



**Diseño de un plan de formación transmedia para potenciar conocimiento sobre seguridad
y riesgos en redes sociales en estudiantes de 9° a 11° de la Institución Educativa Bello
Oriente - Medellín**

Diana Mariela Díaz Madera

ID: 747831

Jorge Mario Madera Díaz

ID: 748103

Yadira Ayala Martínez

ID: 755318

Maestría en Educación, Facultad de Educación, Corporación Universitaria Minuto de Dios

Eje de Investigación

Profundización en Procesos de Enseñanza-Aprendizaje

Uso de las Tecnologías en Ambientes de Aprendizaje

NRC 71-628: Proyecto de Investigación Aplicada

Opción de grado

Profesor líder: Adriana Castro Camelo

Profesor Tutor: Yolanda López Herrera

Diciembre 12, 2021

Dedicatoria

Diana Díaz Madera

A Dios quien ha sido mi guía, fortaleza y su mano de fidelidad y amor me ha sostenido en todo momento. A mi esposo Francisco Vásquez por su amor, apoyo y comprensión en todos mis planes. A mis hijos Daniel y José, mi mayor tesoro aquí en la tierra.

A mi madre Epifanía Madera, ejemplo de mujer abnegada y servicio, ella mi mejor modelo de sencillez y humildad. A todos mis familiares y amigos por sus oraciones, consejos y palabra de alientos en mis debilidades.

Jorge Mario Madera Díaz

A Dios, mis papás, mis hermanos, mi tía y mi abuela: mi real y eterna familia.

Yadira Ayala Martínez

A Dios quien día a día me impulsa y me respalda en todos mis planes.

A mi hija María Fernanda, a mi esposo Mario, mis padres, hermanos, y demás familiares por su comprensión y apoyo siempre.

Agradecimientos

Este equipo de trabajo agradece infinitamente a Dios por permitir a cada uno de sus miembros poner lo mejor de su parte para la contribución de esta investigación.

A la Institución Educativa Bello Oriente, por ponerse a disposición de esta investigación y ver en la misma la posibilidad de poder construir conocimiento en sus educandos a través de la contribución que todos ellos hicieran para su desarrollo.

A la Corporación Universitaria Minuto de Dios y su Maestría en Educación por brindar los medios, herramientas y personal docente idóneo para la nuestra formación y desarrollo de competencias.

Ficha bibliográfica

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS -UNIMINUTO- MAESTRÍA EN EDUCACIÓN	
RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO -RAE-	
1. Información General	
Tipo de documento	Tesis de grado
Programa académico	Maestría en educación
Acceso al documento	
Título del documento	Diseño de un plan de formación transmedia para potenciar conocimiento sobre seguridad y riesgos en redes sociales en estudiantes de 9° a 11° de la Institución Educativa Bello Oriente - Medellín
Autor(es)	Diana Mariela Díaz Madera Jorge Mario Madera Díaz Yadira Ayala Martínez
Director de tesis	Adriana Castro Camelo
Asesor de tesis	Yolanda López Herrera
Publicación	Artículo: Educación transmedia para potenciar el conocimiento sobre seguridad y riesgos en redes sociales
Palabras Claves	Redes sociales, competencias, transmedia, edu-entretención
2. Descripción	
<p>Este estudio tiene como objetivo indagar cómo el diseño de un plan de formación transmedia puede potenciar los conocimientos en seguridad y riesgos en redes sociales en los estudiantes de 9° a 11° de la Institución Educativa Bello Oriente – Medellín.</p> <p>La propuesta está diseñada con una metodología mixta y una estrategia de Investigación acción participación con enfoque descriptivo, a través de lo cual se lleva a cabo una interacción dinámica con la población objeto de estudio como partícipe del diseño de la propuesta de educación transmedia, de acuerdo a las características de contexto y fundamentado en las bases de las competencias del Siglo XXI, la educación transmedia y el edu entretenimiento como estrategias de creación de experiencias académicas.</p> <p>Finalmente, se identifica que los educandos de la muestra objeto poseen ciertas oportunidades de mejoramiento que requieren intervención, así como competencias del siglo XXI en sus actividades escolares y de interacción social.</p> <p>Todo esto, el equipo investigativo lo utiliza como fuente para convertirlo en un catalizador para que, en conjunto, se cree una narrativa transmedia como plan de formación que fomente el buen uso de las redes sociales basado en una historia construida entre equipo investigador y educandos.</p>	
3. Fuentes	

Hütt Herrera, Harold. (2012) Las redes sociales: una nueva herramienta de difusión. Reflexiones, vol. 91, núm. 2, 2012, pp. 121-128. Universidad de Costa Rica. San José, Costa Rica

Rodríguez García, L. y Magdalena Benedito, J.R. (2016): Perspectiva de los jóvenes sobre seguridad y privacidad en las redes sociales, Icono 14, volumen (14), pp. 24-49. doi: 10.7195/ri14.v14i1.885.

De Frutos, B. y Marcos, M. (2016). Disociación entre las experiencias negativas y la percepción de riesgo de las redes sociales en adolescentes. [Artículo de revista]. Universidad de Valladolid, Facultad de Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Comunicación Campus de Segovia. Plaza de la Universidad, 1. 40005 Segovia, España.

Vanderhoven, Schellens, y Valcke. 2014. Enseñar a los adolescentes los riesgos de las redes sociales: Una propuesta de intervención en Secundaria. [Artículo de revista] Revista científica iberoamericana de comunicación y educación, ISSN 1134-3478, N° 43, 2014, págs. 123-132.

CA Scolari, N Lugo Rodriguez, MJ Masanet (2019): Transmedia Education. From the contents generated by the users to the contents generated by the students. Revista Latina de Comunicación Social, 74, pp. 116 to 132.

Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. [Artículo web]. Revista Technology Review. January 15, 2003.

Fraser, B. & Butts, W. L. (1998) Relationship between perceived levels o classroom individualization and science related attitudes, Journal of research in science Teaching, 19, 143-154

Pariat, M. (2002). “Educación, formación y desarrollo en la turbulencia de la mundialización”, Revista Investigación y Desarrollo. Universidad del Norte: vol. 10, núm. 001, pp. 54-75.

Hernández, C.A., et. al (2002). Disciplinas, Serie calidad de Educación Superior N°4. Bogotá: ARFO editores e impresores Ltda.

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2014). Definición del alcance de la investigación que se realizará: exploratorio, descriptivo, correlacional o explicativo. En Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. Metodología de la Investigación (6 ed., págs. 88-101). México: McGraw-Hill

Rivera, P. (2016). Competencias del siglo XXI. [Post]. Colombia aprende, la red del conocimiento.

Tufte, Thomas. (2004) Eduentrenimiento en la comunicación para el VIH/SIDA. Más allá del mercadeo, hacia el empoderamiento”. Investigación y Desarrollo, agosto, año/vol 12, número 001, Universidad del Norte, Barranquilla, Colombia, 2004

Singhal, A. y Rogers, E.M. (1999): Entertainment-education. A communication strategy for social change. Mahwah, NJ, Lawrence Erlbaum

4. Contenidos

El desarrollo del presente proyecto está estructurado en 4 capítulos que van enmarcando en cada uno de ellos, los elementos necesarios para la aplicación investigativa:

En el capítulo 1 se describe el problema a investigar, lo referentes que se tienen en cuenta, así como la estructuración del objetivo de investigación. El capítulo 2, hace un recorrido referencial desde lo conceptual y lo teórico, para estructurar los principales autores que con sus teorías se convierten en bases sólidas para la ejecución investigativa. Posteriormente en el capítulo 3, se describe de manera específica la metodología y forma de abordar el trabajo investigativo.

Luego en el capítulo 4, se presentan los resultados de forma categórica de la presente investigación, para finalmente describir en el capítulo 5 las conclusiones del trabajo, hallazgos y recomendaciones sobre la población objeto de investigación.

5. Método de investigación

El presente proyecto investigativo es de naturaleza mixta, ya que en este se integran aspectos de los tipos de investigación cualitativa y cuantitativa, dando importancia a los elementos cualitativos de la investigación que aportan factores importantes para la misma, así como los proporcionados por el análisis de variables numéricas de parte de la investigación cuantitativa.

Por tanto, dentro de esta línea investigativa se pone en práctica la utilización del tipo de investigación acción participación (IAP), a través de la cual se implementa una práctica activa de parte de los objetos de investigación con una interacción horizontal con los sujetos investigadores, todo esto, conlleva a la estructuración de una investigación con un enfoque descriptivo a través del uso de instrumentos de identificación de las situaciones como lo son las encuestas semiestructuradas que en conjunto con la observación directa, permiten evidenciar resultados fehacientes y veraces en la población objeto de estudio.

6. Principales resultados de la investigación

Los resultados de la presente investigación se presentan a través de las diferentes fases de la misma, así, en la primera de ellas se identificaron aspectos que demostraron grandes rasgos de uso de redes sociales basados en el desconocimiento de ciertos temas, uso, consumo y producción de contenidos creativos y formativos, otros no tanto, así como elementos relacionados con el carácter de creatividad que las redes sociales imprimen en el comportamiento y formas de pensar de estos estudiantes. De esta manera, se arroja sobre la investigación una lluvia de elementos necesarios para identificar en los estudiantes cuál puede ser el paso a seguir y saber si es conveniente pasar a una fase de creación.

En la segunda fase se analizan aspectos que contrastan lo demostrado por los estudiantes junto a las competencias del siglo XXI que como nativos digitales es el deber ser de ellos, saberlas manejar y hacer parte del desarrollo e implementación de las mismas; análisis que arroja resultados positivos, puesto que deja ver la real concordancia entre lo planteado por dichas competencias y las formas de comportamiento de los estudiantes.

Finalmente, en la tercera fase de investigación con los conocimientos que se le presentan a los educandos sobre el concepto de transmedia y cómo esta puede fortalecer el buen uso de las redes sociales, se pudo evidenciar que con lo planteado por ellos, están dispuestos a cambiar de alguna manera el derrotero de mal uso que llevan ciertos estudiantes acerca de la forma como le dan utilidad a las redes sociales y más allá, establecer una dinámica que fidelice tal historia entre la comunidad estudiantil y plantearla como propuesta de trabajo.

7. Conclusiones y Recomendaciones

La presente investigación arrojó hallazgos que describen de forma específica lo evidenciado al interior de la misma de principio a fin. A continuación, se enlistan los principales o más relevantes: Se pudo evidenciar la participación activa de los estudiantes en la formulación de estrategias de formación para mejorar el uso de las redes sociales en los mismos, permitió identificar que cuanto más información ellos poseen sobre los elementos que los rodean y utilizan, más partícipes se hacen en sus prácticas enfocadas en la generación de ideas potencialmente beneficiosas a nivel social. Así mismo, frente a la propuesta de diseñar el plan de formación transmedia permite establecer una serie de elementos que quedan sobre el tintero con la intención de llevarlos a una posterior ejecución, puesto que son elementos llamativos para los estudiantes en forma y contenido. Algo muy importante a concluir es que la educación transmedia desconocida por los estudiantes en su fase inicial, permite a los educandos conocer un poco más de temas educativos y de interés social que muchas veces no se tiene en cuenta dentro de los planes o metodologías de estudio. Por lo anterior se recomienda abrir la posibilidad al plan de estudios institucional hacia el desarrollo e integración curricular entre diferentes áreas del conocimiento a través del uso de la educación transmedia, así como a fomentar el uso de la transmedia en la Institución de tal forma que pueda ser vista como un referente líder en esta metodología dentro de los procesos educativos, gracias al diseño de un plan de formación basado en los aportes generados por los estudiantes, siempre y cuando los docentes y administrativos del plantel educativo estén dispuestos.

Elaborado por:	Diana Mariela Díaz Madera Jorge Mario Madera Díaz Yadira Ayala Martínez
Revisado por:	Yolanda López Herrera
Fecha de examen de grado:	

Tabla de contenido

Ficha bibliográfica	iv
Introducción	1
Capítulo 1. Planteamiento del problema de investigación.....	3
1.1 Antecedentes del problema de investigación.....	3
1.2. Descripción y formulación del problema de investigación	8
1.3. Justificación	11
1.4. Objetivos	13
1.4.1. Objetivo general.....	13
1.4.2. Objetivos Específicos.	13
1.5. Supuestos o hipótesis de investigación	13
1.6. Delimitación y limitantes de la investigación.....	14
1.6.1 Delimitación geográfica.	14
1.6.2 Delimitación temporal.	15
1.6.3 Profundidad del conocimiento.	15
1.6.4 Limitantes.....	15
1.7. Glosario de términos.....	16
Capítulo 2. Marco Referencial	18
2.1. Marco Conceptual.....	18
2.1.1. Narrativa Transmedia.	19
2.1.2. Redes Sociales.....	21
2.1.3. Seguridad y riesgos en las redes sociales	22
2.2. Marco Teórico	24
2.2.1. Calidad Educativa.....	25
2.2.2. Las competencias dentro del proceso educativo.	27
2.2.3. Competencias del Siglo XXI.....	28
2.2.4. El Edu-Entretenimiento.....	31
2.2.5. Prosumidores	35
Capítulo 3. Diseño Metodológico	38
3.1. Enfoque y tipo de investigación.....	38
3.2. Población y muestra.....	41

3.3. Categorización.....	44
3.4. Instrumentos.....	47
Instrumento 1: Encuesta semiestructurada - Objetivo 1	47
Instrumento 2: Ficha de observación de conversatorio – Objetivo 1	47
Instrumento 3. Tabla 7: Contraste del uso de las redes sociales - Objetivo 2.....	48
Instrumento 4. Metodología para crear proyectos transmedia - Objetivo 3.....	48
3.5. Validación de instrumentos	49
3.5.1. Juicio de expertos.	49
3.5.2. Pilotaje de instrumentos.....	50
3.6. Procedimiento.....	55
3.6.1. Fases en la recolección de Información.....	55
3.6.2. Cronograma	57
3.7. Estrategias de análisis de datos	58
Capítulo 4. Análisis de resultados	60
4.1. Matriz de sistematización y análisis de datos	60
4.2. Análisis de resultados.....	66
Fase 1: Diagnóstico	67
Fase 2: Contraste de competencias.....	79
Fase 3: Haciendo educación transmedia	84
4.3. Hallazgos y discusiones	92
Hallazgos.	92
Discusiones.....	94
Capítulo 5. Conclusiones.....	98
4.1 Principales hallazgos	98
4.2 Generación de nuevas ideas	100
4.3 Respuesta a la pregunta de investigación y objetivos	101
4.4 Limitantes.....	103
4.5 Nuevas preguntas de investigación	104
4.6 Recomendaciones	105
Referencias.....	107
Anexos.....	115
Anexo A. Consentimiento informado	115
Anexo B. Instrumentos	117

Anexo 1: Encuesta semiestructurada	117
Anexo 2: Ficha de observación del conversatorio	119
Anexo 3. Tabla 7: Contraste del uso de las redes sociales	120
Anexo 4: Metodología para crear proyectos transmedia.....	121
Anexo C. Validación de Instrumentos.....	122
Anexo D. Propuesta plan de formación transmedia.....	132
Anexo E. Curriculum Vitae Investigadores.....	133

Introducción

Discutir el tema de redes sociales en los entornos educativos poco a poco se ha vuelto más común entre los académicos puesto que son aspectos que de alguna manera han permeado estos escenarios, dado que quienes de alguna u otra manera hacen el mayor uso de estas, son precisamente los protagonistas de los procesos de aprendizaje que se llevan a cabo en las escuelas e instituciones educativas: los jóvenes y niños estudiantes.

Es por ello que la educación, ante los impactos que las redes sociales, los medios digitales y la virtualidad puede tener en las relaciones e interactividad juvenil no puede ser indiferente, debido a que muchos de los comportamientos adoptados por la población estudiantil proviene de patrones establecidos en dichos medios o herramientas que de un momento a otro dejaron de ser, simples plataformas virtuales para convertirse casi que en una extensión de relacionamiento corporal, intelectual, psicológico, y más.

Por tanto, no se trata de satanizar el uso de las redes sociales por parte de los estudiantes, ya que bien es sabido que estas tienen muchos efectos positivos a nivel social no solo en los jóvenes, sino en la población en general, es solo que la educación como orientadora de procesos de construcción de conocimientos está llamada a diseñar estrategias, establecer metodologías que desde el desarrollo de competencias, los educandos puedan ver que están siendo direccionados hacia las buenas prácticas virtuales con prácticas que responden a las necesidades que hoy por hoy ellos demandan.

En ese orden de ideas, se plantea un trabajo de investigación en la Institución Educativa Bello Oriente de Medellín, a través del cual se lleva a cabo con la investigación mixta un estudio con grupo focal en donde se identifican los principales riesgos en las redes sociales a los que se encuentra expuesta dicha población y el desconocimiento de ciertos elementos alrededor del

tema, así mismo, con ello se identifican las competencias del Siglo XXI presentes en los estudiantes y se procede con dichas fortalezas a hacerle frente a las situaciones identificadas como oportunidad de mejoramiento en cuanto al uso de las redes sociales a través de una propuesta de un plan de formación transmedia, en donde, en conjunto con las competencias del Siglo XXI, las metodologías del edu-entretenimiento y otros fundamentos más, sirvan como catalizadores para ayudar a interactuar con los jóvenes y convertirlos en prosumidores del buen uso de las redes sociales, con el fin de que no se queden ellos solamente con los conocimientos y aspectos de cambio aprendidos, sino que también busquen impactar en sus contemporáneos sobre lo que puedan aprender sobre dicho tema.

Capítulo 1. Planteamiento del problema de investigación

Para iniciar el proceso de un proyecto de investigación siempre es necesario tener presente los elementos que hacen parte de él, desde su génesis que incluye qué referentes se utilizarán o se vienen teniendo en cuenta como bases teóricas, conceptuales o metodológicas, hasta llegar a las últimas conclusiones que presenta la investigación y las eventuales recomendaciones que según sea el caso, nacen de la misma.

En el presente capítulo se describe el problema a investigar, y con él, toda la estructura que describe paso a paso lo que se llevará a cabo durante el proyecto, no se aborda la conceptualización problémica desde una mirada de estructuración de referentes teóricos únicamente, sino que se establece el objetivo de investigación y cómo este paso a paso se llevará a cabo, así mismo, las características que justifican la investigación, con las respectivas delimitaciones y por supuesto la pregunta de investigación que direcciona este trabajo y a la cual el equipo investigador busca dar respuesta durante todo el proceso de trasegar investigativo.

1.1 Antecedentes del problema de investigación

Alrededor de las narrativas transmedia en educación existen proyectos que buscan hacer de ella el enfoque ideal para captar la atención de los educandos, más porque se considera que a través de esta se pueden abarcar diferentes estilos de aprendizaje, de trabajo, de acuerdo a las capacidades y competencias de cada estudiante.

Por tanto, a través de esta investigación se pone de manifiesto algunos trabajos que como antecedentes pueden servir de referencia y aportes al enfoque de estudio.

En este sentido, Scolari, Lugo y Masanet (2019), son el primer referente que se toma como base o antecedente de investigación bajo el estudio realizado por dichos autores que lleva

por título *Transmedia Education. From the contents generated by the users to the contents generated by the students*, desarrollado en un centro de educación secundaria de Barcelona – España, en el cual buscaban analizar las formas de cómo se podría llevar a cabo la terminología de educación transmedia a través de la caracterización de eventuales aplicaciones de las narrativas de esta metodología o estrategia en los procesos de aprendizaje.

Esta investigación tiene como fin generar un análisis en un estudio de caso fundamentado en la experiencia de la lectoescritura en el centro de enseñanza mencionado anteriormente, lo cual arrojó como resultado la gran importancia o impacto positivo que se puede generar al fomentar las posibilidades de uso y despliegue de las narrativas transmedia para fortalecer el aprendizaje en estudiantes por la disposición positiva que estos pueden tener frente a la misma (Scolari, Lugo y Masanet, 2019).

Es así, como en esta investigación, plantean que las narrativas transmedia han iniciado en los contextos fuera de lo educativo en donde lo necesario e importante era alcanzar transmitir una idea o producto a través de diferentes medios y plataformas, y simultáneamente quienes hacen parte de la narrativa sean consumidores del contenido, pero al mismo tiempo, también productores del mismo, de allí que se les acuñe un término utilizado en diferentes campos denominado los prosumidores, quienes participan de manera activa en la expansión de la narrativa o contenido.

Todo ello se considera valioso para el presente trabajo de investigación porque evidencia la importancia que tienen los diferentes actores que hace parte de la construcción de una historia a través de diferentes medios; por tanto, es con ello que los estudiantes pueden generar sus propios contenidos, en donde sean los retos de tipo académico lo que los acerque a un cambio hacia el buen uso de las redes sociales.

Por otra parte, y dentro del plano nacional, se puede percibir otra investigación en España que lleva por título Gamificación transmedia para la divulgación científica y el fomento de vocaciones procientíficas en adolescentes, formulada por Manzano y Baeza (2018), con este se presenta la transmedia como una narrativa dentro de un escenario educativo en donde vinculan la gamificación con elementos educativos y expansivos a través de diferentes plataformas.

Un elemento particular de la investigación es que apunta a que los jóvenes hagan parte activa de la generación de contenidos como buena estrategia transmedia, para en este caso fortalecer en ellos las vocaciones procientíficas y que vean estas potencialidades de dicha actividad.

Se convierte en un referente de investigación para el presente proyecto por diferentes eventos que contiene en sí dicha investigación dentro de los cuales se encuentran el fomento del aprendizaje a través de elementos entretenidos como en este caso es la gamificación, la producción de contenidos y generación de conocimiento por parte de los educandos y la vinculación de diferentes plataformas para la integración de saberes y expansión en las formas de generar aprendizajes.

No se puede desconocer que esta investigación al igual que la nuestra utiliza como principal referente de la transmedia a Henry Jenkins, padre de la misma y autor del término.

En cuanto al contexto nacional, se puede apreciar el trabajo de investigación realizado por Remolina y León (2016), que tiene como título “Casi siempre son las redes sociales... usos reales de tic en estudiantes de último ciclo escolar” (p. 16), desarrollado con los estudiantes de último ciclo escolar de la localidad séptima (Bosa) de Bogotá, en su página 16, describen que es desarrollada dicha investigación con la finalidad de caracterizar el uso real y promover el uso académico de TIC en estos educandos; para este fin se hizo una revisión conceptual sobre la

aplicación de estas herramientas en el ámbito educativo, se llevaron acciones de caracterización y clasificación de las e-competencias y se estableció la forma más adecuada para abordar estos aspectos educativos con las tecnologías.

Por ello, desde el enfoque de investigación cualitativa y el método de la investigación acción, se caracterizaron los usos reales de TIC de acuerdo al contexto de la población, para al finalizar lograr el alcance de resultados que demostraron que para los educandos es enriquecedor y tienen la necesidad de profundizar más en los conocimientos sobre las TIC y cómo estas pueden potencializar las actividades escolares, por la gran relación y participación que pueden tener entre la vida personal, escolar y laboral.

Todo esto se hizo a través de un paralelo entre las competencias que deberían tener los jóvenes llamados nativos digitales hacia el uso de las redes sociales y la poca coherencia que se evidencia en la forma cómo lo hacen en las mismas. Esta investigación demuestra que existe en esta población juvenil una gran brecha que distancia el uso que deberían tener y el uso real que hacen de las TIC, los investigadores comentan que es conveniente que en la academia se deje de mirar estas herramientas tecnológicas como un reto, y que por el contrario sean vistas como herramientas de transformación pedagógica que conlleven al fomento de vivencia de las prácticas del siglo XXI en los ambientes escolares.

Con la anterior visión, esta investigación tomada como referente o antecedente de estudio, busca potenciar en los estudiantes un mejor uso hacia las redes sociales; y aunque es claro que en la actualidad la inmersión en el uso de TIC y todos sus derivados se ha masificado, es la educación escolar una de las encargadas de aprovechar este auge tecnológico para canalizar las acciones de quienes serán los futuros profesionales del país.

De este modo, se puede afirmar que los aspectos transmediales y en búsqueda de mejores usos en las redes sociales por parte de niños y jóvenes en educación, no son temas de ahora simplemente, ya que hay aspectos que remontan a hechos antiguos que invitan a verificar, analizar y evaluar el comportamiento de los educandos en diferentes escenarios. En ese orden de ideas, se pueden apreciar, diferentes contextos en Antioquia que plantean el uso de las narrativas transmedia y otros aprendizajes de tipo significativo como herramienta clave para la transformación de la educación.

En ese orden, en esta investigación se aborda el caso puntual de Guzmán (2016), en donde a través de un trabajo de investigación cualitativa con algunos elementos de la cuantitativa, buscó las estrategias y posibilidades formativas de la transmedia alrededor de la educación rural, puesto que esta no era una estrategia catalizadora de conocimientos, sino que por el contrario o se desconocía de la misma o en su defecto se podía apreciar que los elementos de narrativas y lo transmedial eran aspectos aislados de la construcción de conocimientos.

Por ello, con la investigación se busca la forma de crear acciones para formar a los docentes de este municipio en el uso y aplicación de estrategias transmedia que permitan fomentar en los estudiantes el interés y la motivación por aprender con una visión más amplia sobre el mundo que lo rodea y desde los diferentes contextos que lo componen.

En este mismo orden, se plantea que la narrativa transmedia en los contextos educativos pasa de ser una estrategia más a un ente necesario para la transformación de las nuevas generaciones de niños y jóvenes que demandan una interacción continua al interior de plataformas de tipo digital, y otros de tipo electrónico en donde el educando es capaz de encontrarse consigo mismo, su entorno real y virtual que lo conlleva a la generación de motivaciones y construcción de su propio conocimiento.

Sin duda alguna, se encuentra esta investigación en este último punto frente a un referente que atina hacia un verdadero significado de aprendizaje, ya que a través de ello se busca mezclar el uso de herramientas tecnológicas llamativas para los estudiantes con elementos propios de la construcción de conocimiento y a través de ello generar espacios de revolución del aprendizaje en los estudiantes, no afectados por factores externos, sino por iniciativa propia de los mismos.

1.2. Descripción y formulación del problema de investigación

La Institución Educativa Bello Oriente de la ciudad de Medellín, está ubicada en el barrio que lleva el mismo nombre, en la comuna 3 y al oriente de la ciudad, es una población que empezó a conformarse para finales de los años 80 y principios de los 90, producto de condiciones de extrema pobreza, víctimas del conflicto armado y despojados de propiedades y derechos.

