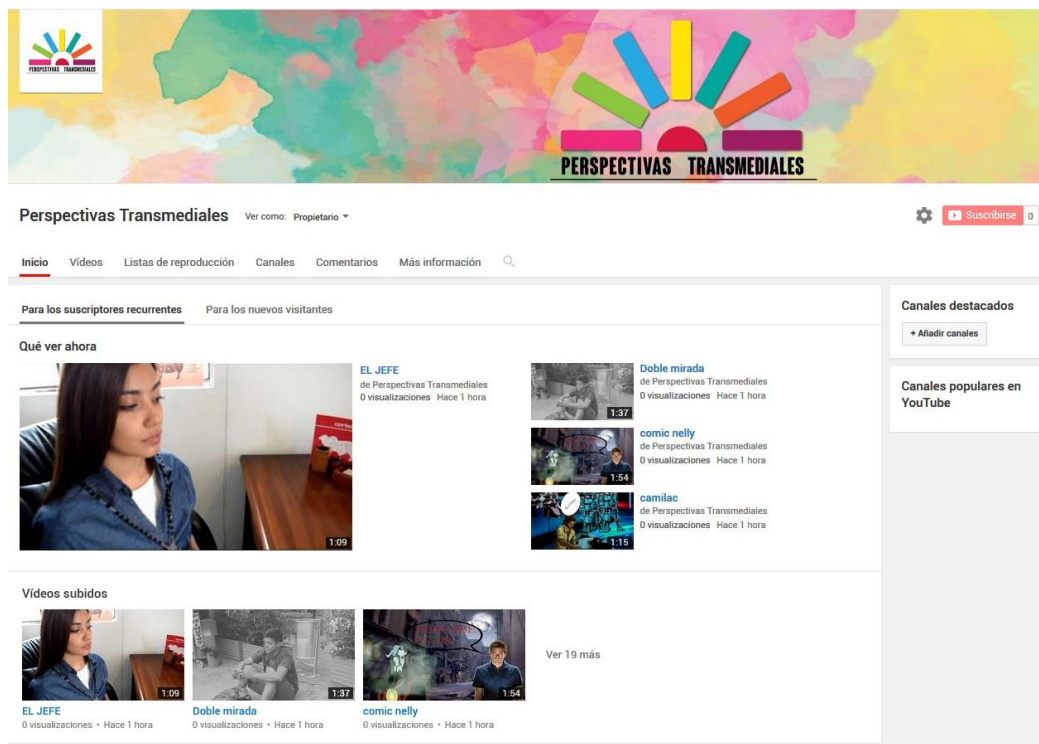


Figura N° 11. Canal Youtube - Perspectivas Transmediales

5.1. Técnicas de análisis de resultados

El análisis de los resultados de esta investigación, se dio a partir de las siguientes etapas:

- **Obtención de la información:** A partir de la creación de los instrumentos de recolección de datos en los formularios en *Google Docs* y del colectivo creado en *Whatsapp*, se obtiene la información a partir de las respuestas por parte de los participantes.
- **Capturar, transcribir y ordenar la información:** Se realiza una video bitácora del colectivo en *Whatsapp* y de la información de consumo de la plataforma *Netflix*; de igual manera se descargan las respuestas de los métodos de indagación. Se transcribe y finalmente se inserta en el documento.
- **Análisis la información:** Para esta etapa, los resultados se muestran en diálogo con el marco teórico expuesto en la investigación.

5.2. Interpretación de resultados

La interpretación de los resultados se inicia con la captura, la transcripción y la respectiva organización de la información obtenida a partir de la participación de la muestra seleccionada.

Resultados de la prueba diagnóstica de lectura crítica mediática

Según el tráiler ¿cuál es la idea principal (premisa) de la serie

8 personas respondieron 1 robo

1 persona una crítica al sistema bancario y político

1 una estrategia de enriquecimiento

Según la sinopsis ¿cuál es la palabra clave que define la serie

9 personas indican 1 plan

1 personas indican un atraco

Según la sinopsis ¿qué deficiencia se muestra en la serie?

3 personas indican un engaño

1 personas indican malicia

3 personas indican egoísmo

3 personas indican altruismo

según la sinopsis ¿qué virtud clave que define la serie?

5 personas indican sinceridad

5 personas indican altruismo

5. Según las preguntas anteriores, el título de la serie “La Casa de Papel” se maneja de forma...

9 personas indican simbólica

1 persona indica acertada

6. ¿Qué puede inferir de la siguiente imagen?

2 personas indican obsesiva

5 personas indican interesante

3 personas indican reveladora

Responda las preguntas 7 y 8 de acuerdo a la siguiente información: Intentan robar cajero vestidos como en "La Casa de Papel"

7. ¿Crees que estos actos violentos sean culpa de las series?

8 personas indican tal vez

2 personas indican no

8. ¿Se puede hablar de una pérdida de identidad por parte de la población que ve este tipo de series?

3 personas indican tal vez

2 personas indican si

5 personas indican no

Responda las preguntas 9 y 10 de acuerdo a la cabecera (intro) de la serie "La casa de papel"

9. ¿Qué puede inferir de las imágenes proyectadas en la cabecera de la serie?

- Primero que hace alusión a el nombre de la serie, y segundo que esta al ser imágenes de una maqueta puede simbolizar también la construcción y detalle del plan que van desarrollar.

- Infiere en el plan que ellos desarrollaron o antes de entrar al banco nacional de moneda y timbre... Todos los proceso y desarrollo del plan

- Se infiere que se trata de una escala de un lugar, la escala que utiliza el profesor para planear todo.

- El espacio recorrido por la cámara en el opening de la serie es la maqueta diseñada por El Profesor para poder ubicar a sus asaltantes dentro. Es utilizada, en mi opinión, como una manera de hacer que el espectador se sienta parte del grupo y de la historia

- Los detalles y peripecias que podrá tener el plan con cada integrante y su perfil creador y analizados por el profesor

Referencias, en cuanto al plan, cada personaje y su desarrollo

- Nos refuerza el título de la serie mostrando que cada objeto está; hecho con papel, nos muestra el lugar en donde en mayoría va a transcurrir la serie (La Casa De Moneda Y Timbre), nos muestra algunos planos, mapas y anotaciones exponiendo la rigurosa planeación del "atraco", se muestran engranajes en las paredes dándonos a entender que cada personaje (de los que realizan el atraco) tiene que funcionar como un engranaje, de lo contrario el plan fallará, y asimismo se expone una pieza clave de los atracadores: Allison Parker, la apodada "Corderito.

- Se infiere una descripción de un sitio

- muestra una base de datos de personas que de cierta manera dejaron su huella en el transcurso de su vida.

10. ¿Qué sentimientos suscita la música utilizada para el intro de la serie?

