

# Dinámicas del aprendizaje en culturas transmediales: implicaciones para la universidad necesaria

Padilla Mora, Michael<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Centro de Investigación y Docencia en Educación, División de Educación Básica, Universidad Nacional de Costa Rica

¿Qué se entiende por cultura transmedia? y ¿qué implicaciones representa para los procesos de aprendizajes a nivel de educación superior?

Una cultura transmedia es aquella caracterizada por intensas transacciones de información digital entre personas e instituciones, a través de las cuales universos narrativos se distribuyen mediante variedad de medios, permitiendo a los usuarios: la *selección*, consumo, *creación*, *redistribución* y/o *mezcla de aquello que prefieren consumir*. Así, las personas participan ampliamente en la remodelación de su entorno simbólico, interviniendo de manera activa en la producción de significado mediante prácticas sociales asociadas con este tipo de dinámicas culturales. ¿Suena conocido? Se trata del perfil general de culturas donde fenómenos como las redes sociales, televisión por streaming, divulgación mediante influencers, youtubers, servicios de plataformas (uber, waze, etc.) y economías de la atención, son importantes protagonistas de la cotidianeidad.

Visto de este modo, hablamos de culturas que difieren significativamente de aquellas centradas en transacciones orales y vía formatos como el texto impreso, que fueron características durante la consolidación del modelo de academia en el que se basó nuestro proyecto de educación superior y universidad necesaria. Hoy es lugar común el decir que, para aquel tiempo y en aquel contexto, “la gente tenía las herramientas adecuadas y sabía qué hacer con ellas” (Jenkins, 2019). Pizarras, marcadores y luego proyectores; fueron todo lo requerido para enganchar a varias generaciones en procesos de aprendizaje significativos, mediando hasta las fronteras el desarrollo de sus conocimientos. Ahora en cambio, nuevas herramientas deben complementar a esas viejas conocidas, especialmente al enfrentar el reto

de mediar el aprendizaje para generaciones de personas jóvenes nacidas posterior al año 2003, a partir de la popularización de la primera generación de tecnologías *smartphone*.

El porqué de estos nuevos requerimientos se advierte mejor al reconocer cómo, a través de las épocas, los cambios culturales a los que dan pie los nuevos medios: son siempre posibles, se posicionan y evolucionan, mediante las diferentes prácticas sociales que emergen con ellos y los mantienen (Baricco, 2020). Tales prácticas representan importantes y altamente frecuentes experiencias de vida para grandes porcentajes de personas que nacen, se desarrollan y aprenden en el seno de esas sociedades. Así, son en buena medida las personas con sus acciones, experiencias y decisiones diarias, quienes implantan las nuevas tradiciones y costumbres de uso, constituyendo así el *asidero* material que otorga centralidad a uno u otro medio dentro de una sociedad.

Hoy, la educación superior enfrenta la tarea de enseñar y motivar a jóvenes que han experimentado una vida de aprendizajes mediados por tecnologías que, desde la primera infancia, les han ofrecido una interactividad y posibilidades creativas con un alcance sin precedentes. La persona joven universitaria de hoy, experimentó antes como infante juegos computacionales programados para reconocer y adaptarse a sus patrones de respuesta favoreciendo experiencias reforzantes; o quizá logró como adolescente producir material audiovisual de alta calidad mediante su dispositivo inteligente, impactando luego a una sociedad donde se hizo viral. Año con año, desde muy temprana edad, la hoy persona universitaria asimiló lenguajes audiovisuales con gramáticas complejas que parecerían absolutamente incomprensibles para ciudadanos de principios del siglo XX, quienes aún se asombraban ante las primeras filmaciones de trenes en movimiento, comprobando que la enorme máquina acercándose en pantalla no acababa por arrollarlos (Scolari, 2020). Hablamos de hombres y mujeres crecidos entre el uso simultáneo de pantallas de teléfono, tablets, laptops y televisión led; universitarios que nunca conocieron las prácticas pasivas asociadas con la vieja televisión, donde el consumo de contenido era fundamentalmente unidireccional, desde las grandes empresas y hacia las audiencias meta con poca posibilidad de retroalimentación.