Es sobre esta comunidad en donde se ubica la población estudiantil de la institución objeto de estudio, los cuales son estudiantes con edades aproximadas entre los 13 y 18 años quienes asisten a la institución con la intención de construir conocimientos y superarse personal y académicamente. Es por ello que esta comunidad demuestra ver en el plantel educativo las oportunidades de estudio casi perfectas para solucionar las vicisitudes sufridas durante ciertos tiempos en aspectos familiares derivado de lo académico y formación laboral, para que con actitudes de resiliencia se puedan transformar en procesos de reconstrucción del historial académico y formativo social.

Sin embargo, y en aras de ser conscientes del momento que actualmente se vive a nivel social, el cual hace referencia al proceso de inmersión que poco a poco se ha venido dando en la generación actual de jóvenes, llamados nativos digitales dentro del uso de redes sociales y todo su cúmulo de propiedades que se atribuyen a la implementación de estas en los diferentes

ámbitos de la vida cotidiana. Por tanto, es tal el uso que se le da a las mismas, que al igual como sucede en el contexto de sociedad humana, hay comportamientos que desdibujan el buen uso de las normas, actitudes y/o conductas que se viven al interior de las redes sociales, de esta manera, se puede apreciar algunas situaciones problema al interior:

Método de ataque o crítica destructiva entre jóvenes. Se ve reflejado en actos de cyberbullying, lenguaje soez en redes, y otras actitudes que demuestran mal uso en publicaciones y/o comentarios al interior de diferentes redes sociales.

Elemento de distracción para la formación académica. Debido a que no se encuentra el uso de redes sociales inmersa en la construcción de saberes en algunas áreas del conocimiento los estudiantes dejan de mostrar interés hacia las materias del colegio y las diferentes actividades que se realizan en ellas.

Generador de contenidos superficiales y de poco interés constructivo. Desde sus posturales juveniles, se puede apreciar que son creadores de publicaciones, muchos de ellos lo hacen con la intención de ganar seguidores, *likes*, comentarios, etc., sin embargo, en el afán de alcanzar este fin se descuidan del tipo de contenidos que suben a la red y deja de ser este importante, aunque sea el motivo de alcanzar las metas anteriormente mencionadas.

Seguimiento a páginas con poco sentido crítico sobre la realidad actual. No se puede ser ajeno a las situaciones actuales que hoy por hoy se viven en la sociedad, sin embargo, no son estos los temas de interés en estos estudiantes, ya que se puede apreciar el seguimiento a páginas de tipo farándula, música, moda u otras que no fortalecen sus saberes, si no que en ciertos casos los motivan a realizar *retos* o actividades sin sentido, lo que genera un círculo vicioso, alrededor de una espiral de contenidos poco edificantes.

En vista de lo anterior, la educación tiene un papel preponderante en este momento social, en donde las redes sociales marcan gran importancia para los estudiantes y es allí en donde las estrategias que puedan diseñarse alrededor de la situación deben salir a flote. No se puede ser ignorante a ello, antes, se debe ser consciente que son los jóvenes quienes en la actualidad están más empoderados y conocen a gran escala estas herramientas, en ese orden de ideas, acercarle la educación a este ámbito sería sumergirlos en un espacio ya conocido para ellos (Valenzuela, 2013), que hará las cosas más sencillas si lo que se busca es llevarlos a crear contenidos con sentido crítico.

Frente a esta situación que podría decirse que no se evidencia únicamente en nuestro colegio, sino a nivel mundial, puesto que si la UNESCO, a través de la teorización de la información mediática e informacional, ha desarrollado una serie de estrategias que conllevan a analizar cómo se está impactando el uso de los medios digitales y las redes sociales en la población mundial; ha sido por la generación de un amplio ecosistema de información existente que se forja en continua evolución y robustecimiento de forma exponencial lo cual contribuye a que sea complejo la generación de bienestar público debido al alto contenido engañoso, perjudicial y conspiranómico presente en las redes de información (UNESCO, 2021).

En ese orden de ideas, y teniendo presente que es conveniente formular investigaciones que respondan a este tipo de necesidades contextuales se formula la siguiente pregunta de investigación:

¿De qué manera el diseño de un plan de formación transmedia puede potenciar los conocimientos sobre seguridad y riesgos en redes sociales a los estudiantes de 9° a 11° de la Institución Educativa Bello Oriente – Medellín?

1.3.Justificación

Con el uso de las redes sociales en la actualidad escolar, se han desencadenado también una serie de aspectos que anteriormente no eran notorios y quizás poco relevantes para una sociedad que a lo mejor en ciertos contextos no estaba preparada para recibir semejante oleada de comportamientos sociales entorno al uso de estas interfaces de comunicación e interacción. Por tanto, a través de la transmedia se puede abordar el objetivo de esta investigación de una mejor manera y a la espera de unos óptimos resultados, ya que como lo afirma Villegas (s.f.) “Las narrativas transmedia permiten generar entornos de aprendizaje cercanos a la vida diaria de los alumnos, utilizando una gran diversidad de medios y provocando la interacción de múltiples usuarios” (p.1). Y es precisamente lo que se busca, ya que, gracias a esto, por un lado, se generan actividades, entornos de aprendizaje y diseño de experiencias con carácter crítico hacia los estudiantes a través de diferentes medios y, por otro lado, se genera el interés por los mismos de realizar lo anterior desde las TIC, en donde los estudiantes de hoy por hoy, se puede decir que tienen grandes competencias y habilidades.

Con la implementación de un plan de formación transmedia en educación para dar una visión diferente sobre las prácticas de pensamiento crítico, se busca que los contenidos que empiecen a generarse desde sus personalidades sean realmente importantes y útiles a una sociedad que demanda intereses por una mayor calidad de vida, antes que por vivir situaciones que la lleven a ser cada día más un elemento o engranaje suelto de una maquinaria sistemática que aleja sus necesidades reales del comportamiento mediático actual.

En ese orden de ideas, hay que ser claros en que no es el fin primordial que los jóvenes objeto de investigación, dejen de consumir contenidos de entretenimiento, ni tampoco que dejen de usar los medios masivos de comunicación, en especial las redes sociales; lo que esta

investigación busca es que una cantidad de estos chicos, puedan despertar su sentido crítico frente a la realidad de su contexto educativo, el nacional e internacional y con esto pasar a ser creadores de contenidos que les sirvan a ellos para fortalecer sus competencias en las áreas del conocimiento de sus planes de estudios, pero también con ello, puedan motivar a otros jóvenes hacia la indagación y búsqueda de contenidos de aprendizaje realmente útiles para sí mismos, y que los lleve a construir y fortalecer en ellos y sus familias, su cultura general, calidad educativa, calidad de vida y comportamiento en sociedad.

La UNESCO (1996, 2010), plantea que los pilares de la educación son ser, conocer, hacer y convivir y es este último el que ha tenido, por decirlo así, menor importancia en muchos procesos educativos, ya que instituciones y colegios, buscan que el estudiante apruebe asignaturas, alcance los logros medidos por notas numéricas y de alguna manera descuidan su sentido humano, su comportamiento en sociedad, lo que lo aleja de preocuparse por practicar hechos correctos en una sociedad que lo necesita. Sin embargo, con esta investigación se busca, de alguna manera, devolver el último pilar de la educación mencionado, que motiva al ser a la práctica de una buena convivencia, es decir, convivir en sociedad de forma que se fomenten los valores humanos, y se haga uso de medios digitales que acorten distancias e innoven en la manera de generar contenidos, espacios y experiencias que contribuyan al diseño de contextos en armonía.

Todo lo anterior concurre de acuerdo a la apuesta situacional planteada por la UNESCO, la cual describe elementos de tipo social que mundialmente se han puesto de manifiesto y se han hecho más evidentes por la pandemia por COVID 19, en donde las noticias falsas y mentiras en las redes sociales, afectan de manera relevante las identidades sociales, el sentido de la

solidaridad e inclusive, aspectos de intercambio armónico propicios para el fortalecimiento de la paz (UNESCO, 2021).

1.4.Objetivos

1.4.1. Objetivo general.

Determinar cómo el diseño de un plan de formación transmedia puede potenciar los conocimientos sobre seguridad y riesgos en redes sociales a los estudiantes de 9° a 11° de la Institución Educativa Bello Oriente – Medellín

1.4.2. Objetivos Específicos.

- ✓ Caracterizar el uso de las redes sociales por parte los estudiantes de grados 9° a 11° de la IE Bello Oriente
- ✓ Analizar los diferentes usos que hacen los estudiantes de las redes sociales en contraste con las competencias del siglo XXI
- ✓ Diseñar un plan de formación transmedia que busque fomentar el buen uso de las redes sociales en los estudiantes a través la creación de contenidos digitales.

1.5. Supuestos o hipótesis de investigación

En cuanto a los supuestos a existir en esta investigación sobre los resultados de la misma, se podría pensar en elementos y variables que responden positivamente a las necesidades sobre la cual se plantea este trabajo. En ese orden de ideas, se podría desglosar ciertos aspectos que están intrínsecos en los estudiantes y que por tanto pueden responder según lo esperado.

En primera instancia debido a lo que se ha podido evidenciar por observación directa en el uso de las redes sociales en los educandos, existen contenidos que pueden demostrar en la

primera parte de este objetivo que, en la actualidad, muchos son poco críticos en el conocimiento y desarrollo de acciones que fomenten buen consumo de contenido.

Por otra parte, respondiendo al segundo objetivo específico de la investigación es muy probable que los estudiantes objeto de estudio si posean ciertas competencias del siglo XXI en la educación o prácticas académicas, pero no estén siendo aplicadas o potenciadas dentro del contexto escolar, lo que le hace que los mismos no se vean involucrados en responder y poner en práctica dichas competencias.

Finalmente, la creación de un plan de educación transmedia puede llamar la atención de los estudiantes puesto que estos se ven atraídos por una cantidad de medios digitales e impresos que en la actualidad demuestran la necesidad de hacer uso de los mismos, con los cuales se puede aprovechar para generar actividades de educación y entretenimiento al mismo tiempo.

1.6. Delimitación y limitantes de la investigación

La presente investigación desarrolla sus actividades en un marco de ciertos límites que permiten establecer de mejor manera su análisis, en tanto a factores geográficos, temporales, y delimitantes del conocimiento, es por ello que se establece una delimitación que da cuenta de cómo cada límite juega un papel importante al interior del ejercicio investigativo.

1.6.1 Delimitación geográfica.

La presente investigación se llevará a cabo en la Institución Educativa Bello Oriente, ubicada en la ciudad de Medellín, en la Comuna 3 de dicho municipio, de manera específica en la Carrera 23B No. 84B – 27 del barrio que lleva el mismo nombre de la Institución: *Bello Oriente*. La población que se tomará como muestra de investigación son los estudiantes de este plantel educativo ubicados entre los grados de 9° a 11°.

1.6.2 Delimitación temporal.

El estudio de esta investigación pretende tomar como muestra objeto los estudiantes de 9° a 11° de la vigencia escolar 2021, con el fin de poder garantizar la continuidad del ejercicio investigador, ya que, si se tomaran como foco investigativo los jóvenes del presente año, los de grado 11° no estarían presentes en la finalización de la investigación.

Así mismo, se pretende caracterizar inicialmente los usos que hacen de las redes sociales los estudiantes al inicio de la investigación, y definir un instrumento para que al finalizar dicho proceso se pueda hacer el paralelo o contraste sobre los cambios que pudiesen evidenciarse.

1.6.3 Profundidad del conocimiento.

Para el alcance del objetivo de esta investigación es conveniente tener claro que los contenidos temáticos compartidos a través del diseño de un plan de formación transmedia, obedecen a las necesidades y recursos con los que puede contar la población, razón por la cual, el diseño de dicho plan está enmarcado dentro de los mismos sin extralimitar a los estudiantes a actividades con las que no puedan responder por falta de recursos económicos y/o didácticos.

1.6.4 Limitantes.

Las limitantes que podrían existir en este proyecto apuntan hacia una mirada basada en aspectos de tipo recursivo en los integrantes de la población objeto de estudio, en donde se puede apreciar que no todos cuentan con computador en sus casas o en su defecto con conectividad a internet, por lo tanto, deben desarrollarse actividades que respondan a dichos recursos y no se extralimiten en los mismos.

De la misma forma, los horarios de ejecución de la actividad no deben estar enmarcados dentro de las clases de los estudiantes, con la intención de que este proyecto no vaya a entorpecer

su normal desarrollo académico, sino que por el contrario sea catalizador de aprendizajes para ser aplicados al interior de sus ambientes de conocimiento.

1.7.Glosario de términos

Redes sociales: Son estructuras formadas en Internet por personas u organizaciones que se conectan a partir de intereses o valores comunes. A través de ellas, se crean relaciones entre individuos o empresas de forma rápida, sin jerarquía o límites físicos, de manera sincrónica o asincrónica y con ciertas características específicas dentro de la interacción (Hütt, 2012).

Competencias de Siglo XXI: Hacen referencia a la serie de destrezas, conocimientos y actitudes suficientes y necesarios que se plantean con el fin de hacer frente de forma plena y exitosa a los retos que plantea la educación, el trabajo y la interacción social de hoy por hoy, en ese sentido, dichas competencias hacen un llamado a las instituciones de educación a replantear y reformular los objetivos, metas e indicadores en materia de aprendizaje, con el fin de que sean más acordes a las necesidades de la sociedad actual (Rivera, 2016).

Prosumidores: Personas que hacen parte de los universos narrativos de la transmedia como consumidores de un producto o contenido planteado, pero que, al mismo tiempo, el conocimiento sobre dicho tema ha generado gran impacto que lo catapulta a volverse productor del mismo, solo que en diferente línea de categoría de producción (Fernández, 2014).

Transmedia: Representa el proceso donde los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Idealmente cada medio hace su contribución única al desarrollo de la historia (Jenkins, 2006).

Educación: Acción en donde un conjunto de saberes, competencias y enseñanzas son alcanzadas, mediante estrategias diseñadas por la orientación docente.

Edu-entretenimiento: Consiste en la implementación de estrategias o actividades que contienen en cierto punto elementos de diversión, lúdica y entretenimiento y que al mismo tiempo son utilizados al interior de los contextos educativos para generar aprendizaje y construir conocimiento (Tufte, 2004)

Gamificación: Hace referencia a la implementación de mecanismos, estética y el uso del pensamiento de dinámicas del juego, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y la resolución de problemas (Kapp, 2012)

Capítulo 2. Marco Referencial

El desarrollo del presente trabajo de investigación enmarca una serie de teorías, conceptos y acepciones que responden a la necesidad de ir conociendo poco a poco el trasfondo pedagógico y teórico que gira en torno al tema tratado, específicamente a las redes sociales, la transmedia y la forma de cómo estos hacen la unificación de aspectos para hacerse presente en la educación, la pedagogía y la academia, todas con un mismo fin: cambiar los derroteros de pensamiento juvenil acerca de los posibles sesgos que puedan existir en los mismos sobre cómo usar bien las redes sociales.

Por tanto, se presenta a continuación diferentes referentes teóricos que han impactado positivamente en cuanto a estos temas de investigación y los aportes que pueden hacer desde lo evidenciado al presente trabajo; todo ello con el fin de estructurar potencialmente los aspectos que de una u otra manera se entrelazan, para que desde la academia se busque a través de la educación transmedia dar respuesta a necesidades sociales que el uso de los nuevos medios y tecnologías de la información y las comunicaciones están causando en sus usuarios, de forma específica en los menores de edad.

2.1. Marco Conceptual

La implementación de un plan de formación transmedia en los estudiantes objeto de la presente investigación, busca impactar positivamente en los mismos hacia la generación de un contenido ampliamente participativo y que reduzca las situaciones de desconocimiento, cambio de ideas y fomento de contenido falso dentro de las redes sociales.

Todo ello atendiendo a que estos escenarios (Redes sociales),

Se han convertido en fuentes de información de tipo y depende de los gobiernos, y de las políticas y planes nacionales de educación hacer frente a la manera en que los jóvenes, y general la población, se pueden empoderar frente a la calidad, formas, riesgos, oportunidades, etc. (Duran, 2016, p.40)

Es por ello que en el presente escenario investigativo se plantea la transmedia como elemento o estrategia de fortalecimiento de dicho proceso transformador de realidades en un contexto educativo que busca generar acciones de cambio de óptica en cuanto al uso de redes sociales.

2.1.1. Narrativa Transmedia.

Las narrativas transmedia nacen como estrategia de generar impactos en los mercados a través de acciones que conlleven a un usuario a querer saber más sobre una marca determinada. Es un término que se empieza a acuñar en la sociedad por el investigador estadounidense Henry Jenkins en un artículo publicado en Technology Review en el 2003, en él afirmó que “[...] hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales” (párr. 3). Y frente a eso se podría aseverar que ciertos curiosos miran su afirmación como algo nefasto y maligno para la sociedad, mientras que por otro lado, se puede estar adentrando en una nueva forma de comunicación y transmisión de la información que viaja más allá de lo que en años anteriores se podría imaginar; de esta manera, se aprecia cómo grandes empresas masifican sus contenidos y estrategias de mercado para llegar a mayor número de masas y lograr sus cometidos en el ámbito económico comercial. En este orden de ideas, los consumidores de contenidos transmedia hacen un recorrido por un proceso de inmersión que abarca todos y cada uno de los elementos que hacen parte de un producto, contenido o elemento, ya que este se encuentra a través de diferentes plataformas lo que

proporciona una accesibilidad a toda la información que concierne a lo anteriormente mencionado.

En ese sentido, la educación ha visto un gran aliado, es decir, la narrativa transmedia que ha permeado y logrado grandes metas en el mercado económico y de contenidos comerciales, busca seguir traspasando fronteras al punto de llegar a una de las esferas con más necesidades y oportunidades de mejora como lo es la educación, ya que aquí se puede evidenciar que a lo largo del tiempo, de alguna manera u otra, los contenidos pasan a ser más importantes en el sentido que los educandos descubren el conocimiento a través de experiencias, construcción propia del mismo e indagación a través de diferentes medios.

No se puede desconocer que, como buenos académicos, las comunidades de educadores hacen parte de los usuarios de las narrativas transmedia en educación, sin embargo, no son el foco de estudio de esta investigación, puesto que, si bien es cierto, demuestran necesidad de construir conocimiento y sistematizar experiencias, hay una población que requiere con mayor urgencia esta estrategia: Los estudiantes, quienes en la actualidad y siempre están en procesos de descubrir o redescubrir sus mundos y contextos a la vez que construyen conocimiento siempre y cuando le genere emociones (García, 2012). Y finalmente diseñan y buscan ocasiones, actividades o formas de distracción, en donde el tiempo libre sea invertido.

En este contexto se puede observar la educación como un factor que en ocasiones distrae su mirada de los educandos y la enfoca en otros intereses, sin embargo, a través de la transmedia en la educación se puede sumergir a los estudiantes en mundos diseñados por ellos mismos, atendiendo al oficio de prosumidores, lo que les permite diseñar espacios propios con elementos llamativos y que respondan a intereses actuales y contextuales, en donde el conocimiento y sus

formas de ser llevados al cerebro pasen desapercibidos gracias al interés generado por narrativas transmedia (Alonso y Murgia, 2018).

De esta manera, se construyen conocimientos significativos, ya que los elementos comunicacionales inmersos en el uso y construcción de contenidos, conlleva a los chicos a interesarse por participar de algo que se convierte en novedoso para ellos por el hecho de identificar nuevas formas o estrategias de trabajar en clase, lo cual, finalmente debe convertirse en un aprendizaje experiencial a través de una narrativa transmedia que los conlleve a conocer más sobre las redes sociales, su uso, riesgos, formas de sacarles provecho y otros elementos más presentes en las mismas.

2.1.2. Redes Sociales.

Compartir información en la actualidad se ha vuelto más fácil y rápido, hoy por hoy, cualquier persona tiene acceso a subir un contenido a la web y difundirlo a miles de personas en cualquier lugar del mundo, y todo este proceso que años atrás podría verse como algo utópico hoy es posible gracias a la implementación de las redes sociales.

Esta herramienta, sin duda alguna, llegó para quedarse, son algo que inició pasando desapercibido en algunas esferas o contextos sociales a convertirse en elementos de los cuales prácticamente nadie está exento de pertenecer a las mismas ya sea de manera directa o indirecta.

Las redes sociales se mueven en diferentes contextos ya sean académicos, corporativos u otros, y de acuerdo a los mismos, permiten la interacción de forma virtual entre personas, empresas y/u organizaciones desde diferentes tipos de intercambio de información y contenido, ya sea anónimo, sincrónico con un carácter seguro o inseguro, según el uso que le sea dado a la misma (Hütt Herrera, 2012). Todo lo anterior y la gran capacidad de difusión existente ha permitido la creación y consumo de contenidos desde diferentes puntos de vista que, en algunos

casos, haciendo una mirada social, muchos de estos son más académicos, enfocados en el entretenimiento, político, mercader, etc., pero siempre contendrán la inclinación ideológica de quien construye el contenido, lo que puede producir impactos mentales en quienes consumen el mismo.

En cuanto a la educación, las redes sociales son vistas por muchos académicos como herramientas que mitigan la atención del estudiante, otros, por el contrario, las ven como una oportunidad de impacto para que el estudiantado genere contenidos, conocimientos, y acciones encaminadas hacia una visión crítica de la realidad.

En esta investigación, se pretende alcanzar y fomentar una narrativa transmedia que permita a los estudiantes identificar contenidos inapropiados según sus intereses, evidenciar aspectos que limiten el conocimiento y construcción de aprendizajes significativos y proporcionar elementos o metodologías que los lleven a ser constructores de contenidos edificantes, académicos, culturales, ambientales, sociales, entre otros; que les permita fortalecer su formación integral y participación ciudadana a través del uso propositivo, educativo y/o formativo de las redes sociales y mitigando los riesgos a los que pueden estar expuestos en el uso de las mismas.

2.1.3. Seguridad y riesgos en las redes sociales

Mucho se ha trabajado en cuanto a investigaciones sobre la forma cómo los jóvenes perciben hoy por hoy las redes sociales, de manera especial, acerca de cómo estas han pasado de ser simples aplicaciones de interacción entre personas a ser herramientas casi que indispensables para compartir las actividades de la cotidianidad que, desde lo social, económico, el entretenimiento o de otra índole se mueve el mundo.

Por consiguiente, se puede apreciar que las redes sociales, en la actualidad son parte de la vida de quienes interactúan en ellas no como simples herramientas, sino casi que como complemento y extensión de la vida social humana real; en este sentido, así como han existido efectos positivos que han favorecido la interacción social, han surgido formas que desde lo digital buscan hacer daño a quienes hacen uso de las redes sociales, siendo niños y jóvenes lo más afectados directamente por un flagelo virtual que cada día más hace presencia en ellos como consumidores de estas herramientas.

Es por ello que, en el trasegar de los nativos digitales se puede percibir el uso desmedido que se hace de las redes sociales con intenciones malévolas frente a otros jóvenes y niños, ya que estas representan un medio a través del cual, se solicita información de tipo personal como datos relacionados con estudios, vivienda, edad, familiares e inclusive gustos e intereses lo cual ha sido este motivo y catalizadores de formas y estrategias para hacer más cercanos a las personas que están sumergidas en la internet con intenciones de hacer daño (Rodríguez y Magdalena, 2016). Sin embargo, se puede apreciar cómo los usuarios menores de edad, ante esta situación son casi que indiferentes en gran parte de estos peligros a los que se ven expuestos, ya que la inmersión que les proporciona el mundo virtual es tan amplia que se olvidan de que están expuestos a riesgos latentes que al no conocer aspectos de seguridad informática y uso de la internet, cada vez queda más expuestos a dichos peligros por creer y no tener en cuenta que el estar en el mundo virtual, se están vinculando también con los atributos y características que tiene el mundo real. (Rodríguez y Magdalena, 2016)

Por tanto, sería de esperarse que hoy por hoy cuando a los jóvenes y niños se les ha comentado en diferentes ocasiones y por diferentes medios que las redes sociales tienen en sí, ciertos aspectos que exponen su vida privada y los hacen vulnerables a cualquier tipo de ataque

peligroso por el riesgo al que se exponen, se podría pensar que se han *curado en salud* y entienden perfectamente los riesgos latentes, además por los casos conocidos que se han visto en la sociedad, en ese sentido, De Frutos y Marcos (2017) han evidenciado en investigaciones con jóvenes sobre la forma cómo perciben las redes sociales, de que aunque se podría esperar que las experiencias de tipo negativo, fueran estimulantes que conllevaran a estos a tener más consciencia sobre los riesgos a los que están expuestos, esto no ha sido así, ya que no existe relación entre los consumidores que han conocido casos de este tipo y las formas cómo estos siguen generando contenido que los expone al mundo sensiblemente peligroso que en su trasfondo tienen las redes sociales.

Así mismo, los aspectos y casos positivos evidenciados por los jóvenes población de muestra, tampoco presentan en ello elementos que los motiven a fortalecer el uso y administración de estas herramientas.

De modo que se considera necesario a través de este estudio hacer una vinculación de los jóvenes como identificadores, caracterizadores, analistas y prosumidores de los aspectos nocivos que las redes sociales pueden estar causando en sí mismos y en otros de su misma edad, proponiendo la educación transmedia como elemento que ayude a hacer de ellos evaluadores y ponentes de cambios positivos en estos procesos de uso. De esta manera se puede propender por el desarrollo de otras propuestas, estrategias o materiales que busquen lograr los objetivos que por mucho tiempo se han venido planteando en torno al buen uso de las redes sociales por parte de menores de edad (Vanderhoven, Schellens y Valcke, 2014).

2.2. Marco Teórico

El desarrollo del presente trabajo de investigación está enmarcado en el análisis de situaciones que ocurren en el contexto de las redes sociales de una población específica, es por

ello que a través de este se busca que la educación sea un ente que ayude a combatir los principales riesgos presentes en las mismas teniendo presente que se cuenta hoy por hoy con una población que está inmersa dentro del uso de las mismas y demanda por ende, un llamado a que las actividades académicas sigan garantizando la calidad educativa de manera simultánea al exponencial crecimiento de dichas redes de interacción y hacer de ellas unas de las mejores estrategias complementarias aliadas en el sector educativo (Naso, et al., 2012), en torno a ello, se presentan los siguientes elementos necesarios para teorizar la presente acción investigativa:

2.2.1. Calidad Educativa.

Para abordar temas educativos y cómo las diferentes estrategias que se planteen desde distintas ópticas de trabajo para el aprendizaje puedan aplicar, es importante poner en contexto que las estrategias o metodologías que se desarrollen dentro de los ambientes escolares vayan fortalecidas por el concepto de calidad, puesto que es muy reducido el impacto que se puede lograr en un proceso de formación en donde las metodologías sean atractivas para que los educandos, integren aspectos innovadores o creativos, pero que en cuanto a calidad formativa y de construcción de saberes aleje su enfoque de los procesos de los círculos sociales en los que se desenvuelven los alumnos; es por ello, que este concepto nunca estará de más y siempre será necesario que al hablar de educación y metodologías pedagógicas para la construcción del aprendizaje, esté presente y claro la calidad educativa.