- Que nada es lo que parece
- Algo de calmado para dar seguridad al espectador, pero también suspenso para mantenerlo alerta.
- Trae un sentimiento de nostalgia, pues en realidad el objetivo de la serie es en gran parte nostálgico porque tiene varias muertes y cosas simbólicas que se desenvuelven en toda la serie.
- La música inspira tristeza con un toque de epicidad, cosa que es muy acertada en cuanto a su relación con la ambientación y narración de la historia.
- Suspenso, seriedad y tranquilidad.
- En lo personal, algo de nostalgia y depresión.
- Melancolía
- suspenso, indagación e interés
- "duda, curiosidad, misterio y frialdad

Análisis de resultados bitácora de red social *Whatsapp*

Nuestro estudio tiene como herramienta de evidencia la red social *Whatsapp*, en la cual creamos un grupo llamado colectivo *Netflix* en la del presente año en la cual se presentan los investigadores al grupo de estudio, conformado en primera instancia por estudiantes del programa de cine y tv en compañía de docentes en formación de la corporación universitaria Uniminuto.

Semana del 5 al 9 de abril

En esta semana se añaden 5 personas al grupo y a la par se abre una cuenta de *Gmail*, con la que creamos y compartimos la otra herramienta para visualizar y analizar contenidos, la plataforma *VoD Netflix*, en este punto proveemos a los participantes del colectivo un correo electrónico y a su vez una clave para ingresar a la plataforma de manera gratuita.

Cuenta Netflix

Creamos una cuenta con el nombre del correo electrónico del estudio y el nombre de la maestría que aloja 4 avatares en la que pueden guardar contenido historial



Figura N° 12. Perfiles - Netflix

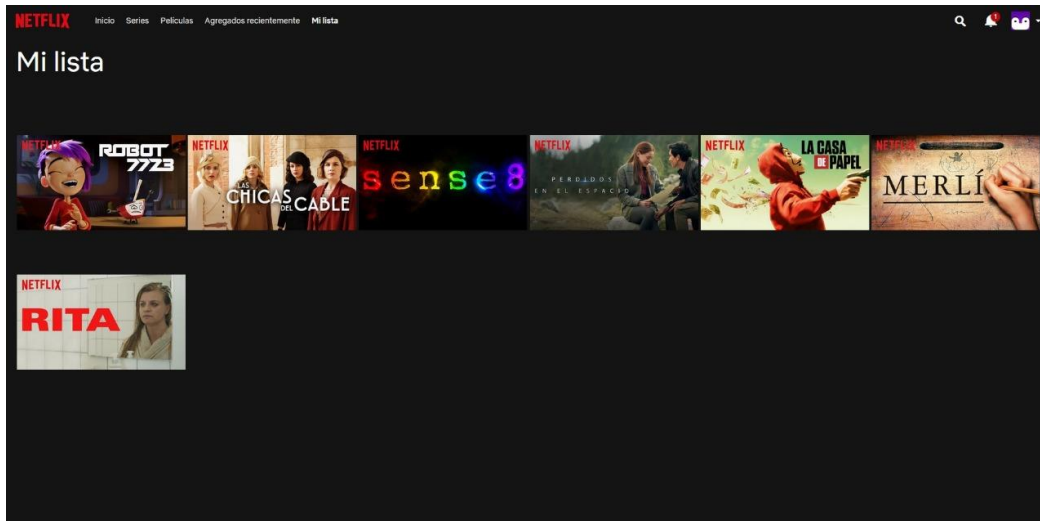


Figura N° 13. Listado visualización - Netflix

Semana del 16 al 22 de abril

Los administradores del grupo incluyen a seis (6) nuevos miembros al colectivo, empezamos el diálogo de nuestro grupo conversando sobre la organización de la plataforma - su fácil uso - función de omitir el cabezote de inicio de la serie, debido a que algunos miembros ven los capítulos de la serie de forma secuencial, notamos que algunas de estas personas no participan activamente, mientras que los administradores por su parte se encargan de iniciar la conversación para incitar al diálogo mediante comentarios y preguntas de la serie o algunos *gifs* para romper la intimidad con los participantes del grupo, se hace evidente la familiaridad que profesan los estudiantes de cada carrera a los docentes respectivos por la familiaridad generada con antelación , lo cual demuestra que para tener un buen desenvolvimiento en estos grupos de estudio de contenidos audiovisuales debe haberse creado con anterioridad de forma presencial una interacción cara a cara para lograr una mayor efectividad a la hora de proseguir en un nuevo tipo de interacción.

