

**VI CONFERENCIA INTERNACIONAL DE ESTUDIOS HUMANÍSTICOS
TALLER III: GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
EN LAS SOCIEDADES CONTEMPORÁNEAS**

**Competencias transmedia en estudiantes que iniciaron su licenciatura en
Periodismo durante la pandemia de COVID-19**

*Transmedia skills of undergraduates who started their Journalism studies during
the COVID-19 pandemic*

Lic. Mercedes Muñoz Fernández. Facultad de Comunicación, Universidad de La Habana. Cuba.
mercimf00@gmail.com.

RESUMEN

La investigación se centra en el análisis de las competencias transmedia desarrolladas por un grupo de estudiantes de Periodismo de la Facultad de Comunicación de la Universidad de La Habana, que iniciaron sus estudios de pregrado en 2021 durante la pandemia de COVID-19. Se exponen los principales aspectos teóricos referentes a las competencias transmedia, enfocadas a partir de diálogos de elementos de la Ecología Mediática y los Estudios Culturales. Se presenta una caracterización del contexto sociopolítico y tecnológico cubano actual. Es un estudio cualitativo de carácter exploratorio, sustentado en técnicas de investigación como la revisión bibliográfica-documental, entrevistas semiestructuradas a los profesores, grupo focal con estudiantes y encuestas a escala. Los resultados serán útiles para diseñar programas y procesos de formación que potencien las competencias necesarias para el ejercicio profesional.

Palabras Clave: Competencias transmedia; Cultura colaborativa; Estudiantes de periodismo

ABSTRACT

This research focuses on the analysis of transmedia skills of undergraduates who started their Journalism studies during the Covid19 pandemic in 2021 at the Faculty of Communication of the University of Havana. It's based on the dialogue among several perspectives identified in the Media Ecology and the Cultural Studies. The investigation proposes a characterization of the contemporary sociopolitical and technological context in Cuba. It's a qualitative and exploratory study, supported on investigation techniques such as the bibliographical documental revision, the focus group and a questionnaire. The results would be useful in the designing of professional curricula aimed to potentiate the development of competencies for the professional practice and productive routines of Journalists.

Keywords: *Transmedia skills; Collaborative culture; Journalism students*

INTRODUCCIÓN

Entre las discusiones más relevantes que los cambios tecnoculturales y sociales han supuesto, se encuentran las definiciones tradicionales de alfabetismo, con un particular énfasis en la categoría de “alfabetismo mediático”. El llamado alfabetismo transmedia surge fruto de un proceso de evolución, que demanda nuevas competencias de los usuarios para su inserción en este contexto online y offline, bajo una cultura derivada de la existencia de ambientes reticulares digitales. El nuevo concepto va más allá de atender a las estrategias de aprendizaje en dichos entornos. Al igual que el alfabetismo mediático, señala las habilidades para el consumo crítico y lo supera, al estudiar también las capacidades productivas y de intercambio de contenidos de forma migratoria a través los medios interactivos.

Se cuenta con la motivación de hallar posibles carencias o fortalezas en una formación marcada por el particular contexto de la COVID-19 que catalizó la necesidad de emplear las TIC en la configuración educativa. Responde a los intereses de la Universidad de conocer cómo funciona la autogestión del conocimiento y, a largo plazo, a las demandas de la sociedad y el gremio de graduar profesionales más preparados tanto para la producción, como para la interpretación de debates transmediáticos.

La novedad de esta investigación desde Cuba está dado por su posicionamiento de lo que son las competencias transmedia, que implican la generación de discursos transmedia, una comprensión —consciente o no— de los entornos donde se expande esos discursos y formas diferentes de aprender habilidades por parte de los usuarios. La investigación ayuda a conocer, entender y recuperar las prácticas en que se sustenta la relación universitarios-medios interactivos digitales, y aportará información útil, no solo para académicos de estos temas, sino también para empleadores y maestros.