De acuerdo con este orden de pensamiento, la educación se considera como un servicio que se brinda a los estudiantes, cuando tiene una serie de atributos que son superiores a otros similares y logra resultados; y así, como otros bienes, se considera que la calidad está diseñada para ello. De esta forma, la eficacia, la eficiencia y la responsabilidad son los pilares indispensables para la calidad de la educación, tal y como defiende Fraser y Butts (1998), y si se

alcanzan las metas inherentes al proceso educativo, la educación puede concebirse de forma contextual bajo estándares de calidad siempre y cuando se alcance un nivel más alto de desarrollo en filosofía, ciencia y metodologías, que permiten a las personas fortalecer los saberes y aprendizajes obtenidos bajo parámetros motivacionales permeados por contenidos de interés y de estrategias llamativas para el aprendizaje.

El concepto de calidad de la educación es quizás uno de los temas más afluentes y debatidos entre los expertos en el campo de la educación, y uno de los temas más importantes de la sociedad actual. Todo esto se debe a su certeza como motor de progreso de la sociedad, como factor de impacto positivo debido a la demanda de calidad en diferentes contextos y en especial en el educativo que se ha tenido por muchos años en los contextos universales. A partir de estas inquietudes, se han producido diferentes aportes, en quienes discutieron sobre su significado y concepto, que constituye un término relativo, dando lugar a distintas definiciones y aproximaciones al respecto.

Garvin (1983) y Harvey y Green (1993) entienden esta situación y creen que el significado atribuido a la calidad de la educación incluye varias dimensiones o métodos complementarios: en el primer sentido, la calidad se define como el impacto de la eficacia, como ya se mencionó en líneas anteriores y que, por tanto, esto prueba que un proceso educativo se considera de calidad si logra el propósito y los objetivos previstos para el aprendizaje. En ese orden de ideas, al ingresar este contexto al aula, se puede decir que, si el alumno aprende lo que debe aprender, se puede lograr la calidad. Al mismo tiempo, otra dimensión se refiere a los recursos y procesos, se cree que el proceso de calidad será el proceso de poseer los recursos necesarios y utilizarlos eficaz y eficientemente. Por consiguiente, un buen ambiente físico, laboratorios de investigación según sea el contexto escolar, programas de formación y

capacitación docente, y la configuración de un buen sistema académico o administrativo, en conjunto con las tecnologías aplicadas a las formas de enseñanza adecuada y el equipamiento suficiente serán los elementos y estrategias necesarias para enrumbar las instituciones hacia el alcance de logros con estándares de calidad en la educación.

Finalmente, hay una dimensión que mira la calidad desde una perspectiva de relevancia, donde los procesos educativos de alta calidad incluyen contenido valioso y útil: responder a los requisitos necesarios para capacitar plenamente a los estudiantes, capacitar profesionales destacados según sea necesario, social o personalmente. Trabajar o integrarse en la sociedad para proporcionar herramientas valiosas.

En términos generales, el concepto de calidad educativa suele significar la búsqueda de la mejora continua, la capacidad técnica y la excelencia en la acción, y está relacionado con la realización de las metas educativas (Calidad de la educación, s.f.).

Todo lo anteriormente mencionado frente a este concepto, brinda una excelente referencia teórica para la implementación o práctica de la investigación, sin embargo, la calidad no puede someterse a una sola de estas tres dimensiones, ni a dos, o reducirse incorrectamente a todas, sino a una colección de estas tres, las cuales, dan relevancia a todas de manera complementaria y significativa en busca siempre del desarrollo de competencias en los educandos, lo que para este caso, vienen a ser los estudiantes parte de la muestra del objeto de investigación en quienes deben conjugarse la serie de elementos necesarios para el fortalecimiento y desarrollo de capacidades y competencias.

2.2.2. Las competencias dentro del proceso educativo.

No cabe duda que en la actualidad el mundo atraviesa un nuevo modelo de producción incitado por la globalización tal como lo sustenta Pariat (2002), así como transformaciones en los

contextos de ciencia y tecnología, al interior del llamado paradigma de la revolución científica reseñado por Hernández (2002) lo que ha generado un conjunto de exigencias en el entorno social a las cuales las personas deben responder competentemente.

Esta noción, *ser competente*, determina un concepto vigorosamente importante y eje fundamental dentro del marco de este trabajo. De modo que, es ideal realizar aproximaciones a la práctica de las diferentes competencias a través de la implementación de esta estrategia o proyecto de investigación, buscando una aproximación al alcance de las mismas desde diferentes ámbitos y áreas de conocimiento, guardando siempre la línea direccional del uso de la transmedia como eje conductor de la producción de contenidos, es decir, diseñar una estrategia que si bien lleva a los estudiantes a producir contenidos, al mismo tiempo, esta debe responder las exigencias actuales de ser competente en sociedad.

En ese orden de ideas, ser competente socialmente hablando, no implica únicamente la aplicación de elementos de competencias que desde hace unos años normalmente se vienen mencionando en cuanto a los saberes identificados como pilares de la educación (UNESCO, 2005). Es por ello que hoy por hoy, la demanda socio educativa actual conlleva a que sean las exigencias del presente siglo las que establezcan las competencias que dentro del proceso educativo deben identificarse, llevarse a cabo y fortalecerse para que las acciones de la sociedad contemporánea sea intervenidas por ciudadanos formados en el marco de un desarrollo de capacidades y competencias acordes al siglo XXI.

2.2.3. Competencias del Siglo XXI.

Hoy por hoy las prácticas sociales están transversalizadas en diferentes campos por el uso de tecnologías de la información y las comunicaciones, aspectos propios del avance digital que se ha tenido frente al crecimiento social y la globalización. Es esto, una acción propia no de

hechos o aspectos aislados, sino que día a día, hacen parte del vivir de las personas, más allá de lo que podría ser simple se notan procesos de transformación en las maneras de interactuar de las personas, en cuanto a ámbitos laborales, de estudio, producción, etc.

En este orden de ideas, existe una generación llamada nativos digitales, que hace referencia a niños y jóvenes que han nacido en siglo XXI, se han empapado de las potencialidades y formas de uso de las nuevas tecnologías y su mundo gira alrededor de la práctica e interacción con las mismas, situación que conlleva a pensar en el plano educativo que si son estudiantes que han nacido en medio de la revolución digital, así mismo, requieren características en las prácticas de enseñanza aprendizaje que respondan a la demanda de los contextos en los que estos se desenvuelven: es irrisorio pretender educar a generaciones del presente con fórmulas del siglo pasado.

Estas nuevas o diferentes formas de trabajar y evaluar la educación requieren unas competencias que respondan al contexto presente, es por ello que dentro del proyecto “Evaluación y enseñanza de las destrezas del siglo XXI” (ATC21S, por sus siglas en inglés) el cual es una apuesta liderada por Intel, Microsoft y Cisco, se propone responder a estas demandas en las necesidades de la educación actual, planteando como estrategia de aplicación mundial, las competencias del siglo XXI.

En este sentido, estas competencias vienen a ser las destrezas, conocimientos y actitudes que requieren los educandos de hoy por hoy para prepararse adecuadamente para hacer frente a los desafíos de la sociedad contemporánea, así mismo, son una invitación a que, dentro de los currículos educativos, se reformulen ciertas prácticas que han podido quedarse obsoletas y que requieren evolucionar a los retos de la era actual (Rivera, 2016).

Las competencias del siglo XXI según el proyecto ATC21S, establece cuatro grandes bloques a través de los cuales se deben abordar las estrategias de aprender y evaluar; el primero de ellos es el de maneras de pensar, el cual presenta las capacidades que se deben desarrollar en cuanto a la creación de ideas, interpretación de situaciones, autorregulación del aprendizaje y planteamiento y análisis de problemas con la intención de posteriormente generar soluciones. En segunda instancia se encuentran las maneras de trabajar en donde hacen confluencias las diferentes formas de establecer comunicación e interacción con la intención de expresar ideas y opiniones, así como la generación de diálogos efectivos e interesantes y la competencia de generar un objetivo común en un plan de trabajo en equipo. Una tercera competencia son las herramientas para trabajar, las cuales proporcionan la facilidad de poder explorar, indagar, depurar, con el fin de emitir creaciones hacia la generación de objetivos comunicaciones a través del uso de las tecnologías como forma de cumplir con los mismos. Finalmente, se encuentran las maneras de vivir el mundo, en donde se fomentan capacidades de planificación de metas y objetivos, tolerancia a la frustración, pero sobre todo tener claro que las acciones llevadas a cabo en pro de una solución beneficien el aspecto propio y del contexto que rodea tal situación.

De esta manera, se pueden apreciar una serie de factores que inciden positivamente y generan apuestas hacia una transformación de la educación que responda a las necesidades de los estudiantes de la actualidad, los cuales, se hace cada día más necesario educar bajo competencias del hoy por hoy, en este caso, las del siglo XXI.

No obstante, todo este entramado de necesidades educativas que se plantean llevar a cabo al interior de las instituciones educativas, puede parecer un poco retador, en varios sentidos: Por un lado, los docentes, además del reto de transformación constante que implica ser un académico, debe mantener activo los niveles de creatividad e innovación para que pueda hacer

del ejercicio de enseñanza aprendizaje un disfrute para los estudiantes (UPB, 2019). Por otra parte, los estudiantes ven en este tipo de actividades académicas una serie de elementos que en ocasiones no llaman su atención debido a la falta de motivación que estas contienen en sí, lo cual, representa un factor necesario para que se implementen prácticas, estrategias o teorías que combinen elementos de la educación con prácticas de diversión, entretenimiento, gamificación, u otras que permitan un amplio goce del proceso educativo (Manzano y Baeza, 2018).

2.2.4. El Edu-Entretenimiento

Hablar del uso de redes sociales, implica fijar la atención en aspectos propios del entretenimiento, es decir, dar una mirada a situaciones que necesariamente contienen elementos que podrían ser distractor en un proceso educativo, sin embargo, es importante saber y ser conscientes de que no es un factor preponderante si se aborda desde la teoría del edu-entretenimiento, por tanto, al hacer un examen a la línea del tiempo de estos dos factores - Educación y entretenimiento- se puede apreciar que desde décadas pasadas investigadores, especialistas de la educación y docentes han tenido la oportunidad de vivenciar el surgimiento y evolución de una estrategia enmarcada dentro de la línea de la comunicación para el cambio social, la cual se ha manifestado a través del uso del teatro, los murales, la radio, e inclusive con expresiones artísticas como la escultura hasta el uso más actual de formatos de entretenimiento y el poder de sus atributos narrativos vinculando de manera preponderante las redes sociales, para atraer audiencias masivas, lo que en ocasiones ha generado en la sociedad el cuestionamiento de realidades existentes y movilizaciones hacia el cambio social.

Tufte (2004) define lo anterior como Edu-entretenimiento, justificándose en las bases teóricas expuestas por Singhal y Rogers (1999) y define este concepto llanamente como la utilización del entretenimiento como una habilidad comunicativa que apunta a comunicar

mensajes de una manera estratégica en cuanto a lo relacionado con aspectos de desarrollo social, con atributos que pueden iniciar desde estrategias de mercadeo comunitario sobre los comportamientos individuales de los ciudadanos, hasta aspectos de movilización de masas que apunten a transformaciones sociales con la ciudadanía como líder de las mismas y con intenciones o propósitos de impacto positivo en la sociedad y los contextos que los rodean.

Es decir, en la concepción del Edu-entretenimiento (EE), existe un inevitable interés de integrar las fórmulas del entretenimiento y la educación para sentar nuevas bases en los procesos de formación y transmisión de contenidos educativos, a través de manifestaciones atractivas para las audiencias.

Entre estas particularidades anteriormente mencionadas del EE, se encuentran también que, a partir de la recreación de estilos narrativos provenientes de la cultura masiva como series, clips musicales, telenovelas, radionovelas, flashmobs, teatro, redes sociales, etc. son apropiados según Tufte (2004), en espacios de interacción más cerrada con la intención de generar procesos de análisis, construcción de conocimientos, y actividades de transformación comunitaria con enfoques en oportunidades de mejoramiento evidenciadas en el interior de las temáticas sociales.

El desarrollo de habilidades mentales, morales, psicológicas y la adopción de hábitos socialmente válidos, según Pappa et al., (2000) representan unas de las ganancias operadas desde la implementación del EE, lo que ha ocasionado de que agencias como la UNICEF o la Organización Panamericana de la Salud, hayan tomado la decisión de aplicar estas prácticas con la intención de abordar más personas y que estas vayan atravesadas por estrategias interactivas, llamativas, vinculantes y que al mismo tiempo lleven intrínseco el mensaje que se quiere presentar. Todo este impacto trasciende singularmente gracias a un ejercicio que los autores denominan “[...] proceso de imitación [...]” (Sahuquillo, 2007, p. 195). Y reflexión.

Este proceso de imitación sucede gracias a que este tipo de estrategia de comunicación recurre al intelecto y las emociones de las audiencias a través de la recreación de estilos narrativos inspirados en las vidas cotidianas de las personas, reviviendo sus dilemas cotidianos y posibilitando establecer relaciones prosociales que se conocen también como oportunidades de identificación emocional o conexión con las conductas expresadas en los personajes de un programa de EE. De esta forma, los consumidores ven en esta estrategia una inspiración para pensar en otras salidas que resuelvan sus propios conflictos; lo que indudablemente, representa la esencia misma del Edu-entretenimiento, es decir al tiempo en el que se están llevando a cabo prácticas enfocadas en contar narrativas o historias o eventos de diversión, se van construyendo saberes y desarrollando capacidades para aplicar en la cotidianidad gracias al interés que este les genera en cuanto a contenidos que fomentan los ambientes para la edificación de aprendizajes en entornos sociales de forma personal y comunitaria, lo que consolida, sin duda alguna, estrategias innovadoras de pensamiento, creación, y conductas sociales.

Otra ventaja además de esto, es que esta estrategia gracias al carácter recreativo, genera incorporación de las sociedades o redes de personas en espacios de interacción social que en ciertas ocasiones no se vinculan o no le ven un interés participativo, ya que aunque son del contexto cotidiano no se consideran en ocasiones relevantes o necesario hacerse partícipes de los mismos, con lo cual la virtualidad viene a hacer contrapeso y generar participación e interacción a través de comentarios, publicaciones y demás formas de relación que permiten las redes sociales.

Los antecedentes del EE se remontan desde varias décadas atrás, alcanzando un reconocimiento global hasta nuestros días como una estrategia útil, eficiente y aplicable a múltiples campos, no en vano, un amplio registro de implementaciones de proyectos con base a

EE lo sustentan, así pues, desde el muy conocido dibujo animado Popeye (Estados Unidos, 1930's), el cual nace con la intención de presentar las espinacas como un alimento que aporta a la salud y es económico, hasta programas de extensión agrícola (Japhet, 1999), planificación familiar (Japhet y Usdin, 1999), temas de educación (Piamonte 2006), salud pública (Jiménez, Mosquera, y Obregón, 2004), medio ambiente y prevención del VIH/SIDA, (Tufté, 2004) entre otros, justifican los alcances y potencialidades de esta estrategia.

Tufté (2004) asegura que los procesos de EE, sucede en tres generaciones: inicialmente, se presenta desde estrategias para fomentar el mercadeo social y motivar a prácticas de planificación familiar, siendo esto metodologías que nacen desde transformaciones en comportamientos individuales de los miembros de los colectivos estudiados, mismos con los cuales, son expertos quienes están detrás de la creación de contenidos y generación de ideas con mensajes intrínsecos; en segunda instancia, se le da una vinculación más fuerte a los medios en la construcción de sociedad y edificación de elementos que fortalezcan la participación ciudadana en los procesos de organización social; y, finalmente lo que caracteriza a la tercera generación del Edu-entretenimiento, hace referencia a movilizaciones sociales que impactan los contextos en donde las comunidades generan ideas, contenidos y elementos de transformación basado en el uso de medios que les permiten difundir y extender mensajes a una audiencia con características vinculantes y con estrategias de innovación social.

Sin embargo, aunque el EE no debería ser considerado como el milagro que resolverá los problemas sociales suscitados en un contexto, no obstante, este debe ser implementado bajo un enfoque que introduzca bases claras y determinantes que puedan aportar de forma más efectiva y propicia dinámicas de cambio tal como lo proponen los autores Obregón y Tufté (2010).

Es por ello que teniendo en cuenta lo anterior se busca que a través del plan investigativo del presente trabajo se ejecuten acciones hacia la participación activa y dinámica de los educandos dentro del proceso de cambio y transformación de la perspectiva en cuanto al uso de redes sociales, y con todo ello se establece la necesidad de la implementación de un concepto propio de la transmedia, es decir, prosumidores, actores propios de este tipo de narrativas, quienes se mueven a través de diferentes plataformas y así como consumen crean contenido para la divulgación y fortalecimiento de la historia.

2.2.5. Prosumidores

Cuando se piensa en la implementación de estrategias de transformación y fortalecimiento de los aspectos curriculares o de planes de estudio al interior de los escenarios educativos, en ocasiones, pareciera que se carece de sentido u orientaciones que respondan a las necesidades reales de la educación, debido a que se podría presumir que la actividad transformadora propuesta, no demuestra protagonismo o asigna participación a la perspectiva u óptica estudiantil.

En ese orden de ideas, Díez y Flecha (2010), plantean la inclusión de los educandos y de manera específica el uso de comunidades educativas o equipos académicos a través de los cuales se puedan construir espacios de interacción, intercambio de ideas, generación de propuestas hacia el mejoramiento del aprendizaje y respuestas eficientes y equitativas a retos que la educación implanta dentro de escenarios en los que lastimosamente el sistema educativo desconoce a grandes rasgos cómo abordar.

En ese orden de ideas, se puede decir que el uso de medios digitales y análogos en la sociedad han sido elementos históricamente consumidos y utilizados por las masas, debido al atrayente impacto que tiene los aspectos comunicativos dentro de las comunidades y entornos

sociales. Es por ello, que, al interior del mismo, muchas personas demuestran un alto consumo de contenidos, pero al mismo, tienen la fortaleza de promulgar a través de los mismos medios contenido, información, opinión o ideas que dichas herramientas les permita promover.

Es por ello, que, frente a la participación en consumo y producción de contenidos a través de los medios y para referirse a esta práctica existe el término *prosumidor*, el cual, según el Diccionario Below the line, de la Universidad Cardenal Herrera lo define y hace un análisis al describir que es un concepto que tiene sus inicios en 1972, en donde Marshall McLuhan y Barrington Nevitt a través de su libro *Take Today* plantean que “con la tecnología electrónica el consumidor podría llegar a ser un productor al mismo tiempo” (p. 4). Pero, según el mismo Diccionario, es hasta 1980 en donde a través del libro *The Third Wave* (La tercera ola), el futurólogo Alvin Toffler utiliza el término "prosumidor", el cual, vendría a ser un neologismo para ese entonces, pero que anticipaba al rol de productores y consumidores de contenido a través de los medios.

Es de esta manera, como a través del tiempo los medios análogos y digitales por medio de su constante evolución permitieron un crecimiento, aceptación y empoderamiento por parte de las sociedades, que como lo plantea Durán (2016), esto ha llevado a nuevas lógicas de análisis, evaluación e incursión por parte de diferentes agentes en dichas herramientas, generando así, una vuelta en la lógica tradicional para pasar a un plano de interacción dialógico entre quienes producen contenido o enseñan en el caso de la educación y quienes consumen, puesto que estos últimos se les permite o activa la posibilidad de crear contenidos alrededor del tema en cuestión.

Los prosumidores, por tanto, están llamados a adoptar roles activos, participativos y concedores del contenido que se consume con la intención de hacerlo propio y de esta manera generar aportes a los mismos y convertirse en usuarios capaces de brindar elementos

propositivos a una estrategia, que en el caso de la transmedia consiste en hacer parte de las narrativas, apropiándose y generando contenidos alrededor de la misma.

Capítulo 3. Diseño Metodológico

El diseño metodológico de la presente investigación da cuenta de la serie de elementos característicos que conjugan las fases, pasos o etapas bajo las cuales la estructura del trabajo investigativo se viene llevando a cabo, así mismo, se presentan como elemento principal y para abrir el capítulo, el método y enfoque con el cual se aborda el contexto de investigación, mismo que permite estructurar de una manera clara hacia dónde se dirige el sendero investigativo y los principales componentes que la constituyen de acuerdo a su fundamento teórico.

Así mismo, hace parte de este capítulo la presentación, validación y pilotaje de instrumentos que vienen siendo las herramientas que marcan el derrotero de investigación de este trabajo, puesto que gracias a estos es que cada una de las fases del proyecto cobra importancia, adquiere fundamentos y arroja resultados y juicios de valor propios para la construcción de conocimientos sociales.

Finalmente, se indican las estrategias de recolección con las cuales las variables que se analizan al interior de la investigación son purificadas por ciertos elementos para recoger, analizar y presentar datos que dan cuenta de cada etapa del proyecto y el comportamiento de los objetos de investigación puestos en análisis.

3.1. Enfoque y tipo de investigación

El presente proyecto investigativo es de naturaleza mixta, integrando aspectos de los tipos de investigación cualitativa y cuantitativa, puesto que parte desde el punto de hacer indagaciones referentes a la forma cómo los estudiantes utilizan las redes sociales a partir de encuentros de observación directa, pero también con encuestas semiestructuradas que buscan identificar los casos más frecuentes o comunes que están presentes en el uso de estas herramientas de interacción social.

Se decide poner en práctica un tipo de metodología mixta, atendiendo a las ventajas que plantea Pereira (2011) que hacen referencia a que este permite viabilidad para generar aproximaciones a temáticas de estudios en cuanto a aspectos específicos de la situación investigada, ya que brinda la posibilidad de que los sujetos investigadores otorguen voz a los participantes de la investigación, que en este caso son los estudiantes, lo que representa e imprime importancia a su rol dentro del ejercicio de campo, así mismo, se pueden obtener datos numéricos de la situación estudiada, lo que permite un análisis comparativo basado en estructuras matemáticas y estadísticas que brindan cierto grado de rigurosidad de lo que se indaga; de la misma manera, afirma dicho autor que cuando se lleva a cabo esta característica metodológica, se busca generar y captar una visión íntima del participante objeto de investigación, lo que permite además del análisis numérico de resultados, un análisis desde lo humano o subjetivo de quienes son investigados.

En esa misma línea, Cantor (2002) afirma que con la implementación de un tipo de metodología mixta, en las investigaciones se poseen ventajas que afectan positivamente en la recolección de datos enfocado en que por un lado, lo cuantitativo permite analizar información estadística con el fin de abordar la dimensión estructural del objeto de estudio, y por otro lado, el mismo autor, describe que en la parte de lo cualitativo admite a la investigación abordar una perspectiva que facilita entender significados sociales en el objeto de estudio y dentro de ello, las interpretaciones que el sujeto investigador puede hacer sobre cierta situación investigada, que en este caso, proporciona a la investigación una identificación casi absoluta de elementos subjetivos presentes en el contexto escolar analizado, lo cual sirve de insumo para fortalecer las propuestas adecuadas y necesarias a implementar en la aplicación de un plan de formación transmedia para el uso de las redes sociales.

Todo lo anteriormente mencionado, conlleva a la estructuración de una investigación con un enfoque descriptivo, basado en lo planteado por Hernández, Fernández, y Baptista, (2014), puesto que permite contar el fenómeno encontrado en la Institución Educativa Bello Oriente, específicamente sobre el uso que los estudiantes hacen de las redes sociales, pero de manera concreta, permite especificar cuáles son las propiedades, características y rasgos importantes que se encuentran en el grupo de estudio y que a su vez permitirán desde sí mismos, conllevar al diseño de un plan de formación transmedia que les permita a dicho contexto cambiar el derrotero que llevan en cuanto a estas prácticas desde propuestas y estrategias provenientes de ellos mismos.

Finalmente, con base a lo que plantean Colmenares y Piñero (2008) se decide proponer el enfoque de este proyecto investigativo enmarcado dentro de la investigación acción, puesto que incluye en la misma la participación activa al interior de su desarrollo a los educandos de la Institución que son objeto de estudio, esto con la intención de identificar de primera mano, elementos que permitan construir de una manera más real la forma como está determinada la realidad contextual de investigación, es por ello que la interacción y forma de relacionarse de los sujetos investigadores con los actores objeto de estudio de manera directa y cercana son pieza fundamental dentro del ejercicio investigador y edificación del marco situacional descriptivo. Es importante mencionar dentro de este hecho que la interacción entre ambas partes de la investigación trata siempre de ser horizontal y con elementos no homogeneizantes, que permitan generar una cercanía para construir más fielmente las propuestas de progreso o planteamientos de cambio frente a la oportunidad de mejoramiento evidenciada en la comunidad de aprendizaje para que al final con dichas identificaciones dadas del contexto y su diagnóstico se pueda proceder a realizar análisis y caracterizaciones del objeto investigativo en cuanto al uso de las

redes sociales, para finalmente establecer cómo se pueden desarrollar un plan de formación transmedia a través de la mediación de diferentes actividades con medios audiovisuales, expresiones artísticas, redes sociales, entre otras y de esta manera plantear alternativas de solución.

3.2. Población y muestra

Para la presente investigación se lleva a cabo la escogencia de una muestra objeto de estudio que responda a los planteamientos anteriormente mencionados y atendiendo a características específicas de la población, entorno a dos elementos predominantes dentro de la misma, por una lado, las edades más comunes en las que se usan las redes sociales, lo cual, si bien no es un factor determinante si aporta elementos de profundidad de resultados investigativos y por otro lado, debido a que son los grados en los cuales, el Ministerio de Educación Nacional, establece orientaciones para el desarrollo de competencias en torno al uso de la tecnología en la sociedad (MEN, 2008).

De esta manera, y atendiendo estos dos factores como principales guías para la escogencia de la población se presenta en la siguiente tabla:

Tabla 1.