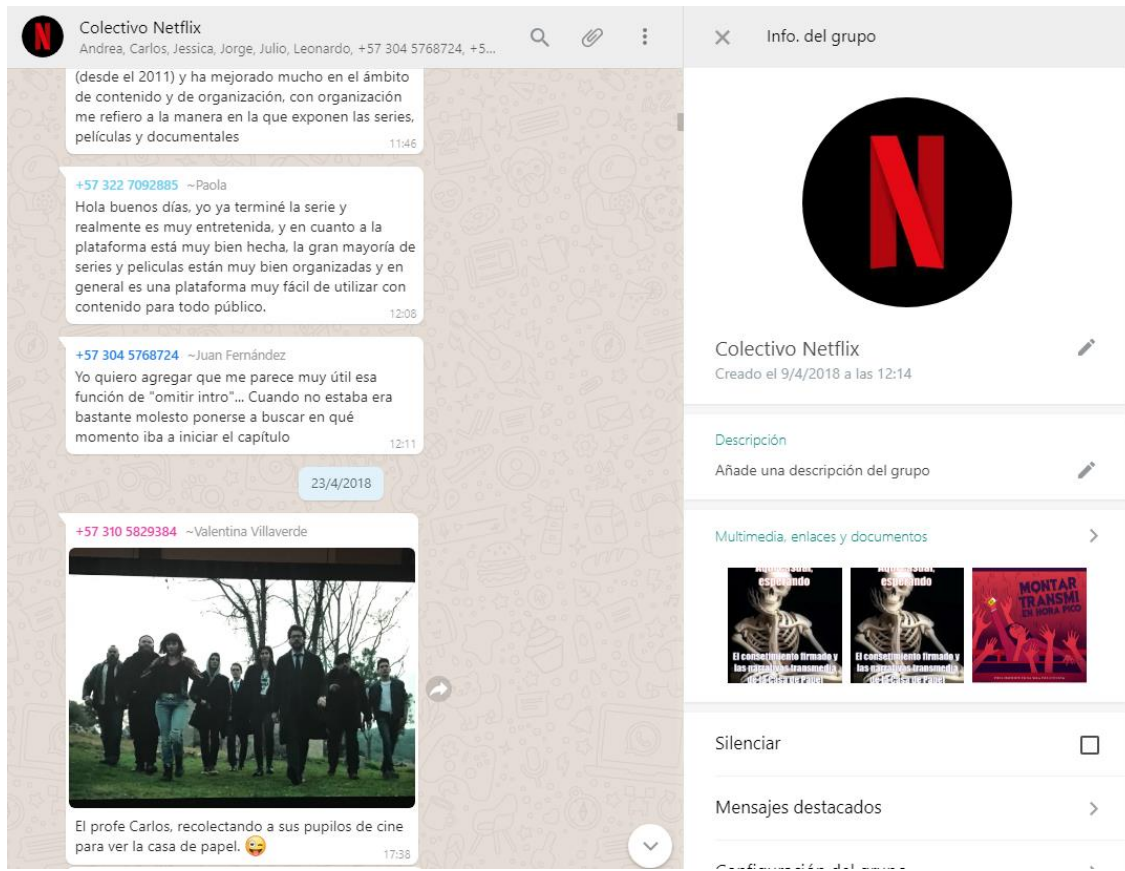


Figura N° 14. Colectivo Netflix - Whatsapp 1

Semana 23 al 29 de abril

Se inicia la visualización y la lectura crítica de los miembros del colectivo, se invita a realizar la primera *prueba diagnóstica* de lectura crítica, notamos que algunas personas han visto la mayoría de la serie en un fin de semana, lo que muestra una ruptura en la manera tradicional como se consumían las series en los medios tradicionales de información, en especial la televisión por suscripción, debido al adelanto de sucesos que ocurren en capítulos adelantados, debido a la forma como se maneja la información en esta plataforma; algunos realizan una lectura crítica muy superficial y proponen ver otra nueva serie que se acomoda más a sus gustos.

Semana del 30 de abril al 6 de mayo

A partir de un comentario de un meme por parte de un miembro se produce una discrepancia entre 2 miembros del colectivo, lo que muestra una clara influencia en las geopolíticas del conocimiento, ya que uno de ellos discrimina el saber popular del otro, trayendo a colación una revista de investigación audiovisual europea.

Semana del 7 al 13 de mayo

Los investigadores mediante los conflictos generados, moderando con comentarios que hagan partícipes a los miembros en general, recordando que es un espacio creado para la construcción de saberes y no para visualización superficial de múltiples contenidos de forma desmedida.

Semana del 11 al 17 de junio

Se invita a contestar el primer método de indagación alojado en el grupo focal de la red social, el cual tiene como objetivo fortalecer la lectura crítica de la serie mientras que los miembros, aprovecha para mirar otros contenidos de su predilección, los cuales se ven reflejados en la página de estadísticas de la plataforma VoD, algunos interrumpen el consumo de estos contenidos por problemas monetarios.

Semana del 6 al 12 de agosto

Publican una imagen y un comentario que habla sobre una posible 3 temporada de la serie lo que provoca una lectura crítica sobre el posible manejo de la serie en su tercera fase y su decaimiento en la nueva temporada, además genera teorías individuales sobre el futuro de la serie y la efectividad de la misma, construyendo el pensamiento crítico en cada uno de los participantes

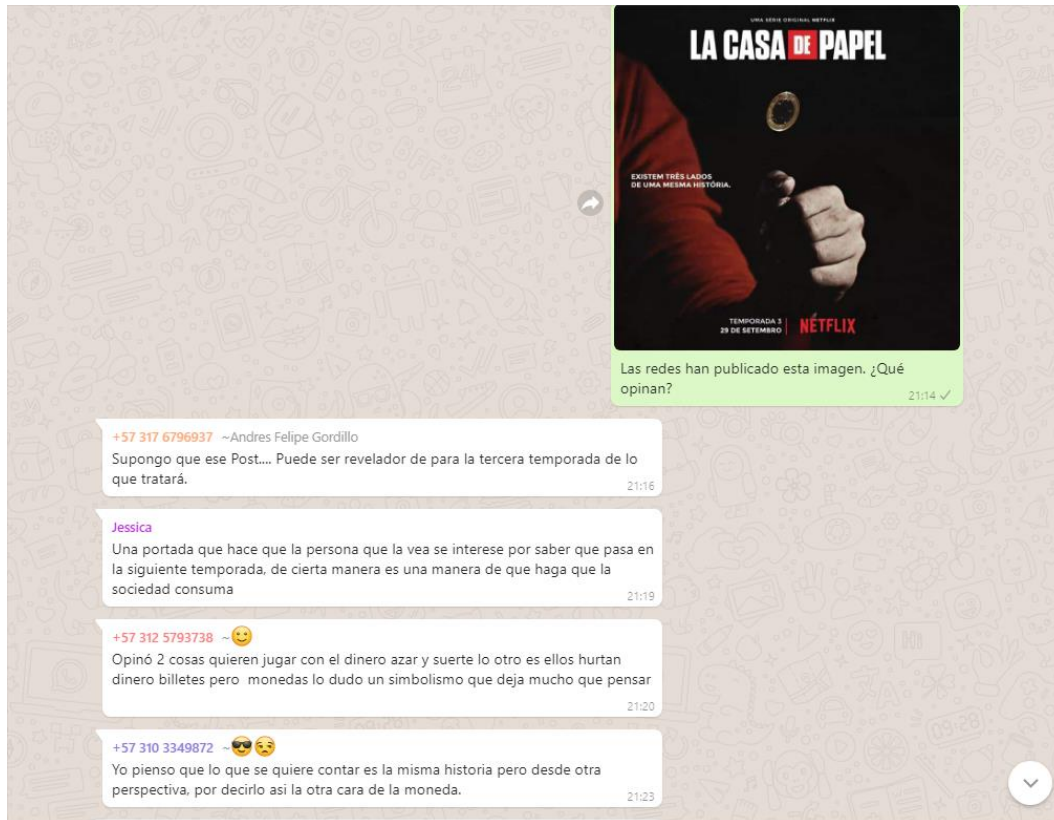


Figura N° 15. Colectivo Netflix - Whatsapp 2

Semana del 20 al 26 de agosto

Solicitamos a nuestros miembros del colectivo nos respondan mediante un mensaje de voz la impresiones recogidas en el momento de visualizar la serie con familiares, amigos o estudiantes, para que ellos respectivamente repliquen las acciones que hemos desarrollado en el colectivo *Netflix* de lectura crítica mediante las respuestas de sus allegados sobre la serie, las respuestas he hallan alojadas en un estudio más detallado sobre los resultados; en este momento de las personas que son miembros del colectivo, solo 6 personas siguen su estudio y participan activamente, los otros miembros se han ido desvinculando paulatinamente ya sea por desvinculación con la institución, por indiferencia ante las acciones críticas del colectivo o simplemente el estado latente de la mayoría que solo se limita a observar y no a intervenir, ya sea

por miedo de escribir algún comentario que no agrade a los demás o por costumbre a no intervenir en este tipo de redes.