El presente acercamiento busca, entonces, caracterizar las competencias transmedia desarrolladas por los estudiantes de Periodismo en la Facultad de Comunicación de la Universidad de La Habana que iniciaron su licenciatura en el contexto de la Covid-19 a partir del diagnóstico que realizara la autora en su tesis de licenciatura (Muñoz, 2022). Con ese objetivo se encuestaron 42 estudiantes de 2do año de periodismo (en 2022) de dicha institución. Es una muestra no probabilística que, acorde con las exigencias de la perspectiva cualitativa de investigación, no implica la generalización de los resultados, sino el trabajo posterior con especificidad que se está realizando actualmente para ser evaluado como continuidad de este estudio.

METODOLOGÍA

Los resultados de la encuesta se analizaron llevándolos a escala, de forma tal que para su interpretación se contabiliza cada tipo de respuesta. Para subcompetencias evolutivas (preguntas de selección única y puntos equivalentes a número seleccionado) y para subcompetencias que no se pudieron analizar de forma evolutiva (preguntas de selección múltiple con un punto por cada elección). Son 6 opciones de escala general en todos los ítems (23) relacionadas con la siguiente escala (ningún desarrollo 0 – 5 máximo desarrollo) El diagnóstico se realiza así y no directamente en una escala porque se asumen que en ocasiones los usuarios tienen las competencias y no saben nombrarlas o autoevaluarse. Por último, se realizaron cuatro sesiones de Grupo Focal.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los enunciados científicos relativos a la comprensión de los procesos comunicativos pueden agruparse a través de un conjunto de perspectivas dominantes en la evolución desde el abordaje del receptor hasta el entender a cada individuo como agente comunicativo y la alfabetización es un término que siempre ha sido disputado y muchas veces entendido como un proceso de educación bancaria de uno a muchos, en vez de como una apropiación cultural amplia y participativa. El alfabetismo transmedia, por su parte, mira hacia los Estudios Culturales y la Ecología Mediática como marcos teóricos privilegiados puesto que al hablar de ello en el contexto de los entornos emergentes con las TIC lleva implícito el reclamo de importancia de los nuevos medios y modos de aprendizaje. Ello se ha tenido en cuenta en la evolución de los alfabetismos.

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

Ese referente teórico permite estudiar el concepto de transmedia vinculado a los usos sociales de los usuarios, como forma de hilar sus propias narrativas en la ecología mediática y el contexto a nivel país o global. Ello marca una diferencia respecto a la mayoría de las investigaciones en Cuba que se acercan al término desde el ámbito del análisis de producciones o pauta de narrativas.

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

A partir de los presupuestos que reconocen la condición transmedia en la relación de usuarios con los medios digitales interactivos, el proyecto *Transmedia Literacy* (Scolari, 2018b) promueve el concepto que se asume a los efectos del presente estudio:

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

Luego de una revisión, y teniendo en cuenta las aproximaciones desde Cuba (Izquierdo, 2020), (Hernández, 2019) y (Pérez Forteza, 2020), para la presente investigación se confecciona un conjunto de dimensiones e indicadores basados en la taxonomía presentada por el proyecto Transmedia Literacy (Scolari, 2018b) que, a su vez, tomó como referente entre otros expertos a (Jenkins et al., 2006), (Boyd, 2014) y fue validada por 10 instituciones en 8 países, de ellos dos latinoamericanos. La operacionalización para la encuesta se muestra en la Figura 1.