Características de la población de estudio

Institución:	Institución Educativa Bello Oriente
Grados:	9°, 10°, 11°
Cantidad de grupos:	9°: 3 grupos 10°: 4 grupos 11°: 2 grupos
Jornadas:	Mañana y tarde
Rango de edades:	Entre 13 y 18 años
Cantidad muestra objeto:	30 estudiantes

Nota. En la tabla 1 se describen las características generales de la población de estudio seleccionada en la Institución

Esta población objeto de estudio se escoge atendiendo a que como se mencionó anteriormente, un factor guía para la intervención en estos grados y edades como muestra objeto son las orientaciones en tecnología e informática establecidas por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, en donde se plantea dentro del tópico de Tecnología y Sociedad, elementos que establecen la orientación que desde los currículos académicos se brinde la oportunidad a los estudiantes de: - para el caso de grado 9° - “Analizar y explicar la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica” (MEN, 2008, p.23). Y para el caso de grados 10° y 11°:

Identificar e indagar sobre los problemas que afectan directamente a mi comunidad, como consecuencia de la implementación o el retiro de bienes y servicios tecnológicos.

Proponer acciones encaminadas a buscar soluciones sostenibles dentro un contexto participativo.

Participar en discusiones relacionadas con las aplicaciones e innovaciones tecnológicas y tomo postura y argumento mis intervenciones (MEN, 2008, p. 25)

Por otro lado, son los rangos de edades más comunes entre los cuales se debería empezar a hacer uso de manera legal de las redes sociales, puesto que, desde la legislación colombiana está propuesto el proyecto de ley 109 de 2010 del Congreso de la República mediante el cual se establece que la edad mínima permitida para acceder a redes sociales son los 14 años, y aunque muy probablemente sea esta una situación que diste de las realidades y dinámicas sociales vigentes en cierta medida, ya que en otras edades inferiores también se hace uso de las mismas; con esta investigación se puede brindar la forma de generar un análisis acerca de cómo una

muestra de estudiantes que usan las redes sociales dentro de lo planteado en proyecto por legislación colombiana se está llevando a cabo en las prácticas virtuales en por parte de una muestra objeto de estudio de jóvenes con esta edad.

Teniendo en cuenta lo anterior se continúa con los procedimientos necesarios para el desarrollo de la investigación a través de los pasos descritos a continuación:

1. Un primer momento, mediante la sensibilización, donde se interactúe con algunos grados de la Institución Educativa Bello Oriente (De 9° a 11°) para dar a conocer el proyecto y motivarlos a participar en él.
2. Se utilizaría un muestreo aleatorio simple como método para seleccionar los estudiantes, que estén interesados en participar en la muestra.
3. Luego se plantea escoger 30 estudiantes, resultado obtenido como muestra objeto, de toda población (grupos de 9° a 11°).
4. Con la población establecida se realizaría un trabajo enfocado en el alcance de los tres objetivos de la investigación.

3.3. Categorización

Tabla 2.

Triple entrada para construir instrumentos

Cuadro de triple entrada para construir instrumentos				
Pregunta de investigación:	¿De qué manera el diseño de un plan de formación transmedia puede potenciar los conocimientos sobre seguridad y riesgos en redes sociales a los estudiantes de 9° a 11° de la Institución Educativa Bello Oriente – Medellín?			
Objetivo General:	Determinar cómo el diseño de un plan de formación transmedia puede potenciar los conocimientos sobre seguridad y riesgos en redes sociales a los estudiantes de 9° a 11° de la Institución Educativa Bello Oriente – Medellín			
Objetivos Específicos:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Caracterizar el uso que los estudiantes de grados 9° a 11° de la IE Bello Oriente hacen de las redes sociales ✓ Analizar los diferentes usos que hacen los estudiantes de las redes sociales en contraste con las competencias del siglo XXI ✓ Diseñar un plan de formación transmedia que busque fomentar el buen uso de las redes sociales en los estudiantes a través la creación de contenidos digitales. 			
Objetivos específicos	Temas y constructos	Población dirigida:	30 estudiantes población muestra objeto de la IE Bello Oriente en grados de 9° a 11°	Fundamento teórico
	Categorías e Indicadores		Instrumentos	
		Instrumento 1	Instrumento 2	

**CATEGORÍA O
CONSTRUCTO A:**

Redes sociales

Subcategorías:

Caracterizar el uso que los estudiantes de grados 9° a 11° de la IE Bello Oriente hacen de las redes sociales

Seguridad y riesgos en las redes sociales
Preguntas o indicadores:
¿De qué manera los jóvenes población objeto de estudio están haciendo uso de las redes sociales?

Encuesta semiestructurada, con el objetivo de caracterizar el uso que los estudiantes de grados 9° a 11° de la IE Bello Oriente hacen de las redes sociales.

Ficha de observación del conversatorio, que permita a través del diálogo identificar algunos aspectos no manifestados en la encuesta semiestructurada

¿Qué tanto conocen de la seguridad en redes sociales?

Redes sociales:

“las redes sociales, se han convertido en fuentes de información de tipo y depende de los gobiernos, y de las políticas y planes nacionales de educación hacer frente a la manera en que los jóvenes, y general la población, se pueden empoderar frente a la calidad, formas, riesgos, oportunidades, etc.” (Durán, 2016, p.40)

Seguridad y riesgos en las redes sociales:

Las redes sociales, en diferentes contextos, permiten la interacción de forma virtual en varios tipos de intercambio de información y contenido: anónimo, sincrónico con un carácter seguro o inseguro (Hütt, 2012)

**CATEGORÍA O
CONSTRUCTO B:**

Calidad educativa

Subcategorías:

Analizar los diferentes usos que hacen los estudiantes de las redes sociales en contraste con las competencias del siglo XXI

Las competencias en el proceso educativo

Competencias del Siglo XXI

Cuadro análisis de contrastes entre los comportamientos de los jóvenes objeto de estudio y las competencias del Siglo XXI

Competencias del Siglo XXI:

Hace referencia a las destrezas, conocimientos y actitudes que requieren los educandos para prepararse adecuadamente para hacer frente a los desafíos de la sociedad contemporánea. (Proyecto ATC21S)

	<p>Preguntas o indicadores:</p> <p>¿De qué manera las competencias del siglo XXI están siendo implementadas en la muestra de jóvenes, objeto de estudio?</p>		
	<p>CATEGORÍA O CONSTRUCTO C:</p> <p>Narrativa Transmedia</p>		<p>Narrativas transmedia:</p> <p>“[...] hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales” (Henry Jenkins, 2003)</p>
<p>Diseñar un plan de formación transmedia que busque fomentar el buen uso de las redes sociales en los estudiantes a través la creación de contenidos digitales.</p>	<p>Subcategorías:</p> <p>El edu-entretenimiento</p> <p>Prosumidores</p>	<p>Diseño de un plan de formación transmedia basado en el Anexo 4, con estrategias metodológicas para elaborar una narrativa transmedia</p>	<p>Edu-entretenimiento:</p> <p>Hace referencia al uso de formatos de entretenimiento y sus atributos narrativos para atraer audiencias masivas, para generar en la sociedad cuestionamiento de ciertas realidades y movilizaciones hacia el cambio social. (Thomas Tufte, 2004)</p>
	<p>Preguntas o indicadores:</p> <p>¿Cómo la transmedia puede ser una herramienta de transformación de aprendizajes y prácticas inadecuadas en redes sociales en los jóvenes de la población objeto de estudio?</p>		<p>Prosumidores:</p> <p>“con la tecnología electrónica el consumidor podría llegar a ser un productor al mismo tiempo” (Marshall McLuhan y Barrington Nevitt, 1972)</p>

Nota: De acuerdo a las categorías de la presente investigación, con sus subcategorías, el cuadro describe la organización dispuesta para la elaboración de instrumentos

3.4. Instrumentos

Instrumento 1: Encuesta semiestructurada - Objetivo 1

Se hace importante y fundamental iniciar la investigación y/o trabajo de campo con la realización de una encuesta diagnóstica, puesto que es esta la que permite a los sujetos investigadores caracterizar e identificar los elementos propios que hacen parte de la naturaleza o esencia de la situación o problema y de la causa posible o probable del mismo, lo que posteriormente conlleva al análisis de lo encontrado (Vallejos, 2008).

Este instrumento fue diseñado basado en el libro de Morduchowicz (2012), titulado “Los adolescentes y las redes sociales”, el cual formula ciertos elementos comprobados en su investigación en cuanto al uso de estas plataformas y medios digitales, de allí se extrajeron ciertas formulaciones para ser investigadas e indagadas con la población objeto de estudio a través de la implementación de los instrumentos 1 y 2.

Para este caso, el primer instrumento es una encuesta semiestructurada que permita caracterizar el uso que los estudiantes de grados 9° a 11° de la IE Bello Oriente hacen de las redes sociales (Anexo 1). Se realizará y pondrá en práctica con los educandos a través de la herramienta Google Forms.

Instrumento 2: Ficha de observación de conversatorio – Objetivo 1

Partiendo del planteamiento por Méndez (2007), en donde establece que la observación directa es el proceso mediante el cual se perciben deliberadamente ciertos rasgos existentes en la realidad por medio de un esquema conceptual previo y con base a ciertos propósitos definidos generalmente por una conjetura que se quiere investigar, se plantea llevar a cabo un conversatorio titulado *potencializando el uso formativo de las redes sociales*, en donde a través de este instrumento de observación y a partir de los temas expuestos en la encuesta como

herramienta de confrontación y/o reafirmación de lo descrito en el instrumento 1 y otras percepciones de los educandos sobre esta actividad (Anexo 2).

Este conversatorio, sus preguntas y orientaciones de interacción, al igual que el instrumento 1, están basados en el basados en el libro de Morduchowicz (2012), tal como se describe en la presentación del anterior instrumento.

Instrumento 3. Tabla 7: Contraste del uso de las redes sociales - Objetivo 2

Se tiene en cuenta los planteamientos de Remolina y León (2016) sobre las perspectivas que deben ponerse en análisis en cuanto al uso de las nuevas tecnologías y que estas a su vez, conlleven a que su uso consciente suponga la adquisición de habilidades y destrezas que le permitan a los sujetos desenvolverse hábil y críticamente en esta sociedad de la información.

En ese orden de ideas, se busca identificar cómo las competencias del Siglo XXI, pueden estar presentes en los jóvenes luego del análisis de las respuestas obtenidas en la aplicación del instrumento 1, para lo cual se debe llevar a cabo dicho ejercicio y plasmar los elementos identificados en las mismas, poniéndolas en contraste con las competencias en estudio.

Es por ello que, partiendo de las bases que desde las competencias del siglo XXI se establecen, se formula un cuadro comparativo que permita analizar dichas competencias e identificar elementos comunes en los estudiantes según lo arrojado por las encuestas (Anexo 3: Tabla 7)

Instrumento 4. Metodología para crear proyectos transmedia - Objetivo 3

Para el diseño del plan de formación transmedia a implementar y proponer, se planea que sean los estudiantes en conjunto con los sujetos investigadores quienes diseñen e implementen el mismo de acuerdo al cumplimiento de la metodología para diseñar proyectos transmedia según lo propuesto por Castro, (2016) (Anexo 4).

Este plan de formación está orientado por los siguientes ítems o elementos necesarios para la creación de una narrativa transmedia según la autora en mención:

Planteamiento: Se plantea detalladamente la historia, ¿Cuál es el público objetivo?, ¿Cómo evaluar el modelo?)

Planeación: ¿Cuál es el mensaje?, ¿Cómo lo construyo?, ¿Qué medios o plataformas selecciono?)

Armar la historia: Crear mundo, personajes, contextos, relaciones y conflictos

Especificación de medios y tecnologías: Tecnología móvil, transmisión de videos, sitios web, juegos, redes sociales, etc.

Definición de mecanismos de motivación: ¿Cómo garantizar el compromiso y participación?, la audiencia tiene que ser colaboradora, aprender descubrimiento por investigación)

3.5. Validación de instrumentos

3.5.1. Juicio de expertos.

Los instrumentos en su totalidad con la intención de ser validados previamente a un pilotaje con educandos, fueron sometidos a un testeo o evaluación por parte de expertos investigadores que, dentro de su conocimiento y trasegar académico pudieran realizar observaciones en cuanto a la forma y el fondo en que estos estaban planteados.

Los jurados que hicieron parte de dicho proceso fueron:

Por un lado, la docente Concepción Elena Amador Ahumada, quien se desempeña como docente e investigadora en la Universidad de Córdoba, en su experiencia laboral e investigativa se encuentra que es directora Grupo de Investigación Huellas Calidad de vida, categoría “B”

vigente; docente área salud mental e investigadora en áreas de epidemiología de problemas de salud mental y docente universitaria tiempo completo desde 1991.

Por otro lado, la docente Yubis Estella Seña Vidal, quien es docente investigadora en la Universidad de Córdoba y Universidad del Sinú de Montería – Córdoba; en su experiencia laboral e investigativa se encuentra que es profesional en Trabajo Social y especialista en Gerencia del Talento Humano, egresada de la Universidad del Sinú Elías Bechara Zainúm. Mg. En Historia de la Universidad de Tunja-UPTC, y estudiante del Doctorado en Educación de la Universidad La Plata-UNLP (Argentina-2021). Su trayectoria profesional se fundamenta en la experiencia obtenida a partir de desarrollar procesos de gestión, docencia e investigación en Instituciones de educación superior; esta trayectoria investigativa le permitió ser categorizada en el año 2019 Por COLCIENCIAS como Investigadora Junior. Actualmente, investigadora principal del Grupo de investigación “Motricidad Siglo XXI” adscrito al Programa de Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes de la Universidad de Córdoba.

Con esta acción, se pudo evidenciar un nivel de satisfacción bastante sobresaliente en cuanto a diseño de los instrumentos por parte de los académicos, lo que significa para el grupo investigador una luz verde para continuar con el pilotaje por parte educandos, previo a la realización del trabajo de campo del proyecto.

Las valoraciones y comentarios sobre los instrumentos de evaluación se encuentran en los apéndices del presente proyecto, específicamente, en el Anexo C.

3.5.2. Pilotaje de instrumentos

Se selecciona una muestra de cinco estudiantes de la Institución Educativa en donde se aplicará la investigación con el fin de llevar a cabo un pilotaje con los instrumentos diseñados

para el trabajo investigativo, es por ello que quienes participan de esta fase del proyecto son educandos diferentes a los que son muestra objeto de investigación, con la intención de verificar que los instrumentos cumplan o no con el cometido con el que fueron diseñados.

Instrumento 1: Encuesta semiestructurada

Se escogen 5 estudiantes al azar como población estudiantil que colabore con el pilotaje del instrumento: Encuesta Semiestructurada, en ella, se presentan dos tipos de respuestas (abiertas y cerradas) en las cuales se puede observar que los educandos presentan buena acogida con las mismas y facilidad al momento de dar solución.

Importante mencionar que dicha encuesta siempre estuvo acompañada y asesorada desde la virtualidad por uno de los miembros del equipo como sujeto investigador, con el fin de guiar las dudas que pudiesen existir al respecto.

La encuesta cumple con el cometido planteado, mismo que permitirá más adelante llevar a cabo un estudio de todas las respuestas de toda la población estudiantil de los grados objetivo de investigación.

Instrumento 2: Ficha de observación del conversatorio *Hacia un uso benéfico de las redes sociales*

Para el desarrollo de este conversatorio se citaron a los 5 estudiantes que se seleccionaron al azar para la realización del mismo, sin embargo, solo asistieron 3 de los citados, los cuales, prefirieron no aceptar la grabación de dicho encuentro para el pilotaje, sin embargo, manifestaron que el equipo investigador puede contar con ellos para la investigación y tomar evidencias cuando exista un consentimiento informado que les permita una mayor rigurosidad en la toma de evidencias.

Sin embargo, dentro de lo expuesto por los mismos, presentan ciertos argumentos frente al uso de las redes sociales, que dejan ver la necesidad de investigar y fomentar en ellos una cultura que trascienda los límites establecidos por los mismos y puedan cambiar de alguna manera la visión que posiblemente pueden tener de dichas herramientas, especialmente, lo relacionado con la seguridad al interior de las mismas, puesto que de alguna manera por lo expuesto en el mini conversatorio relativizan lo que puede ocurrir en el uso de una red social y la forma cómo la información que debe ser privada queda expuesta al público.

Instrumento 3: Anexo 3. Tabla 3: Contraste del uso de las redes sociales

La realización de este ejercicio comparativo de contrastar la forma cómo los jóvenes hacen uso de las redes sociales, en contraste con el fomento de competencias del Siglo XXI en los mismos, es una acción propia del cuerpo de investigación, razón por la cual, se somete a pilotaje, dos de los conjuntos de competencias que deben ser desarrolladas por los estudiantes como forma de contrastar e identificar de qué forma este cuadro puede ayudar a dicho análisis.

Tabla 3.

Pilotaje de competencias del siglo XXI, contrastado con los aspectos identificados en los estudiantes respecto al uso de las redes sociales

Competencias del siglo XXI	Competencia específica	Aspectos identificados en los estudiantes de 9° a 11° en la IE Bello Oriente – Medellín
Maneras de trabajar: Comunicación, trabajo colaborativo	Comunicación	Los estudiantes encuestados y que son objeto de investigación han demostrado actitudes de buen manejo de la comunicación y trabajo colaborativo, ya que son capaces de establecer formas de trabajo en equipo en donde las ideas de todos los integrantes son escuchadas y tenidas en cuenta.
	Trabajo colaborativo	

Maneras de vivir el mundo:	Vida y profesión	Las respuestas dadas por los estudiantes en las preguntas de la presente investigación reflejan la intencionalidad de los mismos por acercarse un poco más a situaciones que impacten positivamente el mundo que los rodea, ya que demuestran estar interesados además de desarrollar actitudes positivas y de beneficio para sus vidas
	Responsabilidad personal y social	
Herramientas para trabajar:	Uso de tecnología	
	Alfabetización informal	
	Alfabetización digital	
Maneras de pensar:	Resolución de problemas	
	Toma de decisiones	
	Pensamiento computacional	
	Pensamiento visual	
	Pensamiento crítico	
	Autonomía	

Nota. La tabla 3 consta de un piloto realizado a estudiantes escogidos al azar en la Institución, con la intención de validar con ellos la pertinencia de los instrumentos diseñados.

La anterior tabla, se evidencia la identificación de competencias del Siglo XXI, presentes en los estudiantes a quienes le fueron aplicados los instrumentos 1 y 2, mismos, con los cuales, sus respuestas se someten a un análisis que responda a la identificación de dichas competencias en los mismos y contrastar estas con las planteadas por el proyecto ATC21S y la Universidad EAFIT.

Lo anterior, se vuelve determinante para tenerse en cuenta al momento de realizar junto a todos los estudiantes objeto de investigación, el diseño de una narrativa transmedia para el buen uso de las redes sociales aplicable para ellos y los demás compañeros de la institución que aún no han sido puestos en el estudio por estar en etapa de pilotaje.

Instrumento 4: Metodología para crear proyectos transmedia

Para el desarrollo e implementación de la parte en donde se construye un plan de formación es necesario poner en práctica el anexo 4 que en conjunto con los estudiantes debe llevar a construir una historia con la que se puedan formar ellos y otros educandos en dichos conocimientos y al tiempo puedan aplicar lo identificado en este plan.

Por ello, se hace un ejercicio de pilotaje para poner en contexto su creatividad y mirar de qué manera es el aporte que ellos pueden hacer al proceso. En este sentido, se les aplica una encuesta que, para este caso, sería como de expectativa con los estudiantes que ayudan al pilotaje con el fin de observar la forma cómo ellos pueden percibir la educación transmedia.

Luego de esto, se les presenta a los educandos una historia con la que ellos puedan simpatizar acerca del uso de las redes sociales y a través de la cual puedan sumergirse en la construcción de universos transmedia a través de su propia creatividad. En esta actividad se hace el pilotaje con el fin de evidenciar de qué manera los educandos pueden poner en práctica sus elementos creativos al momento de construir el proceso de una propuesta de un plan de formación transmedia.

Luego de hacer esta presentación a los estudiantes, se procede a revisar las respuestas dadas por ellos frente a algunas de las preguntas que orientaron el diseño de una propuesta de educación transmedia, en donde se puede evidenciar que los educandos presentan respuestas que muestran disposición e identificación de comprensión en la propuesta de caracterización de elementos que hacen parte de una narrativa transmedia y la forma cómo estos pueden ser contruidos gracias a su creatividad y la de otros compañeros en torno a la necesidad de fomentar un buen uso de las redes sociales en los mismos.

3.6. Procedimiento

3.6.1. Fases en la recolección de Información.

Primero que todo, debe tenerse en cuenta que es este un proyecto de investigación que está orientado hacia estudiantes 9° a 11°, ya que son estas edades las más propensas al uso y consumo de redes sociales y son en las mismas en donde se pueden encontrar elementos propios de ideas creativas hacia la producción en internet u otro tipo según los planteamientos curriculares del Ministerio de Educación Nacional.

Fase 1: En el primer encuentro con la población objeto (30 estudiantes), se plantea aplicar una encuesta semiestructurada, realizar un conversatorio de observación de diálogos y expresión de argumentos (Anexos 1 y 2), esto se desarrollará en el plantel educativo o a través del uso de plataformas virtuales para el encuentro e interacción con los sujetos investigadores con el fin de asesorar cualquier inquietud al respecto.

Fase 2: Recopilar la información, teniendo en cuenta los objetivos de la investigación y la naturaleza cualitativa de tipo Investigación Acción Participación (IAP) de la misma y de esta manera, poder evidenciar los diferentes hallazgos frente al uso de redes sociales, conocimiento sobre ciertos conceptos de seguridad en las mismas y otros factores que puedan servir como elemento de investigación.

Con el fin de tener autorización para la aplicación de instrumentos con los estudiantes, se solicita consentimiento informado a la rectora de la Institución Educativa y una madre de familia enterada del proceso como representante de padres y acudientes de los educandos objeto de estudio. (Anexo A)

Fase 3: Establecer el grupo con el que se desea trabajar con el fin de llevar a cabo actividades de capacitación y práctica de experiencias que fomenten la construcción del

conocimiento alrededor del tema para finalmente, desarrollar un plan de formación transmedia que permita resolver la pregunta problema y el objetivo de investigación.

3.6.2. Cronograma

Tabla 4.

Cronograma de actividades

CRONOGRAMA	MESES															
	FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO			
ACTIVIDADES	SEMANAS															
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
FASE PRELIMINAR DISEÑO DEL PROYECTO																
Revisión y actualización teórica del proyecto																
Actualización en enfoque, población y muestra																
Categorización y variables de la investigación																
Diseño y validación de instrumentos																
FASE I DIAGNÓSTICO																
Búsqueda de población objetivo																
Sensibilización a la población.																
Diagnóstico y recolección de datos																
FASE II EJECUCIÓN																
Diseño de plan de formación transmedia																
Ejecución de talleres de formación transmedia																
FASE III EVALUACIÓN																
Evaluación con estudiantes																
Sistematización de la información																
Análisis de resultados y recomendaciones																

Nota. La tabla 4 describe las fechas aproximadas en las que se llevan a cabo las actividades planteadas para el desarrollo e implementación del proyecto de investigación.

3.7. Estrategias de análisis de datos

En primera instancia se plantea hacer una sensibilización a los diferentes grados de secundaria y media de la Institución Educativa Bello Oriente, en donde se les comparta acerca de la idea del proyecto, (explicación de conceptos, plan de formación, propuesta transmedia, implicaciones académicas, participación y beneficios para la comunidad educativa).

Luego, con la población objeto de estudio, se aplicará una encuesta semiestructurada y un conversatorio de observación con preguntas enfocadas hacia la identificación de los diferentes posibles hallazgos frente al uso de redes sociales, conocimiento sobre ciertos conceptos de seguridad en las mismas y otros factores que puedan servir como elemento de investigación en cuanto a consumo y producción de contenidos. Así mismo, a través de estos instrumentos se buscará caracterizar las metodologías más llamativas por los estudiantes para implementar en la narrativa transmedia.

Con todo lo anterior, se diseña con el cuarto instrumento (Anexo 4), la herramienta con la cual diseñar la propuesta del plan de formación transmedia, estrategia de trabajo y eventualmente su aplicabilidad.

Finalmente, se lleva a cabo el análisis de la información y hallazgos de la investigación teniendo en cuenta las siguientes variables y estrategias de análisis de datos:

Tabla 5.

Categorización y descripción de métodos para el análisis de datos

Categoría o variable de estudio	Método de análisis de datos y/o medios informáticos empleados
Información demográfica	1. Encuesta de Google Forms,
Preferencia y constancia de uso de las redes sociales	2. Procesador de textos (Word)
Riesgos en internet y uso de las redes sociales	3. Conversatorio en Google Meet

Categoría o variable de estudio	Método de análisis de datos y/o medios informáticos empleados
Uso y consumo de contenidos	4. Diario de campo investigativo
Creación de contenidos	
Maneras de trabajar	1. Cuadro de contrastes para el análisis de competencias del siglo XXI, frente a las competencias presentadas por los educandos en las encuestas. (Anexo 3)
Maneras de vivir el mundo	
Herramientas para trabajar	
Maneras de pensar	2. Artículos académicos sobre competencias del Siglo XXI
Conceptos en común del equipo	1. Diario de campo investigativo 2. Procesador de textos 3. Redes sociales
Medios y plataformas para contar la historia	4. Encuesta de satisfacción y evaluación en Google Forms.

Nota. En la tabla 5 muestra para cada una de las categorías que incluye la investigación, se presenta unas herramientas y formas para realizar el análisis e identificación de resultados de investigación.

Capítulo 4. Análisis de resultados

La presentación de la información de resultados responde a las acciones llevadas a cabo dentro del proceso investigativo, de manera específica el trabajo de campo que se adelantó y consolidó en la Institución Educativa Bello Oriente, misma en la cual, se arrojan una serie de elementos que vienen estructurados en variables de información que se dividen en fases en donde se pone en identificación, contraste y análisis de la misma.

Cada una de las fases responden a un proceso de la investigación la cual, es presentada de acuerdo a los objetivos específicos que se plantean al principio, y en ellos cada una de las categorías y subcategorías que vienen a ser el eje direccionador en conjunto con los referentes teóricos que fundamentan cada paso y característica de la presente investigación.

Las herramientas de identificación y análisis de la información fueron tal como se mencionó en el cuadro de categorización y descripción de métodos para el análisis de datos (Tabla 5), las proporcionadas por Google, de manera específica, Google Forms, Google Docs (Hojas de cálculo y gráficos), Google Drive y Google Meet, entre otras, las cuales sirvieron como medio de análisis para la posterior descripción de los resultados de investigación en el presente proyecto.