Semana del 3 al 9 de septiembre

Un estudiante genera su primera versión de la casa de papel, es un meme con una fotografía, la construcción de esta narrativa es influenciada por la apropiación de contenidos de otros lo cual deja claro la conducta de prosumidor del que habla Toffler en un libro la tercera ola, en donde copia contenidos y no se encarga de modificarlos lo cual es una falencia destacada en los nuevos consumidores de los nuevos medios de comunicación.

Semana del 15 al 21 de octubre

Se solicita a los miembros del colectivo a crear su propia narrativa transmedia de la serie la casa de papel, uno de los estudiantes de licenciatura en docencia manifiesta el temor por publicar su versión por miedo a críticas o comentarios negativos ante lo cual lo investigadores lo incitan a participar sin ningún miedo aduciendo la libertad que tiene en el grupo; uno de los participantes realiza su versión de forma escrita, por lo que tenemos nuestra primera narrativa transmedia que se desprende del universo de la serie estamos esperando las narrativas de los demás, ante lo cual notamos el bombardeo de información al cual se ven enfrentados diariamente los estudiantes, y las tareas ante las cuales se ven enfrentados.

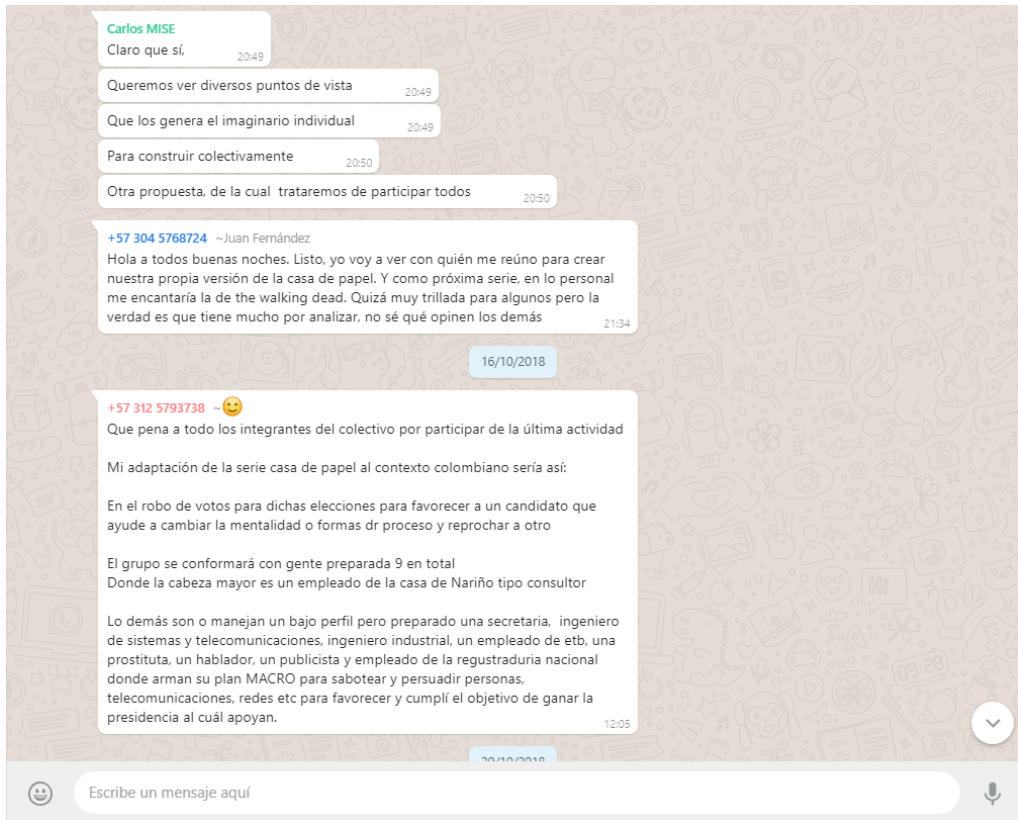


Figura N° 16. Colectivo Netflix - Whatsapp 3

Semana del 22 al 28 de octubre

Anuncian el rodaje de la tercera temporada de la serie la casa de papel y surge un nuevo personaje llamado Bogotá, esperamos las reacciones de nuestros miembros del colectivo.

6. Hallazgos

A partir de la experiencia del colectivo *Netflix*, 2 de los estudiantes de cine y tv al mencionarles la posible conformación de un semillero de investigación en Unitec, deciden crearlo y usan la red social *Whatsapp* a la cual están acostumbrados para lograr ese propósito, la red social se ha convertido en un instrumento de investigación y los otros miembros del semillero se acoplan a este manejo de esta herramienta; ellos participan activamente en la creación de contenidos del semillero tales como escritos, búsqueda de contenidos y tareas que programamos, de común acuerdo, al darles un fin ellos la iniciativa en estos procesos siendo el docente un acompañante más que la persona que les dicta qué contenidos estudiar y cómo desarrollarlos, mientras tanto se incita a inscribirse a la plataforma de video gratuita Retina Latina, que se especializa en contenidos latinoamericanos, desconocidos para los otros usuarios de las redes de comunicación masiva.

De igual manera, un estudiante de la licenciatura en informática de Uniminuto, replica la interacción y el desarrollo de lecturas y pensamientos críticos en el ámbito visual con sus estudiantes del grado once en donde labora como docente.

Se ha logrado que los participantes expongan sus experiencias y puntos de vista de acuerdo a la visualización de la serie “La casa de papel”.

Cada miembro habla desde su experiencia personal como prosumidor (Toffler, 1980) y puede describir su idea o expresión a través de memes o *gifs*, relacionándolos con su entorno y con el de la misma serie seleccionada.

Las intervenciones de los miembros del colectivo han revelado su comparación de la serie con su entorno social y educativo, demostrando empatía con los investigadores y en algunos casos rechazo con algunos de sus pares.

En el desarrollo de la interacción (Thompson, 1998) dentro del grupo se da un diálogo comprensivo, recíproco y de colaboración mutua para el desarrollo de la investigación.

La comunicación a través de la red social *Whatsapp*, permite la interacción sin importar el tiempo ni el espacio, esto brinda un dinamismo en la comunicación, sin que los participantes se sientan agobiados o intimidados en sus respuestas y participación.

Al seleccionar el grupo de participantes, muchos aceptaron. Sin embargo, en el proceso cuatro personas desisten y su participación se limita a contribuir en las respuestas de las pruebas diagnósticas.