1. Competencias de producción: entendidas como la posibilidad de concebir planificar, producir, editar o reapropiar contenidos desde diferentes plataformas y lenguajes (competencias operativas y creativas). Se basa en la Creación y modificación de producciones escritas, de audio, video o imágenes, diseños y dibujos. Se puede incluir también el uso de software y herramientas para esos fines. De igual forma, otros autores insertan aquí el uso de códigos y herramientas TIC para crear páginas web, formatear ordenadores, conectar dispositivos a redes locales, por ejemplo.
2. Competencias con los medios y la tecnología: se dice de la adquisición de conocimientos sobre los medios (consumo de contenidos, dieta mediática y de tecnologías, lenguajes, entorno mediático, reflexión sobre cualidades de un software y habilidades relativas a poner en práctica esos conocimientos). Incluye el reconocimiento y descripción de los intereses o estructuras de las empresas de medios, la publicidad o características tecnológicas también.
3. Competencias en la prevención de riesgos, ideología y ética: se refiere al análisis de representaciones mediáticas (violencia, estereotipos o valores), ética gamer, la protección de la privacidad y seguridad digital; así como el conocimiento de normas o regulaciones legales en este ámbito. Se vincula también con el reconocimiento y descripción de fuentes e información fiable, unido a la Evaluación y reflexión a fin de adoptar medidas.

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

5. Competencias narrativas, estéticas y performativas: las prácticas vinculadas a estas competencias incluyen la reconstrucción de mundos narrativos, rasgos estéticos y la interpretación, tanto en escenarios presenciales como virtuales, ya sea desde la actuación, baile, música o cosplay¹. Así como la evaluación y descripción de géneros y formatos. Se asocia también a habilidades dentro de los videojuegos como la adaptabilidad, el avance en las historias del juego con herramientas, estrategias, mapas y expansiones.

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

¹ El cosplay es un fenómeno mundial presente en muchos países independientemente de su cultura o nivel económico, consiste en elaborar trajes y armaduras lo más fielmente posible a los personajes de series, videojuegos, películas, mangas, anime y otras narrativas transmedia (Castro, 2016).

Figura 1: Se señala la cantidad de personas que se ubicaron en cada nivel (Elaboración propia) a partir de la gestión de datos de la encuesta.

La COVID-19 como catalizador de modificaciones en el aprendizaje

Ante la emergencia sanitaria, la Universidad de La Habana centralizó el proceso de enseñanza aprendizaje con el fin de dar acceso gratuito a en una plataforma institucional EVEA, basada en Moodle. Así se intentó ofrecer un escenario “útil, de uso personal y colectivo, mediante el cual los docentes logran establecer un canal comunicativo interactivo con los estudiantes (...) con diversas alternativas de gestión del aprendizaje para los mismos y que pueda ser convenientemente adaptado a sus necesidades (Laurencio-Leyva, Velazquez, & Peña, 2022).

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

En el ámbito de la formación específica de periodistas se observa que el contexto también reforzó las mediaciones de polarización política en las formas en las que se discute y se desarrolla el discurso o debate en redes de lo que era cuando se constituyó la disciplina², hace cuatro años y eso demanda que cada vez sea más necesario generar competencias analíticas. Una investigación sobre los desafíos de la infocomunicación en el país ante la COVID-19 (Silva, Barbosa, & Muñoz, 2021) señala la pobre colaboración en la co- creación de contenidos digitales, las insuficientes infraestructuras tecnológicas, y la urgente necesidad de alfabetizar a las personas en el uso y consumo de contenidos de este tipo. Las iniciativas mediáticas expuestas en dicho estudio cumplen con su función de informar, pero no en todos los casos, llevan a la profundización, reflexión o a generar un intercambio con los usuarios.

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

² Comunicación Hipermedia, Tecnología y Sociedad

(Silva, Barbosa, & Muñoz, 2021). Dichos proyectos se nutrían en especial con el potencial que ha salido recientemente de las universidades y por tanto debe seguirse formando esas competencias que en ocasiones son vistas como satélites en la formación curricular y puesta en práctica desde la realización periodística.

Competencias Transmedia en perspectiva: consideraciones finales

La idea del estudio era tener una visión cualitativa de las Competencias transmedia en el caso analizado: un grupo de estudiantes de periodismo que iniciaron la carrera durante la pandemia de COVID-19. En primer término, se observa en los resultados que la investigación por el contexto atípico de la muestra, genera un conocimiento agregado que se relaciona con dinámicas virtuales o híbridas en el proceso docente educativo útil en función de mantener las buenas prácticas y perfeccionar de este modo otras acciones pedagógicas.