4.1. Matriz de sistematización y análisis de datos

Para llevar a cabo cualquier proceso de investigación este requiere que existan en él referentes que ayuden a canalizar las diferentes ideas investigativas o bien sea el cúmulo de elementos que hacen o harán parte de tal proceso investigativo.

Es por ello que en el desarrollo de dicho encuadre investigativo durante toda su ejecución se van estableciendo de qué manera los referentes teóricos van soportando el trabajo de campo

de tal forma que al llegar al momento de los resultados estos representen una convergencia de autores que demuestren que todo lo que se ha realizado tiene un soporte técnico, teórico y conceptual.

De esta manera se presenta en este apartado la matriz de sistematización de análisis de datos, en donde se desglosa objetivo por objetivo cómo los diferentes autores o referentes han impactado en el trabajo de campo e investigativo en contraste con la realidad identificada.

Tabla 6.

Matriz de sistematización y análisis de datos

Objetivos específicos	Categoría	Subcategoría	Autores	Unidad de análisis		
				Constancia de uso	riesgos conocidos en el uso de internet y redes sociales	qué tipo de contenido consumes en el día
Objetivo General de Investigación Determinar cómo el diseño de un plan de formación transmedia puede potenciar los conocimientos sobre seguridad y riesgos en redes sociales a los estudiantes de 9° a 11° de la Institución Educativa Bello Oriente – Medellín						
Caracterizar el uso que los estudiantes de grados 9° a 11° de la IE Bello Oriente hacen de las redes sociales	Redes sociales	Seguridad y riesgos en las redes sociales	Hütt Herrera, 2012	Opción siempre: Facebook y WhatsApp 17 estudiantes	pornografía, 93,3% estafas virtuales y ciberbullying, 90% Sexting 63,3 % Challenges 64,5% fake news 29% riesgo de aislamiento 51,6%	Me levanto a las 8 de la mañana y reviso Facebook y WhatsApp, después veo vídeos en tik tok mientras desayuno, después escucho música en Youtube mientras hago oficios, me baño y organizo todo, luego de tener todo listo me quedo en el celular metida en Facebook e Instagram mientras almuerzo y ya en las noches es igual, estoy navegando, viendo vídeos etc hasta dormirme
			Durán, (2016) Rodríguez y Magdalena, 2016 De Frutos y Marcos, 2017 Vanderhoven, Schellens y Valcke, 2014	YouTube 13 estudiantes Instagram 10 estudiantes SoundCloud y Twitter, 23 estudiantes		

Instagram y luego me pongo a ver videos

En la mañana revisó WhatsApp toda la mañana me la paso ahí, en la tarde reviso facebook e instagran y asi me la paso

<p>Analizar los diferentes usos que hacen los estudiantes de las redes sociales en contraste con las competencias del siglo XXI</p>	<p>Calidad educativa</p>	<p>Las competencias en el proceso educativo Competencias del Siglo XXI</p>	<p>Fraser y Butts, 1998 Harvey y Green, 1993 Pariat, 2002 Hernández, 2002 Rivera, 2016</p>	<p>Se identifican elementos presentes en los estudiantes que respondan a las características de las competencias del Siglo XXI, emanados de las respuestas plasmadas en los instrumentos 1 y 2 y por la observación directa de los sujetos investigadores.</p>
<p>Diseñar un plan de formación transmedia que busque fomentar el buen uso de las redes sociales en los estudiantes a través la creación de contenidos digitales.</p>	<p>Narrativa Transmedia</p>	<p>El edu-entreteneimiento Prosumidores</p>	<p>Thomas Tufte, 2004 Singhal y Rogers, 1999 Pappa, Singhal y otros, 2000 Obregón y Tufte, 2010 Scolari, 2010 Jenkins, 2003 Macluhan</p>	<p>Hackear el aprendizaje: Yo creo que cuando dicen hacker del aprendizaje hace referencia a hablar conocimiento, y hacer un buen uso de eso y ayudar a los demás con algunos aprendizajes. Porque así podremos aprender más cosas que la mayoría en un menor tiempo y también aprovecharíamos mejor nuestro tiempo Para mí es una forma de ir más allá del aprendizaje utilizando un medio electrónico Una persona que utiliza la informática para adquirir diferentes tipos de conocimientos</p>

Plataformas para contenidos:

Videos, Imágenes, Frases, Audios, Encuestas para saber de qué les gustaría hablar ese día

Facebook, Youtube, Instagram, Google Meet, Presencial

1. Buscar interactuar por medios de juegos, 2. Dando charlas, 3 hablaría de lo bueno y lo malo para tener en cuenta, 4 haría buen contenido, 5 sería darles esa confianza de mi contenido

Desde mis redes personales compartiría los vídeos para que mis amigos y conocidos vean mi contenido, pegaría papeles dónde enseñen como me busco, hablaría con amigos para que compartan los vídeos, etc

Fidelización de la estrategia:

Se debería tener cierta información de los casos o cosas que pasan por el hackeó y así darle otro punto de vista a los estudiantes o personas que les guste hacer dicha cosa para que implementen su tiempo en cosas que realmente alimenten su mente

Haciendo capacitaciones a los estudiantes, y contándole la historia del hacker

Como dije, transformar los temas en cosas entretenidas y divertidas que llamen la atención de los estudiantes para que ellos usen las redes sociales de una buena forma

Primero contarles esa historia ya que muchas mujeres son chatiadas por sus ex parejas o son acosadas aprendiendo muchas personas de como hacer esto se que no habría tantas mujeres afectadas de abusos siverneticos y para aprender a manejar redes sociales realizar charlas con psicólogos o con personas que hallan tenido experiencias de ese tipo de cosas

Muchos de nuestros son un poco distraídos y por eso aveces obtienen malas calificaciones. Pero el hacker les puede ayudar de una manera en la que se puedan divertir y aprender.

Que cuente historias de vida que nos ayuden a entender el peligro de las redes

Nota. En la tabla 6 se describen de acuerdo a los objetivos de investigación y las categorías de la misma, los respectivos autores y/o referentes teóricos tenidos en cuenta en el análisis y discusión de resultados.

4.2. Análisis de resultados

El análisis de la presente investigación responde al uso que los estudiantes de la Institución Educativa Bello Oriente de Medellín hacen de las redes sociales y el conocimiento que tienen sobre ciertos aspectos en cuanto a seguridad, contenidos y recursos que hacen parte del día a día en la utilización de las mismas. Este trabajo se ha llevado a cabo con los estudiantes de manera virtual dadas las actuales circunstancias o novedades frente a la pandemia mundial, razón por la cual, algunos instrumentos sufrieron modificación. Estos fueron:

1. **Anexo 1:** Encuesta semiestructurada de forma física, debió ser aplicada de manera virtual a través de un formulario de la herramienta Google.
2. **Anexo 2:** Conversatorio *Hacia un uso benéfico de las redes sociales*, no pudo llevarse a cabo puesto que no hay encuentros presenciales en el momento en las instituciones educativas del País, por tanto, se recurrió a un breve encuentro con algunos estudiantes vía Google Meet y los aportes referentes a las preguntas del presente conversatorio se recogieron a través de un formulario de la herramienta Google.
3. **Tabla N°7:** No sufre ninguna modificación, puesto que es un análisis que depende del sujeto investigador.
4. **Anexo 4:** Diseño entre estudiantes y docentes de un plan de formación transmedia para llevar a cabo la construcción de la estrategia. Se dan ciertas nociones a través de la metodología y finalmente se comparte un formulario de la herramienta Google que ayuda a aclarar ciertas dudas y plantear estrategias con una base definida por el docente con la intención de estructurar la estrategia.

Luego de las anteriores aclaraciones se procede al análisis por fases o categorías de los resultados de la presente investigación, así:

Fase 1: Diagnóstico

Información Demográfica. Las entrevistas realizadas inicialmente como instrumento de diagnóstico de la muestra, presentó en cuanto al género, una diferencia poco marcada por la mayor presencia del género masculino (18 hombres), sobre las estudiantes de género femenino (15 mujeres), algo que sobrepasó la cantidad de estudiantes presupuestada para el inicio de la investigación, la cual era de 30 estudiantes, no obstante, para el equipo investigador, estos 3 participantes adicionales, no representan modificación sustancial en la escena investigativa, razón por la cual, todo continúa como se trae proyectado en cuanto a aplicación de instrumentos y análisis de los mismos.

De esta manera se pudo apreciar en la aplicación de la encuesta semiestructurada que los estudiantes tuvieron facilidad para la resolución de las preguntas e incisos, aunque algunos demoraron más en aplicarla debido a que no contaban con conectividad hasta unos días después de haberse hecho la invitación.

Por otro lado, al valorar la categoría edad, se encontró que los estudiantes de los grados objeto de investigación son jóvenes adolescentes en edades entre 14 y 18 años, de esta manera se puede apreciar que se encuentran en el rango de edades promedio para estos grados escolares (9° - 11°), al tiempo que se responde con la implementación de grados según lo descrito en el diseño metodológico del presente proyecto.

Preferencia y constancia de uso de las redes sociales. En esta etapa de diagnóstico, con el fin de identificar algunas preferencias de los estudiantes, en cuanto al uso de las redes sociales,

se les preguntó por las más utilizadas por ellos y la constancia con la que se mantienen activos dentro de las mismas. El siguiente gráfico arroja los resultados:

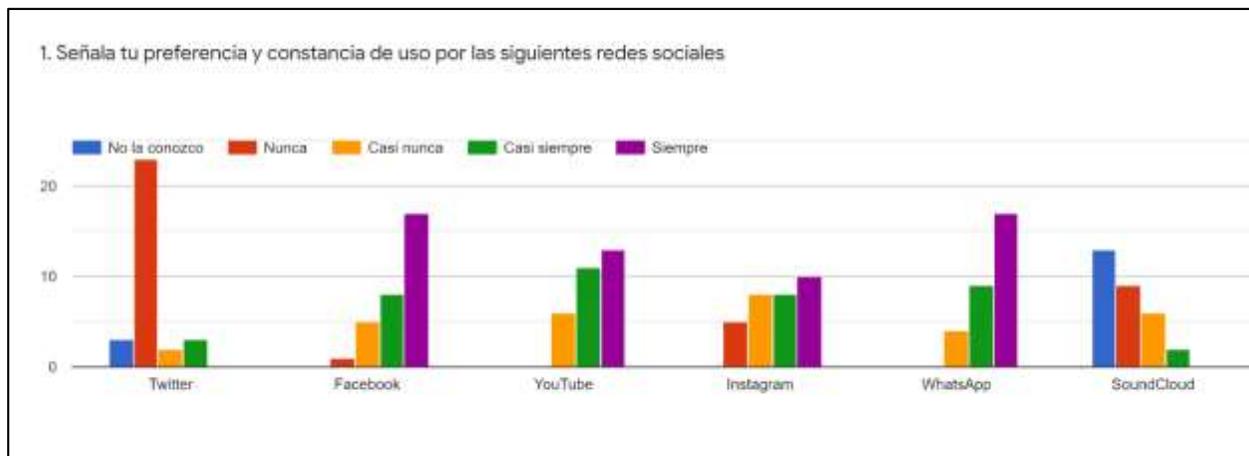


Figura 1. Preferencias y constancias de uso hacia algunas redes sociales, el presenta las redes sociales más usadas por los estudiantes de 9° a 11° de la IE Bello Oriente con respecto a la constancia de uso de las mismas.

Como se puede observar, los primeros puestos en las encuestas en general los ocupan las redes sociales de Facebook y WhatsApp con 17 estudiantes en ambas que marcaron la opción Siempre como respuesta ante la constancia de uso, seguido de redes sociales como YouTube e Instagram con 13 y 10 estudiantes respectivamente que marcaron la opción Siempre como respuesta ante la constancia de uso, y finalmente presentándose con una preferencia muy escasa y casi nula las herramientas SoundCloud y Twitter, siendo esta última, como el gráfico lo indica, la menos usada por los estudiantes objeto de investigación, puesto que 23 de ellos manifiestan que Nunca la han utilizado.

Por tanto, esto demuestra el interés de los estudiantes por los contenidos encontrados en Facebook y WhatsApp, siendo la última una herramienta utilizada principalmente para intercambio de mensajes y archivos. Es de tener en cuenta que manifiestan, a través de diálogo y otras respuestas dadas por ellos, que estas aplicaciones son de gran constancia de uso por el fácil

acceso que les proporcionan, en cuanto a bajo o nulo costo, facilidad de acceso, intercambio de información y popularidad de uso entre familia, amigos y compañeros.

Otra red social que fue mencionada solo por dos estudiantes fue Snapchat, la cual es utilizada para compartir videos y fotografías o en su defecto, realizar las fotos sin intención de ser compartida en esta herramienta, sino en otra red social, como lo manifiestan los estudiantes.

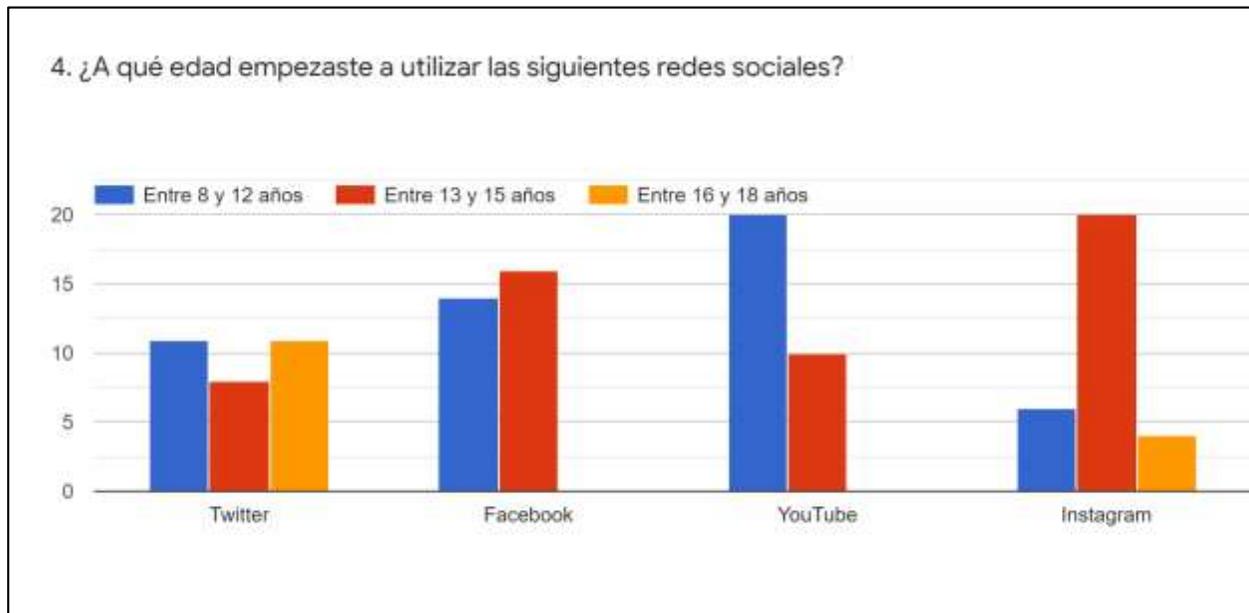


Figura 2. Edades de inicio en uso en algunas redes sociales, en el gráfico describe algunos espacios de edades en las que los estudiantes empezaron a hacer uso de algunas redes sociales

Por otra parte, se puede apreciar en el gráfico N°2 que en los primeros años de adolescencia la red social que más utilizan los jóvenes encuestados es YouTube, una plataforma de videos de todo tipo, seguida por Instagram y Facebook en las edades entre 13 y 15 años, promedio de edad en la que se encuentran ellos. En ese orden de ideas, se puede apreciar que, aunque usen las redes sociales muy frecuentemente, desde sus familias o tal vez por criterio propio, se evidencia que las redes sociales más usadas se empiezan a utilizar en una edad intermedia de la adolescencia.

Riesgos en internet y uso de redes sociales. Una de las principales maneras de empezar a dar buen uso a las redes sociales es conocer los potenciales riesgos o peligros a los que se está

expuesto la navegar en las mismas, por ello, se procedió a indagar de parte de los estudiantes objeto de investigación qué tipo de riesgos conocen y si habían estado implicado en algunos de ellos, las respuestas se presentan en el siguiente gráfico:

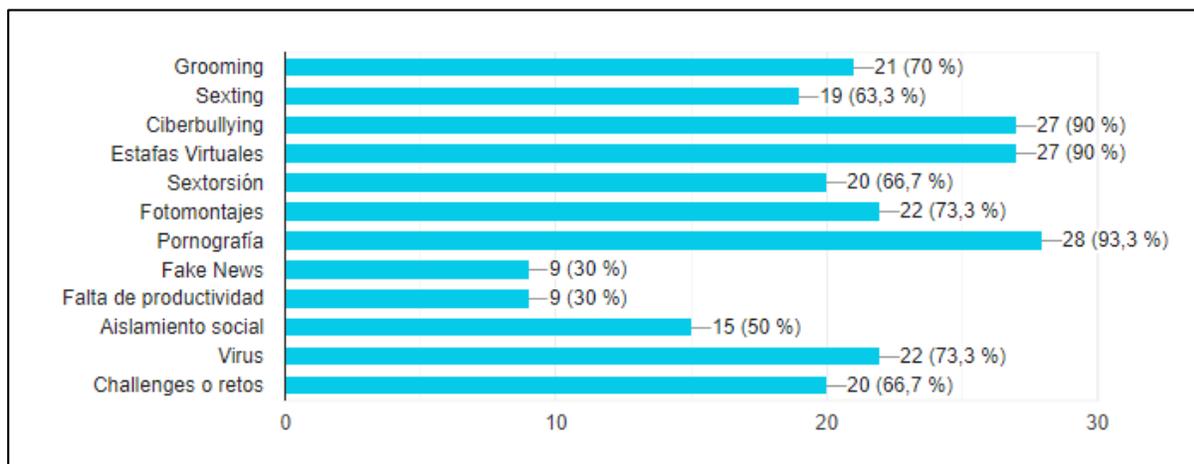


Figura 3. Sobre riesgos y peligros en internet y redes sociales describe el gráfico los riesgos más conocidos por los estudiantes entrevistados

Se puede apreciar que el riesgo más conocido o identificado por los estudiantes hace referencia a la pornografía, en donde un 93,3% de estudiantes dicen conocerlo o haber hecho parte de la práctica del mismo, el cual es uno de los más presentes en las redes sociales y es llevado a cabo a través de publicaciones de imágenes, videos, o navegando en internet en sitios con este tipo de contenido o relacionado.

En ese orden de ideas, se puede evidenciar que es un porcentaje que responde muy bien e inclusive sobrepasa el índice del estudio realizado en 2019 por la Universidad Eafit en conjunto con la compañía de telecomunicaciones Tigo-Une, el cual dice que en promedio el 35% de niños reconoce haber visto pornografía alguna vez en su vida. No obstante, no se puede dejar pasar por alto que esta investigación tiene cierta variación frente a lo planteado ya que en este caso son jóvenes los encuestados, es una muestra menor y no se pregunta específicamente si han visto pornografía, sino, si la conocen y de qué se trata. En todo caso, es este uno de los riesgos más

conocidos por los estudiantes ocupando los primeros lugares en el presente fragmento de la investigación.

Le sigue en el orden las estafas virtuales y el ciberbullying, en donde ambas tuvieron un índice de estudiantes conocedores del 90% lo que evidencia que a lo mejor los estudiantes han tenido conocimiento de las prácticas de estas situaciones o han sido víctimas ellos o algún familiar o en su defecto han sido promotores de eventos de prácticas de matoneo virtual o ciberbullying de forma consciente o inconsciente.

En otro lado, un poco más de la mitad de los encuestados manifiesta tener conocimiento acerca de virus en internet, sextorsión y fotomontajes; si bien entre estos tres manifiestos de riesgo en internet la relación es que hacen parte de este grupo, se pueden entrever ciertos asuntos: Los estudiantes se acostumbran a utilizar el internet con la intención de hacer descargas lo que los ha llevado en cierta ocasión a ser víctima de los virus o en su defecto se encuentra muy prevenidos al respecto. Por otra parte, la sextorsión y los fotomontajes demuestran ser elementos que hacen parte del trasegar juvenil al que se encuentran expuestos los estudiantes debido a las prácticas que estos pueden tener en intercambio de fotos, etc.

En esa línea solo el 63,3 % de los estudiantes tienen conocimiento de qué es el sexting, lo que demuestra que posiblemente, de acuerdo a lo evidenciado en sextorsión o fotomontajes, a lo mejor si han tenido prácticas de intercambio de imágenes íntimas, pero no conocen acerca del término técnico de esta práctica.

Finalmente, y en los últimos lugares, los estudiantes presentan a la improductividad, los challenges, fake news, y el riesgo de aislamiento como elementos poco conocidos por ellos, lo que conlleva a necesariamente a que esta investigación tenga muy en cuenta estos factores a la hora del diseño de la estrategia a implementar desde la narrativa transmedia, puesto que como

consumidores y creadores de contenidos digitales deben tener en buen conocimiento estos términos y la práctica de la que se tratan.

Todo lo anterior confirma los planteamientos de Rodríguez y Magdalena (2016), quienes hacen referencia a la importancia de que se establezcan constantemente elementos necesarios para el fortalecimiento en cuanto al uso y aprovechamiento de las redes sociales como medio de interacción e intercambio de información, y no únicamente como medio de entretenimiento y promotor de mentiras y falso entretenimiento.

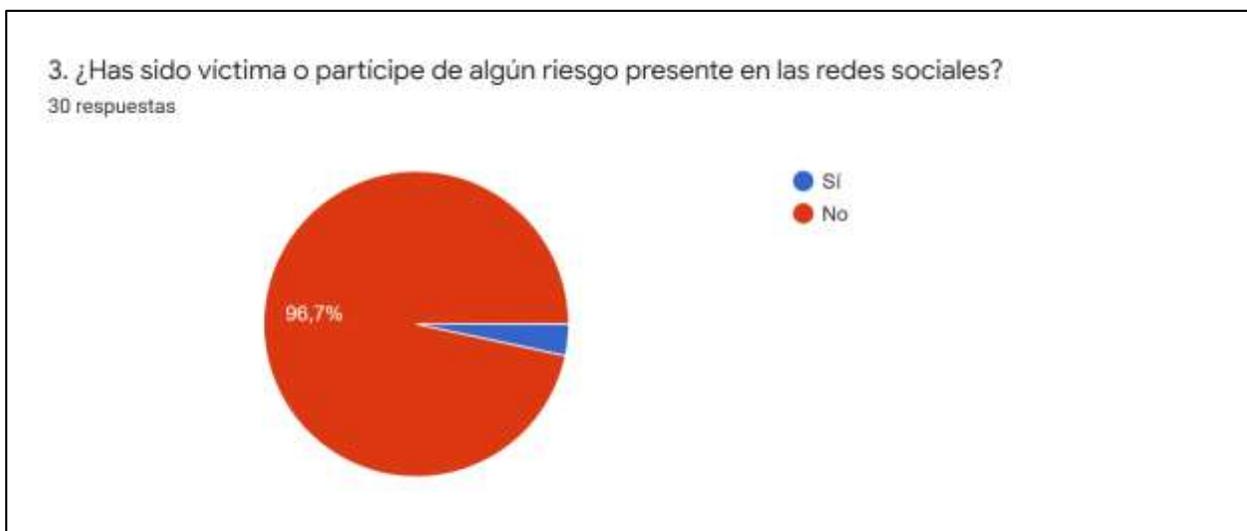


Figura 4. Se presenta el porcentaje de jóvenes entrevistados que han sido víctimas de riesgos en redes sociales de acuerdo a una respuesta afirmativa o negativa.

Plantea Harold Hütt (2012), que es en las redes sociales una plataforma en donde diferentes elementos de todo tipo convergen, ante las cuales, las personas están comúnmente expuestas, lo que conlleva a estructurar la posibilidad, de que ocurra con la población objeto de investigación, es por ello que aunque se presenta un índice bastante mínimo de casos positivos de estar presente en un riesgo en las redes sociales, se confirma el planteamiento del autor sobre los grados de exposición y necesidad de formación alrededor del tema.

Por ende y en el mismo orden de ideas, haciendo alusión a la seguridad en redes sociales, se les consultó a los estudiantes sobre el hecho de haber sido partícipes de alguno de estos

riesgos, y solo el 3,3% de ellos respondió de manera afirmativa y en los casos expuestos, no presentados en estos resultados por confidencialidad a los estudiantes, los mismos manifiestan que la situación fue relacionada con ciberacoso, sexting o cyberbullying.

Uso de contenidos. Los contenidos representan para las redes sociales la vida de las mismas, debido a que, gracias a su existencia, quienes las usan deciden cómo hacerlo, cuándo y a qué tipo de contenido acceder. Algo muy importante que no puede pasar desapercibido es que las redes sociales pueden tener cualquier cantidad de contenido, pero son los usuarios quienes tienen la libertad de escoger buenos o malos contenidos. En ese orden de ideas, se presenta a continuación algunas de las respuestas principales dadas por algunos de los estudiantes encuestados:

Ante el planteamiento:

Partiendo de tu actividad diaria en redes sociales, elabora un itinerario de qué tipo de contenido consumes en el día desde que te levantas, hasta que te duermes. Hazlo en siete actividades o menos

Las principales respuestas fueron:

7:00 AM entro a revisar facebook y WhatsApp
9:00 AM sigo en facebook y entro a revisar Instagram
12:00 M entro a telegram a revisar si hay películas nuevas
2:00 PM me desconecto parcialmente de todas las redes sociales
4:00 PM entro a facebook, WhatsApp e Instagram
7:00 PM estoy en facebook
10:00 PM me desconecto parcialmente hasta el otro día

Participante – Grado 11° - 16 años

Me levanto a las 10:00 A.M reviso WhatsApp después paso a Facebook, al rato entro a YouTube después vuelvo al Facebook y a WhatsApp y así termino el resto del día

Participante – Grado 11° - 17 años

Reviso el Facebook como a las 10 am
El Instagram como a las 11 am
El YouTube lo veo casi siempre es el que más utilizó
El Twitter lo reviso por las tardes como a eso de las tres o cuatro pm
Y luego veo el Facebook como a las 5 me quedo como hasta las 8 y luego me acuesto

Participante – Grado 10° - 15 años

7:00am reviso WhatsApp, hago las tareas, 8:30am por ahí hasta las 10:00am reviso Facebook, 10:00am reviso mensajes de WhatsApp, 1:00pm veo Instagram, 3:00pm escucho música en Youtube, 5:00pm reviso Facebook otra vez

Participante – Grado 10° - 14 años

8:00 reviso whatsapp
9:00 reviso facebook
10:00reviso instagram
11:00 veo youtube
12:00me preparo para recibir clases
1:00 me reporto en la primer clase y reviso twiter
2:00 veo tiktok un rato
3:00veo facebook
4:00 reviso whatsapp o través
5:00 veo youtube
6:00 reviso whatsapp
7:00 veo tiktok
8:00 vo el desafío

Participante – Grado 9° - 14 años

Me levanto a las 8 de la mañana y reviso Facebook y WhatsApp, después veo videos en tik tok mientras desayuno, después escucho música en Youtube mientras hago ejercicios, me baño y organizo todo, luego de tener todo listo me quedo en el celular metido en Facebook e Instagram mientras almuerzo y ya en las noches es igual, estoy navegando, viendo videos etc hasta dormir

Participante – Grado 9° - 14 años

Las anteriores respuestas corresponden a lo dicho por los estudiantes en cuanto a consumo de contenidos en redes sociales, en donde reflejan un uso inclinado hacia la red social Facebook, en segunda instancia WhatsApp, y solo poco en menor medida YouTube, demostrando y confirmando lo dicho por ellos en respuesta a las preguntas de la categoría *Preferencia y constancia de uso de las redes sociales*, de la misma manera, refleja la situación correspondiente a la accesibilidad que le permiten estas redes en cuanto a costo y consumo de datos.