Dos participantes en el mes de septiembre de 2018 tomaron la decisión de salir del grupo, debido a la desvinculación con la institución de educación superior Unitec.

En la semana cuatro, un investigador publica un meme en el colectivo, el cual suscita una reacción despectiva por parte de uno de sus integrantes al comentar una apreciación de uno de sus pares. Esto conlleva, a calmar la discusión mediante el llamado al respeto hacia la lectura y pensamiento crítico del otro. Dentro de este hallazgo, un estudiante a través de un espacio físico, dialoga con uno de los investigadores y expresa su opinión ante la dureza del comentario, para ello aduce que la intervención fue hecha por un docente – investigador, lo cual es desmentido, aclarando que fue hecho por un estudiante de primer semestre del programa de Cine y Televisión.

Los participantes toman la iniciativa de identificarse con los protagonistas de la serie, de acuerdo a su similitud física y sus personalidades.

El colectivo muestra a través de notas de audio, la perspectiva que generó la visualización de la serie en su contexto familiar y personal, generando con ello nuevas experiencias a través de narrativas transmedia.

En el colectivo, también está presente el asesor de esta investigación, quien al inicio participa activamente y después se convierte en un observador.

En algunos casos, los participantes tienen espacios de silencio y su participación es nula. Para ellos, los investigadores proponen ideas para invitarlos a la participación.

7. Conclusiones

Este proyecto de investigación ofrece una propuesta innovadora, en donde la creación y el uso de un sistema de redes, genera cambios en los procesos educativos y en sus formas de interacción, por ello cada red tiene un componente especial que se adapta al tipo de aprendizaje que posee cada individuo, generando con ello nuevas experiencias a través de las narrativas transmediales.

No compartir el mismo contexto territorial en los espacios y no lugares dificulta la aceptación de la serie en el contexto latinoamericano, la ausencia del territorio a consecuencia del desplazamiento, convierte en real el no lugar ante la añoranza del lugar perdido ya sea por el fenómeno de la violencia o por la situación social del país.

El proceso de interacción que propone Thompson (1998) en su libro la media y la modernidad, nos permite analizar el cambio en la teoría de los medios de comunicación; la transformación en las relaciones al compartir espacios y tiempos, cambia ante la incursión de las plataformas VoD, y nos lleva a pensar en un nuevo modelo de interacción gracias al cambio de consumo de los nuevos y futuros contenidos digitales.

La interacción de las series en las plataformas VoD, influyen paulatinamente los discursos, noticias y comentarios de diversos prosumidores en las redes sociales, lo cual suscita la expansión del universo de los personajes, dando lugar a su continuidad ya sea por pedido de sus seguidores o simplemente por aprovechamiento del aspecto comercial.

Se hace evidente una lectura crítica superficial en algunos integrantes del colectivo, ante la indiferencia por una apreciación de la serie, ya sea por gustos o por interés del contenido.

Dificultad de algunas personas por asimilar el lenguaje fonético de la serie, por ello, utilizan el recurso de subtítulos que ofrece la plataforma *Netflix* para la comprensión del discurso narrativo.

Rechazo por el uso de modismos y jerga del país europeo expuesto en la serie, lo cual muestra un deseo por descolonizarse ante las prácticas habituales impuestas por la colonialidad del poder (Quijano, 1999) y del ser al no sentirse identificados con el entorno de los protagonistas de la serie.

La interacción paidocénica aplicada en los escenarios de la red social *Whatsapp*, ha servido como estrategia pedagógica, incluso como construcción y reflexión colectiva en el desarrollo de esta tesis.

8. Recomendaciones

Recomendamos conformar grupos focales, que fomenten la lectura crítica a través de narrativas transmedia para que el prosumidor de estos contenidos se convierta en *emirecs* (Aparici, 2018) activos: creando sus propios contenidos por medio de visiones personales que se relacionen con su entorno y adaptándolas a su contexto.

Las narrativas transmedia se pueden convertir en experiencias inolvidables en donde la creatividad, y sus relatos se extienden en distintas plataformas de medios donde la interacción con el público permita la creación de universos y espacios plasmados en los recuerdos del individuo, a partir del cual puedan transgredir las geopolíticas del conocimiento.

Para la creación del sistema de recursos virtuales, es importante no caer en la publicación de la misma información por distintas redes o llamada *crossmedia*. Para ello, es importante generar objetivos claros de cada una, que permitan una interacción dialógica con los participantes que permita la ampliación de nuevas experiencias y narraciones.

9. Referencias bibliográficas

- Alarcón, H. B. (2012). Radio Sutatenza &58; un modelo colombiano de industria cultural y educativa. *Boletín cultural y bibliográfico*, 46(82), 4-41.
- Aparici, M. (2018). Prosumidores y emirecs: Análisis de dos teorías enfrentadas, *Comunicar*, revista científica de comunicación y educación.
- Barón, B. (2015). Impregnar de nuevos sentidos vitales la educación. *Praxis Pedagógica*, 15(16), 129-133. <https://doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.15.16.2015.129-133>
- Bazalgette, C. (2004) *Comunicar*, 28, 2007, Revista Científica de Comunicación y Educación; ISSN: 1134-3478; páginas 122-142. • T E M A S. Declaración de UNESCO en Grünwald (Alemania); Educación en medios para jóvenes en Sevilla; La estrategia internacional de la educación en medios; La Carta Europea para la Alfabetización en los Medios de Comunicación.
- Botticelli, S. (2014). Sobre las Posibilidades de la Crítica: Foucault y la Flecha Apuntada Hacia el Corazón de la Actualidad. *Revista Filosofía UIS*, 13(1), 97-119.
- Buckingham, D. (2005). Educación en medios: alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea (No. 371.64/. 69). Paidós.
- Canclini, N. G. (2007). Lectores, espectadores e internautas.
- Cárdenas, R. & Troncoso, A. (septiembre-diciembre, 2014). Importancia de las artes visuales en la educación: Un desafío para la formación docente. *Revista Electrónica Educare*, 18(3), 191-202. Recuperado de <http://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v18n3/a11v18n3.pdf>
- Carrillo, P. (2015). La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, vol. 20, núm. 64, pp. 219-240, Consejo

Mexicano de Investigación Educativa, A.C. Recuperado de

<http://www.redalyc.org/pdf/140/14032722011.pdf>

Castells, M. (2001). Internet y la sociedad red. *La factoría*, 14, 15.

Costas, J. (2017). El Flow se estanca: el contra modelo ‘televisivo’ de Netflix”. *Revista de estudio de comunicación*.

Cuchuca, D. (2017); análisis de la variación en la distribución de contenidos audiovisuales del modelo de negocio: “caso netflix”. (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Machala. Machala, Ecuador.

Eco, U. (1992). Los límites de la interpretación. *Ed, Lumen, Barcelona*.