En cambio, personas que sí han conocido la omnipresencia del ruido de fondo de pantallas a lo largo de gran parte de su vida, aspecto capaz de influenciar el desarrollo cognitivo llegando

incluso a variar las habilidades ejecutivas a través de los primeros años (Jourdren, Bucaille y Ropars, 2023). Gentes que han dedicado grandes porciones de su tiempo a utilizar diferentes tipos de medios entre redes sociales y aplicaciones variadas, de manera simultánea, en busca de información o entretenimiento. Siendo el caso que esto último, a saber: el muy frecuente uso de diversos medios al mismo tiempo, también ha demostrado ser capaz de modular el perfil cognitivo y del aprendizaje para las personas durante la educación superior (Lau, 2017). No hace falta continuar preguntando si los nuevos usos de los nuevos medios podrían ser capaces de generar cambios a nivel de funcionamiento cerebral, cuando se ha comprobado que incluso una sola hora de uso a lo largo de una semana puede dar lugar a modificaciones de este tipo (Dong, Li y Potenza, 2017). Tampoco hace falta figurar si el uso diferenciado de medios podría además asociarse con modificaciones a nivel de estructura cerebral. Esto último, bien sabemos ahora, ocurre de manera habitual como parte del desarrollo constitutivo de los sistemas nerviosos en las personas expuestas a un alto consumo en ecologías de medios transmediales (Loh y Kanai, 2014). Por otro lado, sí urge que atendamos otro tipo de cuestionamientos, por ejemplo asociados con las implicaciones potenciales de estas diferencias generacionales, en relación con el tipo de propósito al que se orienta la educación superior en la universidad necesaria.

Para una universidad en cuya misión institucional se explicita que la acción sustantiva busca concretarse en “acciones pertinentes y solidarias, preferentemente, con los sectores sociales menos favorecidos o en riesgo de exclusión” (UNA, 2024); algunas particularidades asociadas con los perfiles de aprendizaje y habilidad de las personas jóvenes ciudadanas de culturas transmediales deberían ser de especial interés. Solo por mencionar un par, podemos referir que la historia de aprendizajes vitales vinculada al uso de medio para producir y expresar opinión con amplias posibilidades de difusión, facilitan para estas personas jóvenes un accionar participativo y activista de alto compromiso e involucramiento por encima del percibido en generaciones anteriores (Kahne, Middaugh y Allen, 2015). Mismo que resulta especialmente manifiesto en defensas cotidianas de índole ambiental, derecho animal, reivindicaciones asociadas con el género, entre otras. Poco, podríamos decir, ha invertido la universidad necesaria en explorar estas fortalezas constitutivas de su comunidad aprendiente, para favorecer una sinergia al respecto de la misión señalada anteriormente.

O bien, por mencionar otro tema, igualmente poco se ha atendido la necesidad de actualizar la noción de “territorio” que suele manejarse en la universidad necesaria, aludiendo habitualmente a determinada área geográfica donde pueden ejecutarse acciones sustantivas. En cambio, gran parte de la experiencia vital de las personas que conforman las culturas transmediales, ha ocurrido ya no en espacios geográficos de la índole descrita, sino en portales, plataformas o metaversos del ciberespacio; espacios donde han desarrollado importantes aprendizajes, significativas experiencias de convivencia social, u organización política, etc. Empero, cuando la universidad necesaria establece los requerimientos sobre el dónde se realizará un proyecto de investigación o una actividad de extensión, se sigue preguntando por la provincia, el distrito...etc. Apremia por ello que esta categoría, como tantas otras, se actualice y expanda para también incluir los sitios y territorios propios del ciberespacio, desde donde una generación con las herramientas y oportunidades adecuadas puede también generar importantes transformaciones.

## Referencias

- Baricco, A. (2019). *The game*. Anagrama.
- Dong, G., Li, H. y Potenza, M. (2017) Short-Term Internet-Search Training Is Associated with Increased Fractional Anisotropy in the Superior Longitudinal Fasciculus in the Parietal Lobe. *Frontiers in Neuroscience*, 11. <https://doi.org/10.3389/fnins.2017.00372>
- Jenkins, H., Ford, S. y Green, J. (2015). *Cultura Transmedia. La creación de contenido y valor en unacultura en red*. Editorial Gedisa.
- Jourdren, M., Bucaille, A. y Ropars, J. (2023). The Impact of Screen Exposure on Attention Abilities in Young Children: A Systematic Review. *Pediatr Neurol*.142:76-88.
- Kahne, J., Middaugh, E. y Allen, D. (2015). Youth, new media, and the rise of participatory politics. En Allen, D. y Light, J. (Eds) *From Voice to Influence: Understanding Citizenship in a Digital Age*. pp. 35-57. University of Chicago Press.
- Lau, W. (2017). Effects of social media usage and social media multitasking on the academic performance of university students. *Computers in human behavior*, 68, 286-291.

Loh, K. y Kanai, R. (2014). Higher Media Multi-Tasking Activity Is Associated with Smaller Gray-Matter Density in the Anterior Cingulate Cortex. *PLOS ONE* 9(9): e106698. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0106698>

Scolari, C. (2022). *La guerra de las plataformas. Del papiro al metaverso*. Anagrama.

UNA (27 de febrero del 2024) *Ámbito Institucional: Misión y Visión*. UNA Transparente. [https://www.transparencia.una.ac.cr/index.php?option=com\\_content&view=article&id=298&Itemid=742](https://www.transparencia.una.ac.cr/index.php?option=com_content&view=article&id=298&Itemid=742)