Por otro lado, hay que tener en cuenta que los descrito en estas preguntas corresponden a un día en el presente momento en el que nos encontramos (Pandemia por COVID-19), lo que indica que no están incluyendo actividades escolares de forma presencial, y, aun así, dedican todo el tiempo necesario para navegar en redes sociales, de manera especial, las mencionadas anteriormente.

Hacia la creación de contenidos (Narrativa transmedia). Con la intención de ir focalizando las herramientas en cuanto a redes sociales y estrategias de mayor interés y conocimiento por los estudiantes encuestados con el fin de saber sobre qué plano trabajar en el

diseño de un plan de formación transmedia se les consultó acerca de las formas cómo ellos lo harían a través del siguiente planteamiento:

Imagina que tienes la posibilidad de llegar a muchos jóvenes y conectarlos con el contenido que tú produces en tus redes sociales, en donde hay post que le hablan de temas de su interés. ¿Qué tipo de herramientas usarías para darte a conocer ante ellos? Escriba cinco.

A continuación, se pueden evidenciar algunas de las respuestas más relevantes:

Videos
Imágenes
Frases
Audios
Encuestas para saber de qué les gustaría hablar ese día

Participante – Grado 11° – 16 años

Facebook
Youtube
Instagram
Google Meet
Presencial

Participante – Grado 11° - 16 años

Usaría YouTube para enseñar mis cosas y ver si hay gente que tiene cosas en común conmigo

Participante – Grado 10° - 17 años

YouTube, Facebook, instagram, comerciales, google

Participante – Grado 10° - 16 años

YouTube
Instagram
Tik Tok
Facebook
Kwai

Participante – Grado 9° - 13 años

Pues primero que todo sería la confianza y la esperanza entre mi mismo y en la plataforma mas usadas que son instagram, facebook, youtube, tiktok y no me acordaba que hera twitter por que yo lo escribo tuter crearme mi pagina y hablar con amigos para que me sigan y me recomienden

Participante – Grado 9° - 15 años

Con las anteriores respuestas proporcionadas por los estudiantes que para esta parte son diferentes a las anteriores respuestas seleccionadas de tipo abierto, se puede evidenciar que,

aunque se trata de crear y compartir contenidos situación a la que muchos de ellos no están acostumbrados, apuntan al uso de las mismas herramientas solo que variando los temas o contenidos a compartir, es decir, se posicionan como respuestas comunes las redes sociales Facebook, WhatsApp, YouTube e Instagram en mayor medida; demostrando así, a grandes rasgos las herramientas en las que se pueden ir cimentando las bases del diseño del plan de formación transmedia para fomentar el buen uso de las redes sociales en los estudiantes.

Por tanto, continuando con la necesidad de establecer contenidos y recursos que pueden ser más usados por los estudiantes, se les plantea una pregunta que arroje tales resultados alrededor de las cuáles deben establecerse bases para la creación de la estrategia. La pregunta que direcciona sus respuestas es:

¿A qué tipo de recursos o contenidos accedes cuando usas las redes sociales?

A continuación, se presenta un gráfico con las respuestas dadas por los estudiantes:

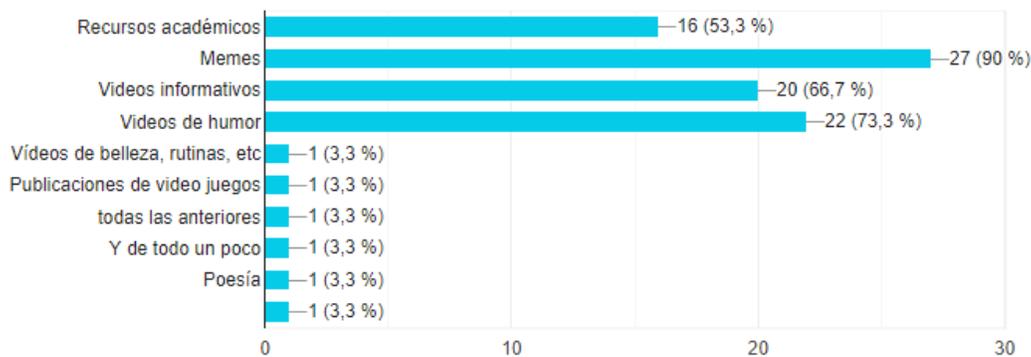


Figura 5. Gráfico que representa las respuestas dadas por los estudiantes en donde muestran cuáles son los contenidos o recursos más comunes al momento de hacer uso de las redes sociales

Lo presentado por los educandos demuestra en primer puesto de los recursos o contenidos más vistos por ellos, los memes en donde nos demuestra que el 90% de los encuestados acertaron a seleccionarla, en segunda proporción se encuentran los videos informativos y videos de humor con una selección del 73,3% y 66,7% de respuestas de los estudiantes en forma respectiva y en

tercera media acceso a recursos académicos con un 53,3% de estudiantes que escogieron esta opción.

En este orden de ideas se pueden establecer e ir definiendo elementos propios para la construcción de un plan de formación transmedia que integre medios educativos y al mismo tiempo de entretenimiento, acción que responde al planteamiento del marco teórico de esta investigación con la teoría del Edu-entretenimiento de Thomas Tufte. Con el carácter específico de que, en este caso, se hace uso de las redes sociales para llevar a cabo tal acción con la educación transmedia.

Como aspecto final de este diagnóstico era conveniente definir aspectos del sentido creativo en los estudiantes, que mostrara evidencias de la manera como a ellos las redes sociales les ha logrado impactar de manera creativa con la intención de tener bases con las cuales optar por definir un equipo de diseño de contenidos transmedia. En ese orden de ideas, la pregunta que se les formuló en la encuesta fue:

¿Crees que el uso de las redes sociales ha fomentado en ti la creatividad e innovación?

Si o No ¿De qué forma?

Las respuestas más relevantes de la encuesta, basado en sus planteamientos son:

Si, pues he visto videos creativos, los cuales me pueden inspirar a crear cosas nuevas

Participante – Grado 11° - 16 años

Si, Realizando Dibujo Mejor Y Creo Cosas Nuevas

Participante – Grado 11° - 16 años

Si ya que en aprendiendo a que puedo darle al mundo lo que pienso y que quizás se identifiquen con lo que escribo

Participante – Grado 10° - 15 años

Si , yo veo muchos videos de manualidades , recetas , de como puedo reciclar desde casa .
Entonces yo trato de hacer eso o de aplicarlo en mi vida

Participante – Grado 10° - 16 años

Si hemos podido avanzar en el estudio

Participante – Grado 9° - 14 años

Pues básicamente los mensajes que escriben algunos creadores de contenido me ayudan a seguir adelante por
lo duras que pueden ser las cosas

Participante – Grado 9° - 14 años

Los anteriores planteamientos de los estudiantes frente a la pregunta formulada permiten evidenciar que de alguna manera en ellos y en otra parte de encuestados han podido experimentar ganas de adentrarse en el diseño de contenidos, es claro que no todos apuntan a la misma dirección, puesto que con estas y otras respuestas vistas de la encuesta reflejan que ciertos contenidos van en dirección hacia aspectos críticos, otros educativos u otros de entretenimiento lo cual es ventajoso puesto que refleja una gran cantidad de intereses creativos en la comunidad de jóvenes encuestados y con ello una gama más amplia de formas de crear estrategias transmedia para el mejor uso de redes sociales.

Todo lo anterior, conlleva a poner y hacer remembranza de los planteamientos de De Frutos y Marcos (2017), en donde se establece que si bien los jóvenes están ampliamente expuestos al peligro de las redes sociales, existen con ellos elementos que son necesarios fortalecer en su estructuración para alcanzar un cambio y/o transformación hacia prácticas productivas y entorno a prácticas educativas y de entretenimiento al interior de las mismas.

Fase 2: Contraste de competencias

Esta fase determina un aspecto importante de la investigación, puesto que los jóvenes que hacen parte de la población objeto de estudio son estudiantes de una generación que ha nacido con ciertas características propias que los hacen diferentes a generaciones anteriores frente al uso y forma de entender las nuevas tecnologías y redes sociales; en este sentido, física y cognitivamente estos educandos enmarcados como generación de nativos digitales poseen competencias que en una investigación como esta refleja el importante significado que representa tener en cuenta opiniones de jóvenes que de alguna manera están en constante interacción con el uso de los nuevos medios digitales. (Prensky, 2010, p.13)

Sin embargo, es conveniente analizar el hecho de que, si estos jóvenes hacen parte de la nueva generación del siglo XXI, así mismo, sus comportamientos, formas de pensar, respuestas y argumentos, deben ir en concordancia con las competencias del mismo siglo.

El siguiente cuadro representa un contraste entre las competencias del siglo XXI, frente a las evidenciadas en los estudiantes encuestados, mismas que se reflejan desde lo respondido en las encuestas o en su defecto a través de la observación y diálogo directo con los sujetos investigadores.

Competencias del siglo XXI	Competencias específicas	Aspectos identificados en los estudiantes de 9° a 11° en la IE Bello Oriente – Medellín
Maneras de trabajar:	Comunicación	Los estudiantes encuestados y que son objeto de investigación han demostrado actitudes de buen manejo de la comunicación, son abiertos al diálogo y al encuentro de opiniones sobre un tema específico.

	Trabajo colaborativo	<p>Se puede identificar el trabajo en equipo en los estudiantes ya que son capaces de establecer formas de trabajo en equipo en donde las ideas de todos los integrantes son escuchadas y tenidas en cuenta, actitudes que no nacen del azar, sino que poco a poco han ido desarrollando en la medida que se van relacionando unos con otros en los ambientes académicos y de aprendizaje. (Proyecto Institucional ConviBell@, 2019)</p>
Maneras de vivir el mundo:	Vida y profesión	<p>Los estudiantes demuestran estar interesados además de desarrollar actitudes positivas y de beneficio para sus vidas, cierto interés y responsabilidad por ser seres con visión clara sobre su futuro y la manera cómo pueden fomentar una mejor calidad de vida en sí mismos, sus familias y a nivel contextual.</p>
	Responsabilidad personal y social	<p>Las respuestas dadas por los estudiantes en las preguntas del anexo 4 de la presente investigación reflejan la intencionalidad de los mismos por acercarse un poco más a situaciones que impacten positivamente el mundo que los rodea</p>

	Uso de tecnología	<p>Los anexos 1, 2 y 3 de la presente investigación muestra de parte de los estudiantes encuestados respuestas en las cuales han demostrado competencias en cuanto al uso de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, en este sentido, se puede evidenciar que la utilización que le dan a las mismas, en cierto modo es positiva</p>
Herramientas para trabajar	Alfabetización informal	<p>Con lo presentado por parte de los educandos, se puede notar que indudablemente están inmersos en el uso de las herramientas competentes para el siglo XXI, y que, en ciertos casos, sencillamente requieren o demandan una orientación para dar un mejor accionar sobre las mismas, no solamente frente a las redes sociales, como es el caso de esta investigación, sino también hacia todas las nuevas tecnologías en general.</p>
	Alfabetización digital	<p>Existen aspectos de conocimiento en tecnología y en otros aspectos no tanto, lo que viene a convertirse esto, en un motivo más para fomentar una educación transmedia que incluya en los espacios de aprendizaje, aspectos de la vida cotidiana frente al buen uso de las redes sociales de internet.</p>
Maneras de pensar:	Resolución de problemas	<p>Ante las diferentes dificultades identificadas en el desarrollo de las encuestas, así como en la identificación de elementos necesarios para fortalecer en la comunidad académica sobre el uso de las redes sociales, los estudiantes siempre fueron</p>

	propositivos y articuladores de diferentes elementos de la vida cotidiana para la solución de problemas.
Toma de decisiones	Frente a los aspectos relacionados con esta competencia, existió de parte de los educandos objeto de estudio una serie de factores que proporcionaron acciones encaminadas hacia la implementación de un plan de educación transmedia, debido a la capacidad decisiva evidenciada en los educandos.
Pensamiento computacional	Se vio reflejado a través de la organización de conceptos, identificación de plataformas para el trabajo y pensamiento lógico alrededor de las necesidades propias a solucionar dentro de la comunidad educativa.
Autonomía	Es un carácter propio de muchos estudiantes y que para el tiempo de pandemia debió fortalecerse mucho en los mismo, situación que conllevó a que esto se viera reflejado en actitudes postpandemia de los educandos al interior de los ambientes de aprendizaje.

Tabla 7. Cuadro comparativo que permite analizar el uso de las redes sociales identificadas en los estudiantes contra lo planteado por las competencias del siglo XXI

Partiendo del planteamiento de Rivera (2016), el cual hace referencia a las competencias del Siglo XXI como las destrezas, conocimientos y actitudes que requieren los educandos de hoy por hoy para prepararse adecuadamente y hacer frente a los desafíos de la sociedad contemporánea, se identifican algunos elementos presentes en los educandos de la muestra objeto que confirman tener consigo dichos planteamientos del autor y que por ende, requieren la necesidad de que estos atributos puedan ser canalizados a través de una orientación pedagógica que fortalezca sus competencias y habilidades.

De esta manera, se puede evidenciar en el cuadro anterior aspectos que indudablemente hacen parte de las competencias del siglo XXI presentes en los nativos digitales encuestados, acción que se vuelve determinante para tener en cuenta al momento de realizar junto a los estudiantes el diseño de un plan de formación transmedia para el buen uso de las redes sociales en ellos y los demás compañeros de la institución.

En ese orden de ideas, es importante que se revise paso a paso lo que hasta esta parte vienen siendo los objetivos de investigación con la intención de verificar o corroborar la forma más adecuada y conveniente para pasar a la siguiente fase, en donde los jóvenes empiezan a ser parte, ya no de acciones pasivas de indagación sino como prosumidores de contenidos, en donde sus respuestas serán tenidas en cuenta debido a la coherencia de las mismas con la acción investigadora.

En ese sentido, la fase uno de la investigación presentó aspectos que demostraron grandes rasgos de uso de redes sociales basados en el desconocimiento de ciertos temas, uso, consumo y producción de contenidos creativos y formativos, otros no tanto, así como elementos relacionados con el carácter de creatividad que las redes sociales imprimen en el comportamiento y formas de pensar de estos estudiantes. De esta manera, se arroja sobre la investigación una lluvia de elementos necesarios para identificar en los estudiantes cuál puede ser el paso a seguir y saber si es conveniente pasar a una fase de creación.

Por tanto, en la segunda fase se analizan aspectos que contrastan lo demostrado por los estudiantes junto a las competencias del siglo XXI que como nativos digitales es el deber ser de ellos, saberlas manejar y hacer parte del desarrollo e implementación de las mismas; análisis que arroja resultados positivos, puesto que deja ver la real concordancia entre lo planteado por dichas competencias y las formas de comportamiento de los estudiantes, acciones que permiten tomar

decisión sobre la tercera fase de la investigación que consiste en contar con los estudiantes como prosumidores de una narrativa transmedia que fomente el buen uso de las redes sociales.

Fase 3: Haciendo educación transmedia

En la presente investigación llevar a cabo el tercer objetivo consiste en establecer aspectos que conlleven hacia la construcción de una narrativa transmedia en educación para ser eventualmente puesta en práctica por la Institución Educativa, actividad que no depende solamente, de los sujetos investigadores, sino que también hacen parte de ella, los estudiantes objeto de investigación, para lo cual y luego de pasar las fases 1 y 2 de la investigación se activa la fase 3 de la misma, la cual consiste en identificar de parte de ellos aspectos necesarios para tener presente en la elaboración de dicha narrativa.

En ese orden de ideas, la primera parte que podría ser una de las más difíciles es la construcción de un universo transmediático en donde los sujetos investigadores aportan el personaje principal de la historia, el mythos, ethos y topos de la misma, para luego definir por parte de los estudiantes las estrategias que consideren más necesarias para continuar con la implementación de la narrativa.

El relato de construcción de esta narrativa transmedia nace totalmente de la ficción en donde el personaje principal es un joven en la Institución que tiene interés por las prácticas de un hacker, y últimamente está obsesionado con el tema, por eso se ha puesto a buscar en internet cómo hackear cuentas de otros estudiantes en Facebook y demás redes sociales, para conocer de sus intimidades y dar un mal uso de las mismas, sin embargo, entre estudiantes y sujetos investigadores deben buscar la forma de escribir un nuevo rumbo a la historia con la intención de plantear estrategias o actividades para que el personaje se convierta en un hacker de aprendizajes

-término adaptado de la imaginación- y consiga la forma de poder aprender de diferentes maneras (Anexo 4).

De esta manera, son varias los aportes que se le solicitan a los estudiantes para hacer parte de la construcción del universo transmedia, siendo así, se hace inicialmente una convergencia acerca de la expresión *hackear el aprendizaje*, lo cual será predominante en la historia, así como en la continuación de la misma y la forma de cómo presentar dicha narrativa a través de diferentes plataformas y/o formatos, condición que es fundamental en el desarrollo de universos transmedia.

Conceptos en común acuerdo #Hackear el aprendizaje. Para iniciar la encuesta y puesta en común de la claridad de conceptos los estudiantes deben responder a dos preguntas que son claves en la historia *¿A qué crees que hacemos referencia cuando hablemos de Hackear del aprendizaje?* y *¿Por qué crees conveniente hackear el aprendizaje?* Las respuestas se presentan a continuación de manera respectiva a las preguntas; algunas de las más relevantes fueron:

Que yo sepa un hacker hace interferencia entonces un hacker del aprendizaje debe ser alguien muy pila y muy listo en el aprendizaje

Para que todas las personas entiendan sin problemas

Participante – Grado 11° - 17 años

Aprender cosas buenas y no malas

Para aprender a dar un buen uso de todo lo bueno en vez de lo malo

Participante – Grado 11° - 16 años

Aprender cosas productivas para desarrollarlas de buena manera

Para aprender y también enseñar a otras personas las cosas buenas

Participante – Grado 10° - 14 años

Para mi es como ir mas ya de lo q nos enseñan osea buscar mas para saber mas

por q así aprendo mas

Participante – Grado 10° - 15 años

Hallar más formas de aprender y de saber aprender

Para aprender más y dar buen uso de ello

Participante – Grado 9° - 15 años

Para que deje de estar haciendo mal uso de las redes sociales

Porque si es hacker de aprendizaje va aprender y no utilizar las redes sociales de mala manera y usarlas de buena manera

Participante – Grado 9° - 14 años

Las respuestas anteriormente evidenciadas por los estudiantes demuestran los aspectos que ellos de alguna manera con la introducción dada por los sujetos investigadores, así como el conocimiento de lo que es una narrativa transmedia han identificado como concepto clave el *hackear el aprendizaje*, no desde un mal punto de vista sino en concordancia con la historia, dando paso así, al inicio adecuado de la forma en la que el joven hacker protagonista de la narrativa pasa a convertirse en hacker de aprendizajes como forma de abrirse a todos los medios o plataformas posibles con la intención de poder construir conocimiento, presentándolo como un joven capaz de romper con las limitaciones para llegar al saber, de la misma manera que se le da

una importancia en esta actividad, misma que se refleja en las respuestas dadas por los estudiantes a la segunda pregunta.

Medios y plataformas para contar la historia. Según Jenkins (2003, 2006) citado por Scolari (2010), la transmedia se trata de obras que se caracterizan por expandir su narrativa a través de diferentes medios (cine, televisión, cómics, libros) y plataformas (blogs, foros, wikis, redes sociales), acciones llevadas a cabo por los prosumidores de tal narrativa, quienes además de crear el universo de historias detrás de la historia, se encargan de establecer los medios y estrategias más convenientes para llegar al público objetivo y desarrollar en ellos las competencias esperadas.

Consecuente con lo anterior, en la presente investigación, se le formula a los estudiantes una pregunta basada en los medios más utilizados por ellos, según la primera encuesta aplicada (Anexo 1), la cual dice: *¿Qué actividades podríamos hacer para que, a través del uso de las siguientes redes sociales, podamos fomentar el aprendizaje? (Facebook, WhatsApp, Instagram, YouTube, medios impresos)*

En cada red social, describe una actividad corta, en donde los estudiantes puedan aprender y divertirse al mismo tiempo, usando las redes sociales.

Para la implementación de una narrativa transmedia a través de la red social **Facebook**, algunas respuestas relevantes son:

Una serie de preguntas respuestas a ciertas horas, de forma competitiva, ya que si se fomenta la competitividad, todo va a ser mas atractivo entre los estudiantes

Participante – Grado 11° - 16 años

Interactuar por medio de lives en los que se puedan tomar las opiniones de los comentarios

Participante – Grado 10° - 16 años

Memes sobre estudio con explicaciones

Participante – Grado 9° - 14 años

Hasta el momento se pueden apreciar respuestas que incluyen actividades tendientes a la gamificación del aprendizaje, interacción en vivo, campañas de expectativa con temas que generen interés en los estudiantes y contenidos de tipo divertido, siendo estos tres elementos relevantes para el desarrollo transmedia en educación puesto que posibilita las formas más adecuadas y llamativas para el conocimiento y construcción de saberes.

Continuando con la misma pregunta, para la implementación de una narrativa transmedia a través de la red social WhatsApp, algunas respuestas relevantes son:

Grupos de aprendizaje y estudio

Participante – Grado 11° - 15 años

Texto cómico donde se enseñen diferentes temas

Participante – Grado 10° - 14 años

Crear un chat o grupo donde nos podamos conocer e Interactuar

Participante – Grado 9° - 14 años

Este conjunto de respuestas sigue encaminando la implementación de narrativas transmedia a través del uso de estrategias basadas en lo educativo y didáctico, al tiempo que se le da un enfoque divertido gamificado, acción que va en concordancia con lo planteado desde el principio.

En torno a la misma pregunta, para la implementación de una narrativa transmedia a través de la red social Instagram, algunas respuestas relevantes son:

Enseñanzas buenas y divertidas

Participante – Grado 11° - 17 años

Un reels, cómo explicando algún tema en específico

Participante – Grado 10° - 16 años

Una serie de publicaciones que tengan oculto letras o algo que al reunirse todas den un tipo de imagen y/o palabra (no se me ocurre nada para complementar)

Participante – Grado 9° - 14 años

Si bien la red social Instagram es una de la más usadas por los estudiantes, pero en menor proporción que las dos primeras mencionadas en este análisis, se puede notar que existen planteamientos que reflejan de parte de los educandos acciones propias hacia el uso e implementación de la misma como medio adecuado de contar una historia, no solo desde simples imágenes, sino que estas impriman un sentido educativo y de aprendizaje desde la mirada o enfoque de la diversión.

En la misma pregunta, para la implementación de una narrativa transmedia a través de la red social YouTube, algunas respuestas relevantes son:

Ver videos explicativos y tutoriales, que enseñen o tambien videos sobre explicaciones de algunos temas Participante – Grado 10° - 15 años

Videos educativos y de aprendizaje. Participante – Grado 9° - 15 años

Un video diferente al de facebook y en la descripción dejar una evaluación de aprendizaje Participante – Grado 11° - 17 años

La actividad en cuanto a consumo de videos por parte de los estudiantes es bastante amplia según lo identificado en la primera encuesta realizada, por ello se les solicitan apreciaciones sobre maneras cómo se puede abordar la narrativa transmedia a través de videos y las respuestas presentadas, dan un carácter un poco más académico y formal de los contenidos, lo cual podría interpretarse como diferentes formas de poder transmitir la historia basado en el tipo de medio que se utilice, siendo en algunos más enfocado hacia lo divertido y en otros más hacia lo formal, académico y elaborado.

Finalmente, y teniendo en cuenta que el abordar contenidos transmedia, abarca diferentes formas de transmisión y emisión, se les plantea, dentro de la misma pregunta, acerca de la implementación de medios impresos, algunas respuestas relevantes son:

Una cartelera, exponiendo los peligros de las redes sociales

Participante – Grado 11° - 17 años

Siempre se ha hablado de un periódico institucional, que lo manejen Estudiantes que les interesen el periodismo y la escritura. Pero nunca se ha llevado a cabo

Participante – Grado 9° - 14 años

Cómic me encantan los cómic 🤖 🤖

Participante – Grado 10° - 16 años

Lo anterior refleja que los estudiantes no descartan la posibilidad del uso de medios impresos que puedan ser útiles en la implementación de educación transmedia con el fin de acercarse un poco más a sus compañeros con el fin de suscitar eventos encaminados hacia el mejor uso de las redes sociales.

Todas las respuestas anteriores, pueden interpretarse como diferentes formas de abordar la construcción de aprendizajes, teniendo en cuenta que existen diferentes medios por los cuales aprender, al tiempo que se va desarrollando o conociendo una historia transmediática que contiene en sí eventos que fomenten el entretenimiento, lo que genera interés en el público consumidor y prosumidor de contenidos.