Freire, P. (2007). La educación como práctica de la libertad, México: Siglo XXI, pg.47. (original, 1969).

Fontcuberta (2001). El rol de los medios de comunicación en la gestión del conocimiento. En: Crovi, D. *Comunicación y Educación: La perspectiva latinoamericana*, México D.F.: ILCE, p.57-71.

García, E. (1975). *Lengua y literatura*. La Habana: Pueblo y educación.

García, V. (1993). *Introducción general a una pedagogía de la persona*. Madrid: Ed. Rialp.

Gutiérrez, E. (2008). *La lectura en el entorno de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Claves para su comprensión y pistas para una prospectiva*. UNESCO. Recuperado de: http://www.cerlalc.org/Prospectiva/Eduardo_Gutierrez.pdf

Heredía, V. (2017). *Revolución Netflix: desafíos para la industria audiovisual*. Universidad de Medellín. Colombia.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2016). *Metodología de la Investigación*. Sexta Edición. Editorial Mc Graw Hill. Iztapalapa, México.

ICFES. (2017). Informe Nacional de resultados. Colombia en PISA 2015. Bogotá: ICFES.

Recuperado de: <http://cort.as/-BgE->

Jenkins, H. (2009). Transmedia storytelling. Volume, (1), 56.

Johnson, C. (2014, julio 4) Redes para la ciencia, la manera disruptiva de aprender [Archivo de video]. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=NQFMARcQI5o&list=PL32834A97F99676DE>, 2011.

Juliao, C. (2011). El enfoque praxeológico.

Juliao, C. (2014). Una pedagogía praxeológica.

Labrada, F. (agosto, 2015). Proyecto plataforma de coordinación regional para la distribución audiovisual. Informe Final 03 - Panorama de distribución digital de Cine VoD y sus modelos de negocio. Ministerio de Cultura de Colombia. Dirección de cinematografía. Bogotá, Colombia.

López, M., & Arcila, C. (2016). Adopción y uso de medios sociales por jóvenes de la Costa Caribe de Colombia. *Investigación & Desarrollo*, 24(2).

Martín, J. (2003). *Oficio de cartógrafo*. Fondo de cultura económica.

Martín, C. (octubre, 2018). Guía sobre el uso educativo de blogs. Universidad Politécnica de Madrid. Recuperado de

http://serviciosgate.upm.es/docs/asesoramiento/Blog_educativo.pdf

Masterman, L. (1993). La enseñanza de los medios de comunicación, Ediciones de la torre Madrid.

Manovich, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Barcelona. *Paidós comunicación*

Manovich, L. (2002). La vanguardia como software - Título original: Avant-garde as Software.

ISSN 1695-5951.

- Meza, L. (2009). Elementos de pensamiento crítico en Paulo Freire: Implicaciones para la educación superior. *Revista Digital: Matemática, Educación e Internet*, 10(1).
- MinCultura (2018). Plataforma Retina Latina. Dirección de Cinematografía del Ministerio de Cultura de Colombia. Recuperado de: <https://www.retinalatina.org/>
- Ojer, T., & Capapé, E. (2012). Nuevos modelos de negocio en la distribución de contenidos audiovisuales: el caso de Netflix. In *I Congreso Internacional de la Red Iberoamericana de Narrativas Audiovisuales (Red INAV). Málaga-Sevilla, 23-25 de mayo de 2012. Editores: Virginia Guarinos, María Jesús Ruiz (pp. 197-210). Sevilla: Universidad de Sevilla, Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías.*
- Pérez, M. (2003). Leer y escribir en la escuela: algunos escenarios pedagógicos y didácticos para la reflexión. *Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.*
- Quijano, A. (1999). Colonialidad del poder, cultura y conocimiento en América Latina. *Dispositivo*, 24(51), 137-148.
- Ramírez, E. (2017). La formación de lectores para el uso ético de la información, Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas, UNAM, México.
- Restrepo, B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. *Educación y Educadores* [en línea]. Disponible en: <http://oai.redalyc.org/articulo.oa?id=83400706> ISSN 0123-1294
- Santillana, E. (2016, octubre 7). Foro virtual "Lectura crítica, la comunicación y la democracia" por Fabio Jurado. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=zbcJK2Q65sg>
- Scolari, C. (2017). El translector. Lectura y narrativas transmedia en la nueva ecología de la comunicación. Informe.fge.es

Scolari, C. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. Grupo Planeta (GBS).

Semana (2016, 12 de junio) Artículo. ¿Cómo leemos en Colombia? Informe especial.

Recuperado de: <https://www.semana.com/on-line/articulo/que-tanto-leen-los-colombianos/508314>

Serrano de Moreno, S. (2008). El desarrollo de la comprensión crítica en los estudiantes universitarios: hacia una propuesta didáctica. *Educere*, 12(42), 505-514. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/356/35614569011.pdf>

Smith, F. (1994). De cómo la educación apostó al caballo equivocado: Aique. Buenos Aires.

Toffler, A. (1980). Prosumidor. la tercera ola. Bantam Books.

Thompson, J. (1998). El desarrollo de la interacción mediática. a Los media y la modernidad.

Una teoría de los medios de comunicación, Barcelona, Paidós, 115-159.

Twitter (2018). Centro de ayuda - Usando Twitter. Recuperado de

<https://help.twitter.com/en/using-twitter#search-and-trends>

Valencia, F. (2008). La formación de lectores críticos desde el aula. *Revista Iberoamericana de educación*, (46), 89-105.

Zarandona, E., Basterretxea, J., Idoyaga, P., & Ramírez, T. (2008). La alfabetización audiovisual entre adolescentes vascos: implicaciones para las prácticas educativas y propuesta de intervención. *Comunicación y sociedad*, (9), 119-143. Recuperado en 21 de noviembre de 2018, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2008000100006&lng=es&tlng=es.

(s.f). Premisa de la serie: La casa de papel. Gran Torrent. [Página Web]. Recuperado de:

<https://grantorrent.net/series/la-casa-papel-temporada-2-torrent-castellano-grantorrent/>

10. Anexos

Cronograma del proyecto

Estrategia de Educomunicación - Narrativas Transmedia

Maestría en Innovaciones Sociales en Educación - Carlos Fernández Perdomo y Adriana Ramírez Leal

Periodo resaltado: 1

Duración del plan
 Inicio real
 % Completado
 Real (fuera del plan)
 % Completado (fuera del plan)

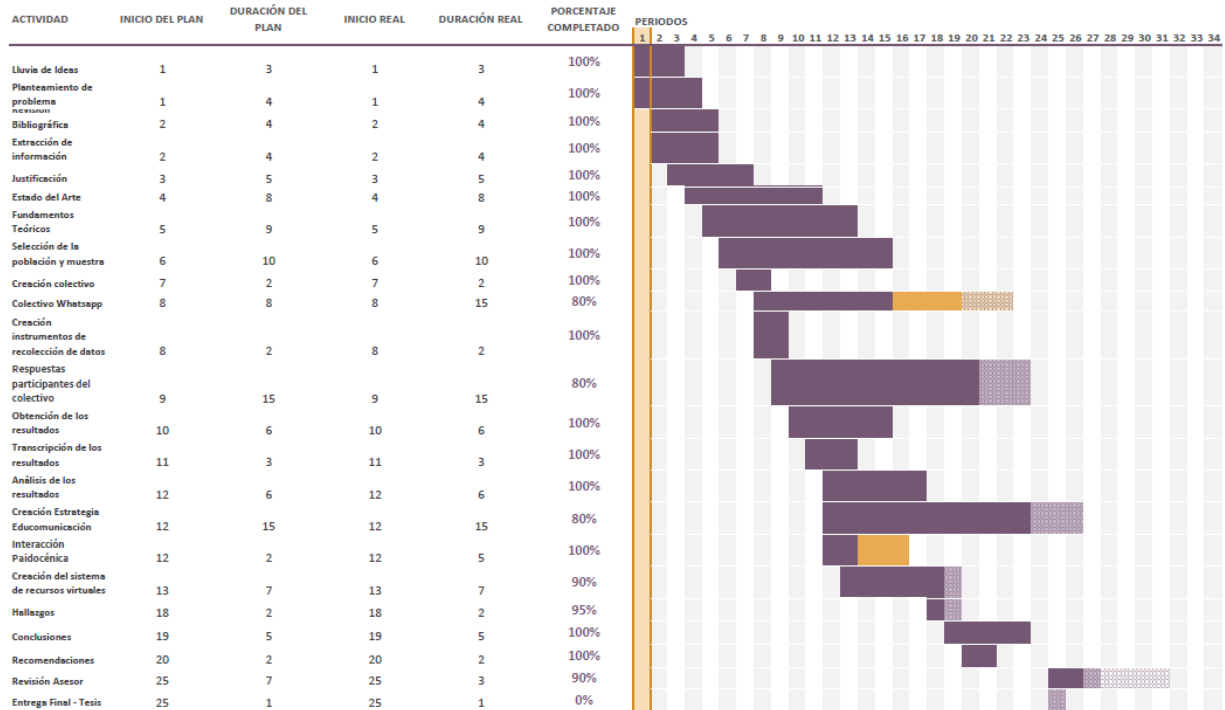


Figura N° 17. Cronograma

Instrumentos diseñados

PRUEBA DIAGNÓSTICA LECTURA CRÍTICA MEDIÁTICA

Objetivo: Evaluar el tipo de lectura crítica que posee el estudiante de producción mediática antes de iniciar el estudio.

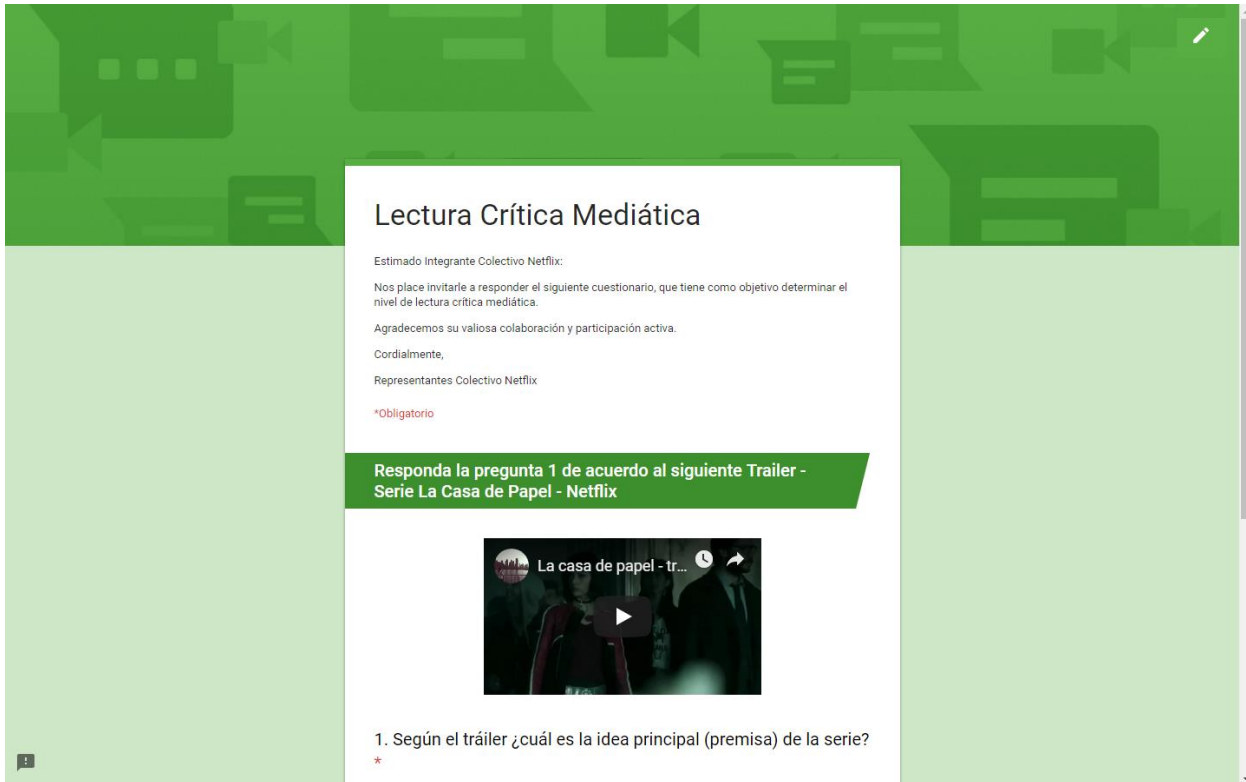


Figura N° 18. Prueba de entrada

Responda la pregunta 1 de acuerdo al siguiente Trailer - Serie Casa de Papel - Netflix

1. Según el trailer ¿cuál es la idea principal (premisa) de la serie?
 1. Un robo
 2. Estrategia de enriquecimiento
 3. Inconformidad de una población
 4. Una crítica al sistema bancario y político

Responda las preguntas 2, 3 y 4 de acuerdo a la siguiente sinopsis:

Un misterioso personaje, que se hace llamar El Profesor, planea el mayor de los atracos jamás contado. Para llevar a cabo el ambicioso plan recluta a una banda formada por personas con ciertas cualidades y algo en común: no tienen nada que perder. El objetivo es atracar la Fábrica de la Moneda y Timbre con la intención de quedarse encerrados dentro con una misión muy concreta: no robar dinero, sino crearlo. Tras cinco meses de reclusión memorizando cada paso, cada detalle, cada probabilidad, por fin llega el día: les esperan once días de encierro en la Fábrica de Moneda, rodeados de los cuerpos de élite de la policía y con 67 rehenes en su poder para saber si saldrán vencedores de su apuesta. *(Tomado de <https://grantorrent.net/series/la-casa-papel-temporada-2-torrent-castellano-grantorrent/> (s.f.))*

1. Según la sinopsis ¿cuál es la palabra clave que define la serie?

1. Plan
2. Banda
3. Atraco
4. Burla

1. Según la sinopsis ¿qué deficiencia se muestra en la serie?

1. Egoísmo
2. Malicia
3. Engaño
4. Avaricia

1. Según la sinopsis ¿qué virtud clave que define la serie?

1. Altruismo
2. Bondad
3. Sinceridad
4. Generosidad

1. Según las preguntas anteriores el título de la serie “La Casa de Papel” se maneja de forma...

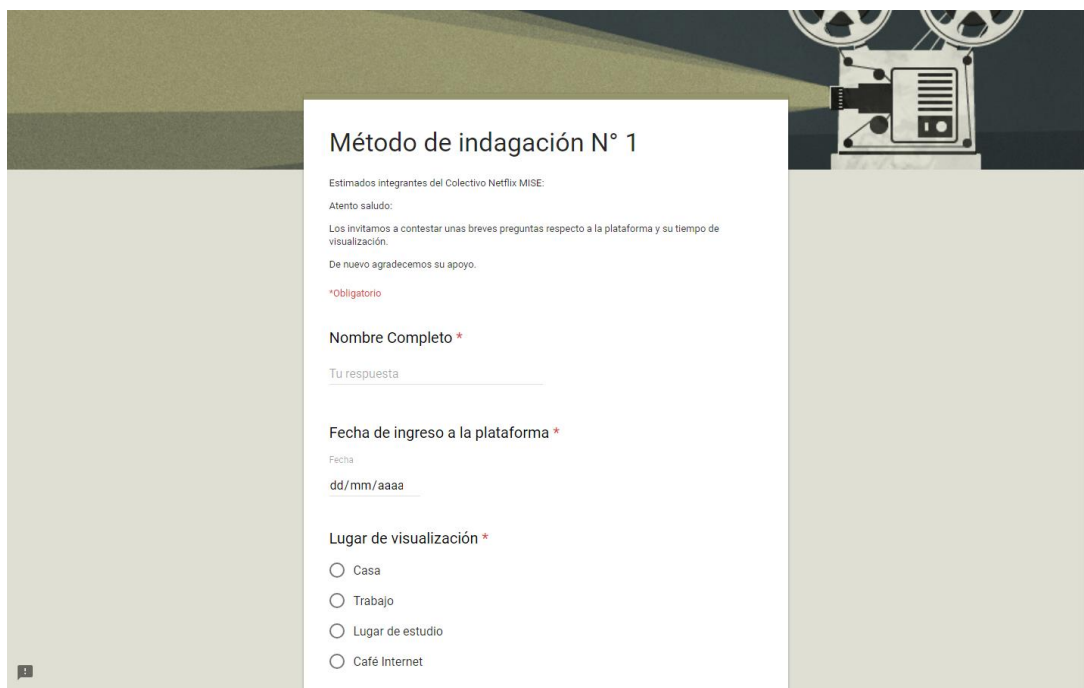
1. Acertada
2. Desacertada
3. Indiferente
4. Simbólico

1. Que puede inferir de la siguiente imagen

1. Interesante
2. Absurdo
3. Reveladora
4. Obsesiva

Consumo de contenidos digitales en la plataforma Netflix

- **Encuesta – Primer objetivo específico**



Método de indagación N° 1

Estimados integrantes del Colectivo Netflix MISE:

Atento saludo:

Los invitamos a contestar unas breves preguntas respecto a la plataforma y su tiempo de visualización.

De nuevo agradecemos su apoyo.

***Obligatorio**

Nombre Completo *

Tu respuesta _____

Fecha de ingreso a la plataforma *

Fecha

dd/mm/aaaa _____

Lugar de visualización *

- Casa
- Trabajo
- Lugar de estudio
- Café Internet

Figura N° 19. Método de indagación 1

Nombre:

Fecha Ingreso:

1. Lugar de visualización:

- Casa
- Trabajo
- Lugar de estudio
- Café Internet

2. Clase contenido visto

- Serie
- Documental
- Película
- Programas de TV

3. Frecuencia de ingreso a la plataforma:

- 1 vez a la semana
- 2 a 3 veces a la semana
- Fines de semana

4. Modo de visualización:

- SmartTV
- Móvil
- Tableta
- Computador - PC

5. Opinión Interface plataforma:

- Intuitiva
- Fácil acceso
- Difícil acceso
- No la comprendo

6. Límite de tiempo visualizando un contenido digital en la plataforma

- 1/2 hora
- 1 hora
- 1 hora 30 min
- 2 horas o más

Factores que causan la insuficiencia del pensamiento y la lectura crítica

Encuesta - Segundo objetivo específico



LA CASA DE PAPEL

Método de indagación N° 2

Estimados integrantes del Colectivo Netflix MISE:

Atento saludo:

Los invitamos a contestar unas breves preguntas que requieren de una mayor lectura y análisis de su parte. Este método de indagación en específico tiene relación con la serie 'La Casa de Papel'.

De nuevo agradecemos su apoyo.

***Obligatorio**

En una primera visualización, ¿Qué es lo que ve? *

Tu respuesta

En una segunda visualización, ¿Qué es lo que realmente quiere decir la serie? *

Tu respuesta

¿Cuales son los elementos reales de la serie? *

Tu respuesta

¿Cuáles son los elementos ficticios de la serie? *

Tu respuesta

Figura N° 20. Método de indagación 2

1. En una primera visualización, ¿Qué es lo que ve?
2. En una segunda visualización, ¿Qué es lo que realmente quiere decir la serie?
3. ¿Cuáles son los elementos reales de la serie?
4. ¿Cuáles son los elementos ficticios de la serie?
5. ¿Qué símbolos encuentra en la serie?
6. ¿Con cuál de los personajes de la serie se identifica?
7. Usted sería capaz de realizar una estrategia de la magnitud vista en la serie
8. ¿Qué le cambiaría a la serie para que fuese de mayor interés? ¿Mencione el por qué?
9. ¿Qué tipo de género narrativo cree que se maneja en la serie?
10. ¿Qué conclusión saca con respecto al tipo de género relacionado en la serie?