Fidelización de la estrategia. Uno de los aspectos clave en la narrativa transmedia es que la historia debe estar diseñada de tal manera que quienes hacen parte de ella, la consumen y producen, regularmente estén atentos al seguimiento de la misma captados por el interés y carácter de fidelización que esta representa, en este sentido, se les indagó a los estudiantes sobre las formas necesarias, según su apreciación, para generar esta característica en la historia o narrativa a llevar a cabo. La pregunta dice: *Ten presente que de ahora en adelante el hacker nos va a ayudar a construir aprendizaje y hacer buen uso de las redes sociales. ¿Qué crees que podemos hacer para que garanticemos el compromiso y participación de los estudiantes de la Institución en la historia del hacker y puedan hacer buen uso de las redes sociales?*

Algunas de las respuestas más relevantes se presentan a continuación:

Dar resultados a cada uno de los estudiantes para que empiecen a creer que es bueno darle un buen uso a las redes

Participante – 17 años – Grado 11°

Charlas frecuentes sobre los diferentes peligros de las redes sociales y también videos educativos con datos curiosos que pueden servir para aprender de otras culturas o diferentes cosas

Participante – 16 años – Grado 10°

Que el hacker hable con los estudiantes de la institución porque hay que darle buen uso a las redes sociales para que podamos convivir en una comunidad saludable

Participante – 13 años – Grado 9°

Estas respuestas enfocadas en fidelizar la estrategia son un reflejo de la actitud y ganas que de alguna manera existen en los jóvenes objeto de investigación que han tenido la fortuna de hacer parte de la construcción de la estrategia, seleccionados por un muestreo aleatorio simple; estos han conocido las formas de cómo abordar la construcción de una estrategia transmedia en educación, reconocer sus falencias que pueden tener en el uso de redes sociales, así como las posibles existentes en muchos de sus compañeros, pero no se han quedado en actitud pasiva, por el contrario, han adoptado formas evidenciadas en estas respuestas que buscan cambiar de alguna manera el derrotero de mal uso que llevan ciertos estudiantes acerca de la forma como le dan utilidad a las redes sociales y más allá, establecer una dinámica que fidelice tal historia entre la comunidad estudiantil y plantearla como propuesta de trabajo.

Finalmente, y con todos los insumos de los estudiantes en sus respuestas, el equipo investigador recoge lo planteado por ellos y lo descrito inicialmente para comenzar la historia y

se hace la propuesta del plan de formación transmedia, el cual queda a disposición y libertad de la institución implementar (Anexo 7).

4.3. Hallazgos y discusiones

Hallazgos.

Problema investigación. Atendiendo a la iniciativa de indagación o problema para la presente investigación, se partía del plano de que los contenidos consumidos por los estudiantes y en algunas ocasiones creados por los mismos, son parte del plano de aspectos poco productivos, edificantes o constructores de conocimiento encontrados en las redes sociales, situación que fue encontrada y corroborada en la aplicación de la primera encuesta (anexos 1 y 2), de manera específica en la aplicación y sistematización de respuestas de cada pregunta, en donde las preguntas 1 y 4, permitieron determinar que existen redes sociales muy comúnmente utilizadas por los educandos, pero que empiezan a hacerlo a edades muy tempranas con falta de conocimiento sobre las mismas. Por otra parte, las preguntas 5, 6 y 8, permiten establecer el alto grado de contenido de entretenimiento y carente de integración formativa al que están expuestos los estudiantes y del cual hacen amplio uso, pero aún más llama la atención identificar a través de las respuestas a las preguntas 7, 10 y 11, cómo los educandos de la muestra objeto pueden ser promotores de contenido por el alto nivel creativo, pero que hasta el momento solo son capaces de proponer el tipo de contenido que ellos consumen, el cual como se dijo anteriormente es enfocado en el entretenimiento y la carencia de elementos educativos, todo ello es lo que permite demostrar verídicamente la premisa con la que se había iniciado y con la cual se buscó darle un

giro hacia la producción de contenidos a partir de las propuestas de estudiantes en la nueva encuesta (anexo 4).

Objetivos planteados. Los objetivos de la presente investigación partían de identificar cuáles eran los contenidos virtuales, herramientas de redes sociales y aspectos relacionados con el uso de las mismas con la intención de que a partir de lo proporcionado por los jóvenes objetos de investigación se pudiera hacer una propuesta de creación de un plan de formación transmedia en la institución para mejorar el uso de las redes sociales, en ese sentido, los hallazgos de los objetivos se fundamentan en que cada uno de ellos se pudo cumplir cabalmente.

Cabe aclarar que la metodología que se había planteado para llevar a cabo el desarrollo de los mismos de manera presencial, debió ser cambiada por la situación de la pandemia, misma que modificó aspectos en la forma de la recolección de información y/o trabajo de campo, pero que no cambió en nada aspectos de fondo, los cuales se vieron representados en el cumplimiento uno a uno de los objetivos de investigación, puesto que se pudieron confirmar las premisas planteadas en la definición del problema de investigación y el desconocimiento sobre ciertos elementos presentes en las redes sociales de parte de los educandos de la muestra objeto.

Hallazgos metodológicos. El carácter de investigación mixta de tipo acción participativa y con enfoque descriptivo, fue un aspecto de mucho cuidado e importancia para la investigación, debido a que permitió de manera certera que se pudiera cumplir con las formas de desarrollo investigativo e interacción comunitaria como se plantea en el diseño metodológico de la presente investigación, mismo que establece dentro de su tipo de Investigación Acción Participación - IAP, aspectos de interacción horizontal no homogeneizante entre todos los que hacen parte de la misma, pero de manera especial, el involucramiento dinámico de los integrantes en el desarrollo del proyecto.

Esto quedó demostrado con la interacción entre estudiantes objeto de investigación y sujetos investigadores, en donde se permitió llevar a cabo los planteamientos de Pereira (2011) se hace referencia en la importancia de brindar posibilidades de que los sujetos investigadores otorguen voz a los participantes de la investigación, y en la forma cómo los objetos de investigación no fueron vistos solamente como entes de producción de respuestas pasivas, sino que por el contrario definen estrategias e ideas propias para implementar la narrativa transmedia y así contribuir activamente al cumplimiento de los objetivos de investigación.

Trabajo de campo. Como se mencionó en un apartado anterior, el trabajo de campo se vio modificado por la situación de emergencia sanitaria por COVID-19, lo que obliga al confinamiento físico y no presencialidad de instituciones educativas.

Sin duda alguna, fue este un desafío bastante complejo que se debió enfrentar debido a que cambiaron ciertos aspectos de forma en la implementación de esta fase del proceso, sin embargo, se pudo llevar a cabalidad de manera virtual con algunos estudiantes participantes.

Inicialmente se sensibilizó a una cantidad más amplia frente a la que se tenía estipulada en la muestra focal, y finalmente fueron 33 de ellos quienes accedieron a participar como grupo muestra de la misma para el desarrollo y participación en la primera encuesta (Anexo 1 y 2). Para la segunda encuesta, no se puede negar que el trabajo es más complejo, puesto que se debía suscitar en los estudiantes la participación activa a través de ideas creativas para el desarrollo de la estrategia o narrativa transmedia, ante esa demanda, se evidencia que disminuye la población focal a un número de 26 participantes para finalizar el proceso de investigación.

Discusiones.

Problema investigación. Basado en los planteamientos de los autores implementados como referente principal y base para el diseño de la identificación y planteamiento del problema

de investigación, se toma lo descrito por Scolari, Lugo y Masanet (2019), en donde hacen referencia a la implementación de las estrategias de mediación transmedia como método para las prácticas de enseñanza aprendizaje, lo que indudablemente catapultará y se vuelve un catalizador de saberes necesarios para el fortalecimiento y desarrollo de capacidades de construcción de conocimientos en los educandos.

Al poner esto en práctica se pudo evidenciar cómo los estudiantes de la muestra objeto, responden adecuadamente a las herramientas que se plantean y más allá de ello buscan por diferentes medios, aprender y crear contenidos para que otros compañeros busquen la forma de comprender la importancia que representa aprender, mientras se hace buen uso de las redes sociales, con las cuales se está en constante interacción.

Objetivos de investigación. Los objetivos de investigación, se puede decir que son los direccionadores de este proceso de investigación y como tal dentro de cada uno de ellos se encuentran las diferentes categorías y subcategorías que establecen las formas adecuadas para identificar resultados investigativos, así como para el análisis de la información arrojada.

Es allí en donde desde la implementación del primer objetivo basados en los planteamientos de los autores Hütt Herrera, (2012) y Rodríguez y Magdalena, (2016) se empiezan a evidenciar que son las redes sociales instrumentos de comunicación interacción y difusión de información constante entre la población juvenil, pero que aunque sean estas un medio de comunicación e interacción en constante uso, existen ciertos factores que reflejan en los educandos los peligros, riesgos y situaciones a las que se encuentran expuestos, acción puesta en evidencia por el instrumento de diagnóstico (Anexo 1) en donde los educandos demostraron el conocimiento y desconocimiento que tienen sobre los efectos de las redes sociales en la sociedad.

Para el segundo objetivo, fueron desde Fraser y Butts, (1998) hasta Rivera (2016), quienes presentan una amalgama de elementos necesarios para poner sobre la mesa y en análisis, cada vez dejando más en claro y demostrando la importancia de las competencias y su alcance al interior de los ambientes educativos. No se puede negar que este es un tema bastante abordado dentro de los escenarios de educación, sin embargo, hoy por hoy las competencias del siglo XXI son un aspecto que llama a las entidades educativas a poner especial cuidado, puesto que estas permiten determinar la diversidad académica que se encuentra al interior de los planteles de formación y construcción de saberes y que estos jóvenes parte de la muestra objeto demostraron que no solo poseían ciertas competencias, si no que la diversidad de saberes y formas de aprender e interactuar es bastante amplia y que la educación debe responder cada día más a dicha demanda.

El tercer objetivo que ya catapultaba a los jóvenes a fomentar y poner en práctica sus conocimientos y capacidades creativas fueron mediados por las bases de Tufte (2004), junto a los autores que lo han acompañado en los procesos de educación con estrategias de entretenimiento (edu-entretenimiento), siendo estos elementos necesarios para un alcance óptimo de los niveles de formación en educandos puesto que determina y demuestra la importancia que para ellos representa el aprendizaje, mientras realizan actividades que impactan en sus emociones y les llaman la atención desde el sentido atractivo, dinámico y divertido que se imprime al momento de diseñar las estrategias de enseñanza aprendizaje.

Metodología de investigación. Es mucho lo que se ha dicho sobre la metodología de Investigación Acción Participación, puesto que vincula a los sujetos investigadores con los actores objeto de investigación y les permite establecer acciones de mayor fidelidad en los procesos de identificación de resultados en el trabajo de campo.

Este proyecto de manera específica estuvo mediado por los postulados de Pereira (2011), quien hace alta referencia a la importancia de que en esta estrategia de investigación IAP, se brinde la posibilidad de que los participantes como muestra objeto tengan voz de impacto sobre la experiencia investigativa y que al mismo tiempo esto se convierta en un factor determinante de la importancia y contundencia que tiene el proyecto.

Este ejercicio investigativo representó de forma concreta las acciones planteadas por dicho autor, ya que demostró la voz de quienes fueron objeto de investigación y la forma cómo estos podían alcanzar competencias y capacidades propias para el fortalecimiento de sus saberes y para también generar contenidos para otros educandos que buscan alcanzar metas y logros, pero que en cierta medida desconocen los caminos adecuados para trasegar.

Capítulo 5. Conclusiones

Toda investigación en su trasegar recorre diferentes aristas en medio de las cuales se identifican una gran cantidad de elementos que son pieza clave y fundamental en el proceso de construcción investigativa; de esta manera, cada uno permite generar un análisis crítico de lo identificado y establecer de qué manera estos impactan y conllevan a arrojar resultados sobre lo identificado.

Es por ello que en este capítulo se presentan, desde los hallazgos y conclusiones, hasta una serie de recomendaciones que desde el equipo investigador se hacen a la Institución y estudiantes que participaron de la misma; pasando por la identificación de la forma cómo se cumplen los objetivos, cómo se evidencian tales acciones y por supuesto dando respuesta a la pregunta de investigación, la cual fue la guía o derrotero de esta actividad investigativa, que en conjunto con los autores o referentes teóricos, proporcionaron los elementos necesarios para la construcción de un resultado investigativo con bases muy bien fundamentadas.

4.1 Principales hallazgos

La presente investigación arrojó hallazgos que describen de forma específica los elementos evidenciados al interior de la misma de principio a fin, gracias a los instrumentos aplicados propios para establecer la forma cómo percibir, analizar y presentar el resultado del proceso. A continuación, se enlistan los principales o más relevantes:

- ✓ Al iniciar la investigación se pudo evidenciar que los estudiantes hacían un uso de las redes sociales desde el conocimiento de algunos riesgos presentes en las mismas, pero obviando o desconociendo otra cantidad de estos, situación que llama la atención y se hace preciso intervenir, debido a la necesidad fortalecer de manera integral el

conocimiento sobre las exposiciones riesgosas y más comunes en el uso de las redes y que hasta el momento, no son conocidas por ellos, lo que permitió establecer la importancia de aplicar un plan de formación en donde conocieran un poco más qué se teje alrededor de estas redes de interacción y cómo ellos podrían conocer más al respecto.

- ✓ Las encuestas semiestructuradas aplicadas en la presente investigación permitieron establecer e identificar la forma en la que los estudiantes hacían uso de las redes sociales, lo cual permitió dar inicio a la formulación de una estrategia basada en un plan de formación transmedia para que los mismos pudieran establecerlo como forma alternativa de hacer un mejor uso de tales herramientas.
- ✓ El trabajo virtual de aplicación de encuestas y adquisición de información de parte de los estudiantes, aunque se vio modificado metodológicamente por la pandemia, al hacerse de forma virtual, no interfirió en la identificación de los principales elementos necesarios para llevar a cabo la investigación.
- ✓ La participación activa de los estudiantes en la formulación de estrategias de formación para mejorar el uso de las redes sociales en los mismos, permitió identificar que cuanto más información ellos poseen sobre los elementos que los rodean y utilizan, más partícipes se hacen en sus prácticas enfocadas en la generación de ideas potencialmente beneficiosas a nivel social, puesto que tienen en sí elementos propios de las competencias del Siglo XXI, y con las cuales necesitan ser orientados para su implementación en la interacción social; fue esta una situación evidenciada desde las diferentes propuestas planteadas por los educandos en cuanto a continuidad de la historia y los diferentes medios, plataformas y formas cómo se puede llegar a otros estudiantes entorno a este plan de formación.

- ✓ La participación de los estudiantes frente a la propuesta de diseñar el plan de formación transmedia permite establecer una serie de elementos que quedan sobre el tintero con la intención de llevarlos a una posterior ejecución, puesto que son elementos llamativos para los estudiantes en forma y contenido, ya que demostraron un alto interés por aplicar dicha historia en el escenario educativo y poder generar acciones de cambio en sus compañeros, situación evidenciada en sus propuestas en cuanto a actividades para la ejecución del plan de formación transmedia y acciones que permitieran llevar la historia a la práctica.
- ✓ La educación transmedia ofrece a través de este tipo de estrategias o planes de formación ambientes creativos e innovadores a los cuales la educación tradicional no está acostumbrada, por lo cual, genera interés y motivación en quienes la conocen y empiezan a generar incorporación en los agujeros de conejo que esta puede brindar a quienes hacen uso de la misma, lo cual es un elemento poderoso en un escenario educativo.
- ✓ La educación transmedia desconocida por los estudiantes en su fase inicial, permite a los educandos conocer un poco más de temas educativos y de interés social que muchas veces no se tiene en cuenta dentro de los planes o metodologías de estudio y que la educación está llamada a incluir dentro de sus currículos o planes de estudio, puesto que tienen las herramientas metodológicas y orientaciones nacionales para poder hacerlo.

4.2 Generación de nuevas ideas

Desde la puesta en práctica y desarrollo del presente proyecto de investigación y con lo evidenciado en el mismo, se identifican una serie de aspectos que quedan como generadores de ideas de investigación, dentro de ello se encuentra la educación transmedia, las redes sociales, fortalecimiento de la creatividad estudiantil, entre otras acciones que generaron por parte del equipo las siguientes nuevas ideas de investigación:

- ✓ Influencia de las redes sociales en los comportamientos y desempeños sociales y académicos de los estudiantes
- ✓ Identificación y diseño de estrategias para contrarrestar los niveles de desconocimiento de los jóvenes acerca de la manipulación ejercida por las redes sociales en sus formas de pensar y actuar social y emocionalmente
- ✓ La transmedia como estrategia de convergencia de situaciones que requieren acciones de solución en las nuevas necesidades educativas contemporáneas del sistema educativo actual
- ✓ Importancia e impacto de la transmedia en los retos académicos y disciplinarios de los contextos educativos actuales
- ✓ Las redes sociales como medio para el fomento de la creatividad académica en los estudiantes

4.3 Respuesta a la pregunta de investigación y objetivos

La presente investigación en su desarrollo posee tres objetivos específicos, los cuales buscaban generar acciones para dar respuesta a la pregunta de investigación planteada, de esta manera se puede decir que:

En cuanto al primer objetivo que buscaba caracterizar el uso que los estudiantes de grados 9° a 11° de la IE Bello Oriente hacen de las redes sociales, basado en los planteamientos de Hütt Herrera (2012) se establece que se pudo llevar a cabo esta actividad y por supuesto se obtuvieron resultados que demostraron que evidentemente existe alta implicación del uso de las redes sociales en los estudiantes y el desconocimiento que tienen de las mismas partiendo de los riesgos que estas contienen y que muchos estudiantes hasta el momento desconocían.

Por otro lado, el segundo objetivo estaba orientado a analizar los diferentes usos que hacen los estudiantes de las redes sociales en contraste con las competencias del siglo XXI, para ello se tomó como principal referente a Rivera (2016) quien establece la importancia de la aplicación, apropiación y vivencia de dichas competencias en los escenarios educativos, es por ello, que este objetivo permitió determinar que evidentemente los educandos estaban en condiciones y con características intrínsecas para la aplicación de las competencias del Siglo XXI en sus ambientes de aprendizaje, no obstante es necesario que exista por parte de las instituciones la voluntad y disposición para la aplicación de las mismas en sus currículos y planes de estudio.

Finalmente, el tercer objetivo específico apuntaba al diseño de un plan de formación transmedia que buscara fomentar el buen uso de las redes sociales en los estudiantes a través de la creación de contenidos digitales, en donde los autores o referentes principales fueron Jenkins (2006) y Scolari (2010) con los cuales se buscó dar cumplimiento a este objeto diseñando en conjunto con los educandos una idea transmedia que permitiera contar una historia a través de la cual lo mismos se sintieran atraídos y motivados para moldear la forma cómo usan las redes sociales y cómo pueden ayudar a promover dicha práctica.

Con la aplicación y alcance de estos tres objetivos de investigación, se cumple con el diseño del plan de formación transmedia, entre sujetos investigadores y jóvenes objeto de investigación, con el cual se busca establecer una propuesta que quede estructurada para la Institución y posteriormente aplicada, a través de la cual los estudiantes diseñadores y prosumidores sean capaces de construir unas nuevas prácticas al rededor del uso de las redes sociales, en donde la implementación de esta propuesta transmedia sea fidelizada en su implementación y usabilidad.

De esta manera, permiten los objetivos dar respuesta a la pregunta de investigación, la cual planteaba identificar ¿De qué manera el diseño de un plan de formación transmedia puede potenciar los conocimientos sobre seguridad y riesgos en redes sociales a los estudiantes de 9° a 11° de la Institución Educativa Bello Oriente – Medellín?; interrogante que se pudo resolver con cada uno de la aplicación de instrumentos de investigación, pero sobre todo cuando a través de la formación de estudiantes, estos alcanzaron hacerse partícipes del diseño de una estrategia que les permitiera no solo identificar los riesgos presentes en las redes sociales, sino también hacer parte del diseño de estrategias que buscaran fomentar la seguridad en estos ambientes virtuales y dar a conocer más acerca del buen uso que se le debe dar a las mismas, puesto que con esto se pudo evidenciar los diferentes medios que los educandos vieron importantes para implementar una narrativa transmedia, pero más allá, las diferentes formas de vincular a los compañeros que eventualmente harán parte de la implementación de la propuesta.

4.4 Limitantes

En el desarrollo de este trabajo de investigación hubo tres limitantes que fueron las que atravesaron desde el primer momento el desarrollo del mismo, se describen a continuación:

- ✓ **Pandemia:** Esta fue una limitante desde el punto de vista del trabajo de campo, puesto que inicialmente existían unas actividades planteadas para ser desarrolladas de manera presencial, y que luego debieron ser llevadas a cabo desde la virtualidad con estrategias basadas en formularios digitales y/o encuentros online, lo cual para los estudiantes no es lo mismo, ya que al no estar acostumbrados de forma constante a esta metodología, se cohíben en describir ciertas respuestas que pueden fomentar más elementos para el análisis y discusión investigativa.

- ✓ **Recursos tecnológicos:** Debido a lo anterior y teniendo presente que los estudiantes debían generar información y dar respuesta a los instrumentos a través de formularios digitales o virtuales, se contó con la limitante de que al ser una población un vulnerable o de recursos escasos, muchos educandos no contaban con computadores o celulares para su diligenciamiento o en su defecto tenían limitantes de conectividad nula o intermitente.
- ✓ **Espacios de interacción:** Estos fueron limitantes desde el punto de vista en que los estudiantes para la participación de las encuestas debían estar en horarios extra clase, lo que de alguna manera disminuía el interés u oportunidad de muchos de ellos por participar, puesto que en ocasiones, después de las actividades académicas ya no contaban con conectividad, debían rotar el celular o computador a otro miembro de la familia, lo cual generó en diferentes ocasiones efectos de atraso en la aplicación de instrumentos de investigación.

4.5 Nuevas preguntas de investigación

Las nuevas preguntas de investigación generadas a partir del presente proyecto investigativo surgen luego del análisis de cada uno de los diferentes factores presentes en el mismo y obedeciendo a los nuevos retos que un trabajo como este deja sobre el tintero para seguir aplicándose en la educación. Las preguntas surgidas son las siguientes:

- ✓ ¿De qué manera el constante uso de las redes sociales en los estudiantes puede influir en sus comportamientos y desempeños sociales y académicos?
- ✓ ¿Qué tanto conocen los jóvenes sobre el nivel de manipulación ejercido por las redes sociales en sus formas de pensar y actuar social y emocionalmente?

- ✓ ¿De qué forma la transmedia puede ser una estrategia de convergencia de situaciones que requieren acciones de solución en las nuevas necesidades educativas contemporáneas del sistema educativo actual?
- ✓ ¿Qué importancia tiene la transmedia en los retos de los contextos educativos actuales?
- ✓ ¿Pueden ser las redes sociales un medio de fomento de la creatividad académica en los estudiantes?

4.6 Recomendaciones

Al concluir el proceso investigativo, y luego de este haber sido realizado en interacción con estudiantes de la Institución Educativa Bello Oriente, se procede de forma pertinente a describir una serie de recomendaciones en busca de, en cierto modo, sensibilizar en otros contextos o poblaciones lo aquí descrito:

A la Institución Educativa:

- ✓ Abrir la posibilidad al plan de estudios institucional hacia el desarrollo e integración curricular entre diferentes áreas del conocimiento a través del uso de la educación transmedia.
- ✓ Fomentar el uso de la transmedia en la Institución de tal forma que pueda ser vista como un referente líder en esta metodología dentro de los procesos educativos, gracias al diseño de un plan de formación basado en los aportes generados por los estudiantes, siempre y cuando los docentes y administrativos del plantel educativo estén dispuestos.
- ✓ El desarrollo de competencias del siglo XXI, se puede extender hacia la identificación y puesta en práctica en todos los grados y niveles académicos de la institución
- ✓ Utilizar el plan de formación transmedia dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje con el fin de optimizarlos, desde el enfoque de todas las áreas y en busca de poner en

práctica las competencias del Siglo XXI, el buen uso de las redes sociales y el fomento de la creatividad en los estudiantes.

A los estudiantes:

- ✓ Poner en práctica el buen uso de las redes sociales en las que se desenvuelvan como forma de fortalecer sus procesos académicos y de cultura general.
- ✓ Asumir y poner en práctica lo aprendido de una manera significativa, protagónica y colaborativa con el fin de que puedan reconocer la importancia de su trabajo y la del trabajo en equipo.
- ✓ Dar a conocer a otros estudiantes y padres de familia acerca de la educación transmedia, con el fin de fortalecer el diálogo y las relaciones de convivencia entre padres e hijos y comunidad estudiantil en general, gracias al poder hablar de un mismo tema.
- ✓ Seguir poniendo en práctica lo aprendido durante el desarrollo del proyecto con el fin de que puedan crear el hábito y marcar un hito diferencial en la institución, en donde los estudiantes se vinculan en procesos de fortalecer los conocimientos en redes sociales
- ✓ Indagar más acerca de temáticas parecidas y que se relacionen con lo que aprendido, con el fin de que puedan extender las fronteras de los conocimientos adquiridos hasta el momento.

Referencias

- Alonso, E & Murgia, V. (2018). Enseñar y aprender con narrativa transmedia. Análisis de experiencia en una escuela secundaria de Argentina. Universidad de Guadalajara, Departamento de estudios de la comunicación social. Comunicación y Sociedad. Calidad de la educación, (s.f.). Capítulo II. Calidad de la educación. Recuperado de: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/mce/fuentes_g_mm/capitulo2.pdfCA
- Scolari & N Lugo & MJ Masanet (2019): *Transmedia Education. From the contents generated by the users to the contents generated by the students*. Revista Latina de Comunicación Social, 74, pp. 116 to 132. Recuperado de: <http://www.revistalatinacs.org/074paper/1324/07en.html>
- Cantor, G. (2002). La triangulación metodológica en ciencias sociales. Reflexiones a partir de un trabajo de investigación empírica. Revista Cinta de Moebio. 13.
- Castro, A. (2016). Storytelling Transmedia en Educación. [Mensaje de un blog]. Ana Castro Antonio, aprendemos enseñando. Recuperado de: <https://anacastroantonio.wordpress.com/2016/04/05/storytelling-transmedia-en-educacion/>
- Colmenares E., Ana Mercedes; Piñero M., Ma. Lourdes. (2008). La investigación acción. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. Laurus, vol. 14, núm. 27.
- De Frutos, B. y Marcos, M. (2017). Disociación entre las experiencias negativas y la percepción de riesgo de las redes sociales en adolescentes. [Artículo de revista]. Universidad de Valladolid, Facultad de Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Comunicación Campus de Segovia

- Díez Javier; Flecha Ramón. (2010). Comunidades de Aprendizaje: un proyecto de transformación social y educativa. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, vol. 24, núm. 1, abril, 2010, pp. 19-30. Universidad de Zaragoza. Zaragoza, España. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/274/27419180002.pdf>
- Durán Becerra, Tomás. (2016) AMI en Latinoamérica. Aproximación, análisis y propuesta de medición sobre el contexto de la Alfabetización Mediática e Informativa en América Latina. Recuperado de: <https://www.tesisenred.net/handle/10803/399344#page=1>
- Fraser, B. & Butts, W. L. (1998) Relationship between perceived levels of classroom individualization and science related attitudes, *Journal of research in science Teaching*, 19, 143-154
- Fernández Castrillo, Carolina, (2014). Prácticas transmedia en la era del prosumidor: Hacia una definición del Contenido Generado por el Usuario (CGU) CIC. *Cuadernos de Información y Comunicación*, vol. 19, enero-diciembre, 2014, pp. 53-67. Universidad Complutense de Madrid. Madrid, España. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/935/93530573004.pdf>
- García Retana, José Ángel. (2012). La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje. *Educación*, vol. 36, núm. 1, 2012, pp. 1-24. Universidad de Costa Rica. San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica
- Garvin, D. A. (1983). Quality on the line. *Harvard Business Review*, 61(4), 65-75. Recuperado de: <https://hbr.org/1983/09/quality-on-the-line>
- Guzmán, E. (2016). La transmedia en la educativa rural del municipio de Briceño – Antioquia (Tesis de maestría). Convenio Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid y Universidad Tecnológica de Pereira, Medellín

Harvey, L. y Green, D. (1993). «Defining quality». *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 18 (1), 9-34.

Hernández, C.A. y Carrascal, J. (2002). *Disciplinas, Serie calidad de Educación Superior N°4*. Bogotá: ARFO editores e impresores Ltda.

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2014). Definición del alcance de la investigación que se realizará: exploratorio, descriptivo, correlacional o explicativo. En Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. *Metodología de la Investigación* (6 ed., págs. 88-101). México: McGraw-Hill.

Recuperado de:

http://metabase.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/2792/510_06_color.pdf?sequence=1

Hütt Herrera, H. (2012). LAS REDES SOCIALES: UNA NUEVA HERRAMIENTA DE DIFUSIÓN SOCIAL NETWORKS: A NEW DIFFUSION TOOL. *Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva, Universidad de Costa Rica. Rev. Reflexiones* 91 (2): 121-128, ISSN: 1021-1209 / 2012. Recuperado de:

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/reflexiones/article/view/1513/1521>

Japhet, Garth (1999). *Edutainment. How to make Edutainment work for you: a step by step guide to designing and managing an edutainment Project for social development*. Johannesburg: Soul City

Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling*. [Artículo web]. *Revista Technology Review*. January 15, 2003. Disponible en:

<https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>

- Jenkins, H. (2006). Cultura convergente. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación. Editorial Paidós. España. Disponible en:
https://books.google.com.co/books/about/Convergence_culture.html?id=tKa_GTyIzkC&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Kapp, Karl. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Recuperado de:
<https://books.google.com.co/books?id=NaYzAQAAQBAJ&lpg=PR4&hl=es&pg=PR3#v=onepage&q&f=true>
- Manzano y Baeza (2018). Gamificación transmedia para la divulgación científica y el fomento de vocaciones procientíficas en adolescentes. Revista científica de comunicación educativa Comunicar. Vol. XXVI. Número 55. Recuperado de:
<https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=55&articulo=55-2018-09#Referencias-Articulo>
- Marinilla, (2019). La docencia y el reto de la transformación constante. Actualidad. Universidad Pontificia Bolivariana. Recuperado de: <https://www.upb.edu.co/es/colegio/noticias/retos-docencia-siglo-xxi>
- Martín, A. (2007). Prosumer: Definición y análisis. Diccionario Below the line. Universidad Cardenal Herrera. Recuperado de:
https://www.uchceu.es/vida_universitaria/observatorio/DiccionarioBelow/palabra.aspx?palabra=324
- Méndez, C. (2007). Metodología, diseño y desarrollo del proceso de investigación. Colombia: McGraw Hill Interamericana S.A. Recuperado de:

<https://www.researchgate.net/project/Metodologia-diseno-y-desarrollo-del-proceso-de-investigacion-con-enfasis-en-ciencias-empresariales>

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2008). Orientaciones generales para la educación en tecnología. Guías No. 30. Recuperado de:

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_grales_educacion_tecnologia.pdf

Morduchowicz, R., Marcon, A., Sylvestre, V., & Ballestrini, F. (2012). Los adolescentes y las redes sociales. Buenos Aires: FCE. Recuperado de:

https://www.sap.org.ar/docs/congresos_2015/37%20CONARPE/morduchowicz.adolescentesyredessociales.pdf

Naso, F, Balbin M, Di Grazia N, Peri J (2012). La importancia de las Redes sociales en el ámbito educativo. Universidad Nacional del Noroeste de la Provincia de Buenos Aires. Escuela de Tecnología. Recuperado de:

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/18296/Documento_completo_.pdf?sequence=1

Pariat, M. (2002). “Educación, formación y desarrollo en la turbulencia de la mundialización”, Revista Investigación y Desarrollo. Universidad del Norte: vol. 10, núm. 001, pp. 54-75.

Pereira, Z. (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta. Revista Electrónica Educare Vol. XV, N° 1, (15-29)

Remolina, P., & León, S. (2016). Casi siempre son las redes sociales... usos reales de tic en estudiantes de último ciclo escolar (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá

Redes sociales, (s.f.). ¿Qué son las redes sociales? [Post]. Rdstation. Recuperado de:

<https://www.rdstation.com/co/redes-sociales/>

Rivera, P. (2016). Competencias del siglo XXI. [Post]. Colombia aprende, la red del conocimiento. Recuperado de:

[https://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/agenda/noticias/las-tic-y-las-competencias-del-siglo-](https://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/agenda/noticias/las-tic-y-las-competencias-del-siglo-xxi#:~:text=Llamamos%20COMPETENCIAS%20DEL%20SIGLO%20XXI,relevantes%20para%20esta%20nueva%20era.)

[xxi#:~:text=Llamamos%20COMPETENCIAS%20DEL%20SIGLO%20XXI,relevantes%20para%20esta%20nueva%20era.](https://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/agenda/noticias/las-tic-y-las-competencias-del-siglo-xxi#:~:text=Llamamos%20COMPETENCIAS%20DEL%20SIGLO%20XXI,relevantes%20para%20esta%20nueva%20era.)

Rivera, P. (2016). Las TIC y las Competencias del Siglo XXI. Colombia aprende la red del conocimiento. Disponible en:

<http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/agenda/noticias/las-tic-y-las-competencias-del-siglo-xxi>

Rodríguez García, L. y Magdalena Benedito, J.R. (2016): Perspectiva de los jóvenes sobre seguridad y privacidad en las redes sociales, Icono 14, volumen (14), pp. 24-49. doi: 10.7195/ri14.v14i1.885. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5345626>

Tufte, Thomas. (2004). Eduentrenimiento en la comunicación para el VIH/SIDA. Más allá del mercadeo, hacia el empoderamiento”. Investigación y Desarrollo, agosto, año/vol 12, número 001, Universidad del Norte, Barranquilla, Colombia, 2004

Sahuquillo. P. (2007). Algunas aportaciones teóricas a la influencia de la televisión en el proceso de socialización de la infancia. Universidad de Valencia. Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación. Departamento de Teoría de la Educación. Avda. Blasco Ibáñez, 30. 46010 Valencia. Recuperado de:

[https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/71845/Algunas aportaciones teoricas a la influ.pdf;jsessionid=F995C3AA4FACB8E8CFC0A26B7FD76865?sequence=1](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/71845/Algunas_aportaciones_teoricas_a_la_influ.pdf;jsessionid=F995C3AA4FACB8E8CFC0A26B7FD76865?sequence=1)

UNESCO. (2021). Alfabetización mediática e informacional por el bien público: Semana mundial MIL 2021. Recuperado de: <https://es.unesco.org/news/alfabetizacion-mediatica-e-informacional-bien-publico-semana-mundial-mil-2021>

UNESCO. (1996, 2010). “Los cuatro pilares de la educación” en La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI, Madrid, España, Ed. Santillana/UNESCO

Universidad EAFIT. (17 de noviembre de 2017). Las habilidades necesarias para ser competente en el siglo XXI. Recuperado de: <http://www.eafit.edu.co/proyecto50/novedades/Paginas/Habilidades+necesarias+para+ser+competente-.aspx>

Vanderhoven, Schellens, y Valcke. (2014). Enseñar a los adolescentes los riesgos de las redes sociales: Una propuesta de intervención en Secundaria. [Artículo de revista] Revista científica iberoamericana de comunicación y educación, ISSN 1134-3478, N° 43, 2014, págs. 123-132. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4738222>

Vallejos, Y. (2008). Forma de hacer un diagnóstico en la investigación científica. Perspectiva holística. Revista Teoría y praxis investigativa, Volumen 3 - No. 2, septiembre - diciembre de 2008. Centro de Investigación y Desarrollo • CID / Fundación Universitaria del Área Andina. Recuperado de: <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-FormaDeHacerUnDiagnosticoEnLaInvestigacionCientifi-3700944.pdf>

Valenzuela, R. (2013, 01 de abril). Las redes sociales y su aplicación en la educación. Revista Digital Universitaria – UNAM.MX. Recuperado de

<http://www.revista.unam.mx/vol.14/num4/art36/index.html>

Villegas, I. (s.f.). Los usos educativos de las narrativas transmedia. Universidad Autónoma de Barcelona. Gabinete de comunicación y educación. Recuperado de

http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/sites/default/files/field/adjuntos/narrativas_transmedia.pdf

Anexos

Anexo A. Consentimiento informado

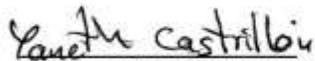


CONSENTIMIENTO INFORMADO
APLICACIÓN INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
Versión 1.0

Yo, María Yaneth Castrillón García, mayor de edad, identificado (a) con cédula de ciudadanía número 44.917.908, domiciliado (a) en Medellín, en mi calidad Representante de padres de familia de jóvenes encuestados, autorizo de manera voluntaria, libre y espontánea a los estudiantes: Jorge Mario Madera Díaz, Diana Mariela Díaz, Yadira Ayala Martínez, identificados con cédula de ciudadanía No. 1067886522, 30652412, 34989192, respectivamente para aplicar los instrumentos de recolección de datos: encuesta semiestructurada de diagnóstico, ficha de observación para conversatorio, metodología para la creación de proyectos transmedia de su trabajo de investigación titulado: DISEÑO DE UN PLAN DE FORMACIÓN TRANSMEDIA PARA POTENCIAR CONOCIMIENTO SOBRE SEGURIDAD Y RIESGOS EN REDES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE 9° A 11° DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BELLO ORIENTE - MEDELLÍN, cuyo objetivo es: Determinar cómo el diseño de un plan de formación transmedia puede potenciar los conocimientos sobre seguridad y riesgos en redes sociales a los estudiantes de 9° a 11° de la Institución Educativa Bello Oriente – Medellín.

Se firma en la ciudad de Medellín, a los 14 días el mes de abril de 2021.

Atentamente,

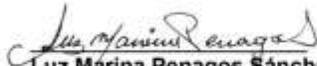

María Yaneth Castrillón García

CONSENTIMIENTO INFORMADO
APLICACIÓN INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
Versión 1.0

Yo, Luz Marina Penagos Sánchez, mayor de edad, identificado (a) con cédula de ciudadanía número 43498995, domiciliado (a) en Medellín, en mi calidad Rectora, autorizo de manera voluntaria, libre y espontánea a los estudiantes: Jorge Mario Madera Díaz, Diana Mariela Díaz, Yaira Ayala Martínez, identificados con cédula de ciudadanía No. 1067886522, 30652412, 34989192, respectivamente para aplicar los instrumentos de recolección de datos: encuesta semiestructurada de diagnóstico, ficha de observación para conversatorio, metodología para la creación de proyectos transmedia de su trabajo de investigación titulado: DISEÑO DE UN PLAN DE FORMACIÓN TRANSMEDIA PARA POTENCIAR CONOCIMIENTO SOBRE SEGURIDAD Y RIESGOS EN REDES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE 9° A 11° DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BELLO ORIENTE - MEDELLÍN, cuyo objetivo es: Determinar cómo el diseño de un plan de formación transmedia puede potenciar los conocimientos sobre seguridad y riesgos en redes sociales a los estudiantes de 9° a 11° de la Institución Educativa Bello Oriente – Medellín.

Se firma en la ciudad de Medellín, a los 06 días el mes de marzo de 2021.

Atentamente,


Luz Marina Penagos Sánchez

Anexo B. Instrumentos

Anexo 1: Encuesta semiestructurada

Objetivo: Caracterizar el uso que los estudiantes de grados 9° a 11° de la IE Bello Oriente hacen de las redes sociales.

Nombres y apellidos: _____

Edad: _____ **Grado Escolar:** _____

1. Señala tu preferencia y constancia de uso por las siguientes redes sociales.

Ítem	No la conozco	Nunca	Casi nunca	Casi siempre	Siempre
Twitter					
Facebook					
YouTube					
Instagram					
WhatsApp					
SoundCloud					
Otra _____					

2. De los siguientes riesgos presentes en el uso de internet y redes sociales, marque con una (X) los que conoces

Grooming_____	Pornografía____
Sexting_____	Fake News____
Ciberbullying _____	Improductividad ____
Estafas Virtuales_____	Aislamiento_____
Sextorsión _____	Virus_____
Fotomontajes _____	Challenges____

3. ¿Has sido víctima o partícipe de algún riesgo presente en las redes sociales?

No___ Si___

Describe la situación: _____

4. ¿A qué edad empezaste a utilizar las siguientes redes sociales?

- ✓ Twitter_____
- ✓ Facebook_____
- ✓ YouTube_____
- ✓ Instagram_____
- ✓ Otro___ ¿Cuál? _____

5. Partiendo de tu actividad diaria en redes sociales, elabora en el siguiente cuadro un itinerario de qué tipo de contenido consumes en el día desde que te levantas, hasta que te duermes. Hazlo en siete actividades o menos:

Hora	Actividad

6. Ahora imagina que eres un creador de contenidos en redes sociales para páginas que siguen muchos jóvenes de tu edad. Realiza un itinerario con las actividades que postearías en un día de interacción:

Hora	Actividad

7. Imagina que tienes la posibilidad de llegar a muchos jóvenes y conectarlos con el contenido que tu produces en tus redes sociales, en donde hay post que le hablan de temas de su interés. ¿Qué tipo de herramientas usarías para darte a conocer ante ellos? Escriba cinco.

1.
2.
3.
4.
5.

Anexo 2: Ficha de observación del conversatorio

Teniendo en cuenta que esta ficha no se pudo llevar a cabo de manera presencial y pasó a hacer parte de un formulario de Google, se dejan en él las preguntas orientadoras para tal fin.

Ficha de observación del conversatorio <i>Hacia un uso benéfico de las redes sociales</i>	
Fecha:	Cant. Estudiantes:
Observación 1: (Organización del espacio / interacciones entre estudiantes)	
Observación 2: (Argumentos planteados por los estudiantes / Confrontación de ideas)	<p><i>Temas de discusión:</i></p> <p><i>¿A qué tipo de recursos o contenidos accedes cuando usas las redes sociales?</i></p> <p><i>¿Para qué usas las redes sociales? ¿Por qué les das ese uso?</i></p> <p><i>De acuerdo a tu información personal. ¿Qué tan seguras consideras las redes sociales que usas? ¿Por qué?</i></p> <p><i>¿Qué te motiva a utilizar las redes sociales que usualmente frecuentas?</i></p> <p><i>¿Eres o has sido creador de algún tipo de contenido para compartir en redes sociales? ¿Qué contenido?</i></p> <p><i>¿Crees que el uso de las redes sociales ha fomentado en ti la creatividad e innovación? Si o No ¿De qué forma?</i></p> <p><i>¿De qué manera el uso de las redes sociales te permite una interacción social real con otras personas?</i></p> <p><i>Desde el concepto de productividad que tu conoces. ¿Consideras que le estás dando un uso productivo a las redes sociales? ¿Por qué?</i></p> <p><i>¿A qué espacios de interacción social te ha facilitado el acceso el uso de las redes sociales?</i></p>
Observación 3: (Reflexión de los investigadores)	

Anexo 3. Tabla 7: Contraste del uso de las redes sociales

Competencias del siglo XXI	Aspectos identificados en los estudiantes de 9° a 11° en la IE Bello Oriente – Medellín
Maneras de trabajar: Comunicación, trabajo colaborativo	
Maneras de vivir el mundo: Vida y profesión, responsabilidad personal y social	
Herramientas para trabajar: uso de tecnología, alfabetización informal, alfabetización digital	
Maneras de pensar: Resolución de problemas, toma de decisiones, pensamiento computacional, pensamiento visual, pensamiento crítico, autonomía	

Anexo 4: Metodología para crear proyectos transmedia

<p>Partiendo de la necesidad de una narrativa transmedia que fomente el buen uso de las redes sociales en nuestra institución, a ti como estudiante te hemos escogido para que nos ayudes a plantear a través de ciertos ítems las ideas para llevarlo a cabo</p>	
<p>Planteamiento: (Plantea detalladamente la historia, ¿Cuál es el público objetivo?, ¿Cómo evaluar el modelo?)</p>	
<p>Planeación (¿Cuál es el mensaje?, ¿Cómo lo construyo?, ¿Qué medios o plataformas selecciono?)</p>	
<p>Armar la historia (Crear mundo, personajes, contextos, relaciones y conflictos)</p>	
<p>Especificación de medios y tecnologías (Tecnología móvil, transmisión de videos, sitios web, juegos, redes sociales, etc.)</p>	
<p>Definición de mecanismos de motivación (¿Cómo garantizar el compromiso y participación?, la audiencia tiene que ser colaboradora, aprender descubrimiento por investigación)</p>	

Anexo C. Validación de Instrumentos

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Instrumento 1.		Encuesta semiestructurada					
PREGUNTAS		ALTERNATIVAS					
Nº	Ítem	a	b	C	d	e	
1	Señala tu preferencia y constancia de uso por las siguientes redes sociales.	B	B	B	B	B	
2	De los siguientes riesgos presentes en el uso de internet y redes sociales, marque con una (X) los que conoces	E	E	E	E	E	
3	¿Has sido víctima o participe de algún riesgo presente en las redes sociales? Describe la situación	E	E				
4	¿A qué edad empezaste a utilizar las siguientes redes sociales?	E	E	E	E	E	
5	Partiendo de tu actividad diaria en redes sociales, elabora en el siguiente cuadro un itinerario de qué tipo de contenido consumes en el día desde						Buenas estrategias para evidenciar la forma cómo los jóvenes de la investigación plantean su visión sobre un itinerario en redes sociales,

	que te levantas, hasta que te duermes. Hazlo en siete actividades o menos:						previo a los espacios de interacción con los mismos.
6	Ahora imagina que eres un creador de contenidos en redes sociales para páginas que siguen muchos jóvenes de tu edad. Realiza un itinerario con las actividades que postearías en un día de interacción:	B					
7	Imagina que tienes la posibilidad de llegar a muchos jóvenes y conectarlos con el contenido que tu produces en tus redes sociales, en donde hay post que le hablan de temas de su interés. ¿Qué tipo de herramientas usarías para darte a conocer ante ellos? Escribe cinco.						Esta pregunta ayuda a confirmar la visión de los jóvenes sobre el concepto de redes sociales y su implementación

Instrumento 2.		Ficha de observación del conversatorio					
PREGUNTAS		ALTERNATIVAS					OBSERVACIONES
Nº	Ítem	a	b	c	d	e	
1	Observación 1: (Organización del espacio / interacciones entre estudiantes)						El encuentro y toda la ficha de observación en general, servirá para medir desde el sector educativo la idoneidad del proceso de toma de información cualitativa; por tanto, se sugiere a los

								investigadores ser muy rigurosos con dicha observación para poder caracterizar de forma más objetiva.
2	Observación 2: (Argumentos planteados por los estudiantes / Confrontación de ideas)							
3	Observación 3: (Reflexión de los investigadores)							

Instrumento 3.		Metodología para crear proyectos transmedia					
PREGUNTAS		ALTERNATIVAS					OBSERVACIONES
Nº	Ítem	a	b	c	d	e	
1	Planteamiento: (Plantea detalladamente la historia, ¿Cuál es el público objetivo?, ¿Cómo evaluar el modelo?)						Igual al anterior, servirá para medir y describir el proceso, pero los investigadores deben propender por alcanzar en los jóvenes la forma de que se puedan construir ideas objetivas sobre la intención de la investigación y pueda la misma servir para generar transformación
2	Planeación (¿Cuál es el mensaje?, ¿Cómo lo construyo?, ¿Qué medios o plataformas selecciono?)						
3	Armar la historia (Crear mundo, personajes, contextos, relaciones y conflictos)						
4	Especificación de medios y tecnologías						

	(Tecnología móvil, transmisión de videos, sitios web, juegos, redes sociales, etc.)						
5	Definición de mecanismos de motivación (¿Cómo garantizar el compromiso y participación?, la audiencia tiene que ser colaboradora, aprender descubrimiento por investigación)						

Evaluado por:

Nombre y Apellido: Concepción Elena Amador Ahumada

C.C.: 45.477.298 **Firma:** 

IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, CONCEPCIÓN AMADOR AHUMADA, titular de la Cédula de Ciudadanía N° 45.477.298, de profesión Enfermera, docente Universitaria e investigadora categoría Asociado I de Minciencias, ejerciendo actualmente como docente e investigadora, en la Universidad de Córdoba (Colombia), por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento (cuestionario), a los efectos de su aplicación al personal que labora en Maestría en Educación - UNIMINUTO.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems			X	
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión			X	
Pertinencia			X	

En Montería, a los 02 días del mes de marzo del 2021



Firma

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / M= Mejorar / X= Eliminar / C= Cambiar

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Instrumento 1.		Encuesta semiestructurada					OBSERVACIONES
PREGUNTAS		ALTERNATIVAS					
Nº	Ítem	A	B	C	D	E	
1	Señala tu preferencia y constancia de uso por las siguientes redes sociales.					X	
2	De los siguientes riesgos presentes en el uso de internet y redes sociales, marque con una (X) los que conoces					X	
3	¿Has sido víctima o partícipe de algún riesgo presente en las redes sociales? Describe la situación					X	
4	¿A qué edad empezaste a utilizar las siguientes redes sociales?					X	
5	Partiendo de tu actividad diaria en redes sociales, elabora en el siguiente cuadro un itinerario de qué tipo de contenido consumes en el día desde que te levantas, hasta que te duermes. Hazlo en siete actividades o menos:		X				

6	Ahora imagina que eres un creador de contenidos		X			
	en redes sociales para páginas que siguen muchos jóvenes de tu edad. Realiza un itinerario con las actividades que postearías en un día de interacción:					
7	Imagina que tienes la posibilidad de llegar a muchos jóvenes y conectarlos con el contenido que tu produces en tus redes sociales, en donde hay post que le hablan de temas de su interés. ¿Qué tipo de herramientas usarías para darte a conocer ante ellos? Escriba cinco.				X	

Instrumento 2.

Ficha de observación del conversatorio

Nº	PREGUNTAS Ítem	ALTERNATIVAS					OBSERVACIONES
		a	b	C	D	E	
1	Observación 1: (Organización del espacio / interacciones entre estudiantes)		X				
2	Observación 2: (Argumentos planteados por los estudiantes / Confrontación de ideas)					X	
3	Observación 3: (Reflexión de los investigadores)		X				

Instrumento 3
PREGUNTAS

Metodología para crear proyectos transmedia

ALTERNATIVAS

OBSERVACIONES

Nº	Ítem	A	b	c	D	e	
1	Planteamiento: (Plantea detalladamente la historia, ¿Cuál es el público objetivo?, ¿Cómo evaluar el modelo?)					X	
2	Planeación (¿Cuál es el mensaje?, ¿Cómo lo construyo?, ¿Qué medios o plataformas selecciono?)					X	
3	Armar la historia (Crear mundo, personajes, contextos, relaciones y conflictos)					X	
4	Especificación de medios y tecnologías (Tecnología móvil, transmisión de videos, sitios web, juegos, redes sociales, etc.)					X	
5	Definición de mecanismos de motivación (¿Cómo garantizar el compromiso y participación?, la audiencia tiene que ser colaboradora, aprender descubrimiento por investigación)					X	

Evaluado por:

Nombre y Apellido: Yubis Estella Seña Vidal



C.C.:50900977 **Firma:** _____

IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Yubis Estella Seña Vidal, titular de la Cédula de Ciudadanía N° 50900977, de profesión Trabajadora Social, ejerciendo actualmente como Docente Investigadora, en la Institución Universidad de Córdoba.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento (cuestionario), a los efectos de su aplicación al personal que labora en Maestría en Educación - UNIMINUTO.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

En Montería, Córdoba, a los 03 días del mes de marzo del 2021



Firma

Anexo D. Propuesta plan de formación transmedia

Generación Hackerlearning
Conviértete en un hackerlearning

Objetivo	Medios	Público
Diseñar un plan de formación transmedia que fomente el buen uso de las redes sociales	Páginas web, redes sociales, medios impresos y objetos didácticos	Estudiantes de secundaria y media de la IE Bello Oriente

¿De qué se trata?

MYTHOS	ETHOS	TOPOS
Historia detrás de las historias, el gran conflicto	Conflictos, y otros aspectos al interior del universo	Lugar en donde sucede la historia

OTROS ASPECTOS:

- Competencias a desarrollar
- Eventos y actividades alrededor de la estrategia
- Evocar emociones e intereses

#Hackerlearning

Maestría en Educación genially

UNIMINUTO Corporación Universitaria Minuto de Dios

Diana Díaz
Jorge Madera
Yadira Ayala

Ver propuesta de forma interactiva en:

<https://view.genial.ly/61884341c3e9ee0d86908190/vertical-infographic-generacion-hackerlearning-2021>

Anexo E. Curriculum Vitae Investigadores

Diana Mariela Díaz Madera	Profesión:	Profesional en Trabajo Social
	Especializaciones:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Esp. en Gestión y desarrollo Comunitario ✓ Esp. En Gerencia Administrativa de la Salud ✓ Esp. En Auditoría corporativa de la calidad en salud
	Cargo:	Coordinadora Área de la Salud de Bienestar Universitario

Yadira Ayala Martínez	Profesión:	Licenciada en Educación Infantil
	Especialización:	Lúdica y Recreación
	Cargo:	Auxiliar Odontológico

Jorge Mario Madera Díaz	Profesión:	Licenciado en Informática y Medios Audiovisuales
	Especialización:	Pedagogía de la Virtualidad
	Cargo:	Docente Tecnología e Informática