Los estudiantes de periodismo analizados poseen en general algún desarrollo de Competencias transmedia, aunque los casos de máximo desarrollo en las subcompetencias no superen el 21% de la muestra (9 estudiantes) como se ve en la Figura 1. Son capaces de buscar, seleccionar, recuperar y gestionar información u otros recursos para su intercambio, producción y consumo en ambientes reticulares digitales. Aplican criterios de comparación estética como logran, en su mayoría satisfactoriamente, reconocer, describir y evaluar situaciones de riesgo en estos entornos.

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

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

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

Tabla 2 (Elaboración Propia)

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

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

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

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

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

No se trata de que el periodista sea experto en diseño, actuación o como gamer, por mencionar algunas de las competencias más marginadas. Pero poner en perspectiva académica y extensionista las competencias relegadas a entornos informales podría potenciar la intención declarada por el 40.7% de la muestra de usar sus habilidades para pensar y hacer periodismo que se señala en la Figura 3.

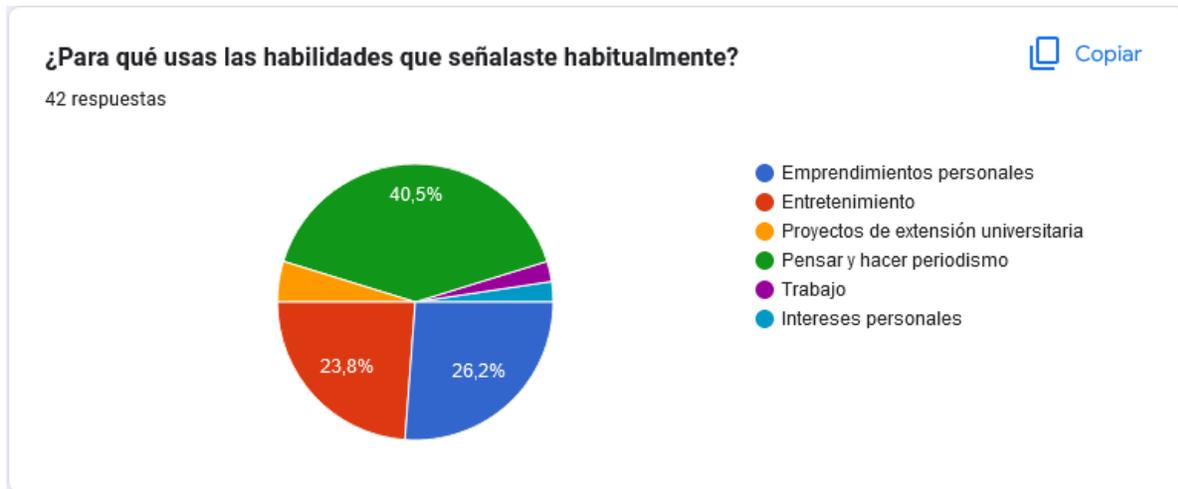


Figura 3 (Elaboración propia)

Además, en la Figura 3 se observa cómo el 50% de la muestra prefiere emplear sus habilidades para emprendimientos personales y entretenimiento, mientras que solo 2 estudiantes dicen usar sus competencias para proyectos de extensión universitaria. Encontrar marcadas brechas entre la academia y sus intereses, cultura o prácticas individuales aleja a los estudiantes de la formación que la Facultad de Comunicación les ofrece. Para la Lic. Karla Picart (comunicación personal, septiembre de 2022), profesora vinculada con Competencias de producción, aunque el Plan E demanda mucha atoplepararse, dicha formación debería ser su principal hilo conductor.

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

Esto siempre ha pasado, pero ahora la mayoría de ellos trabajan en cosas que no tienen que ver con el Periodismo ni la Comunicación, debido a su primer año con educación a distancia sin la práctica para ejercer. Entonces, sus trabajos suelen ser de otras áreas con jefes menos comprensivos y por ende se reduce su práctica periodística y se desvinculan o desmotivan de la profesión.

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

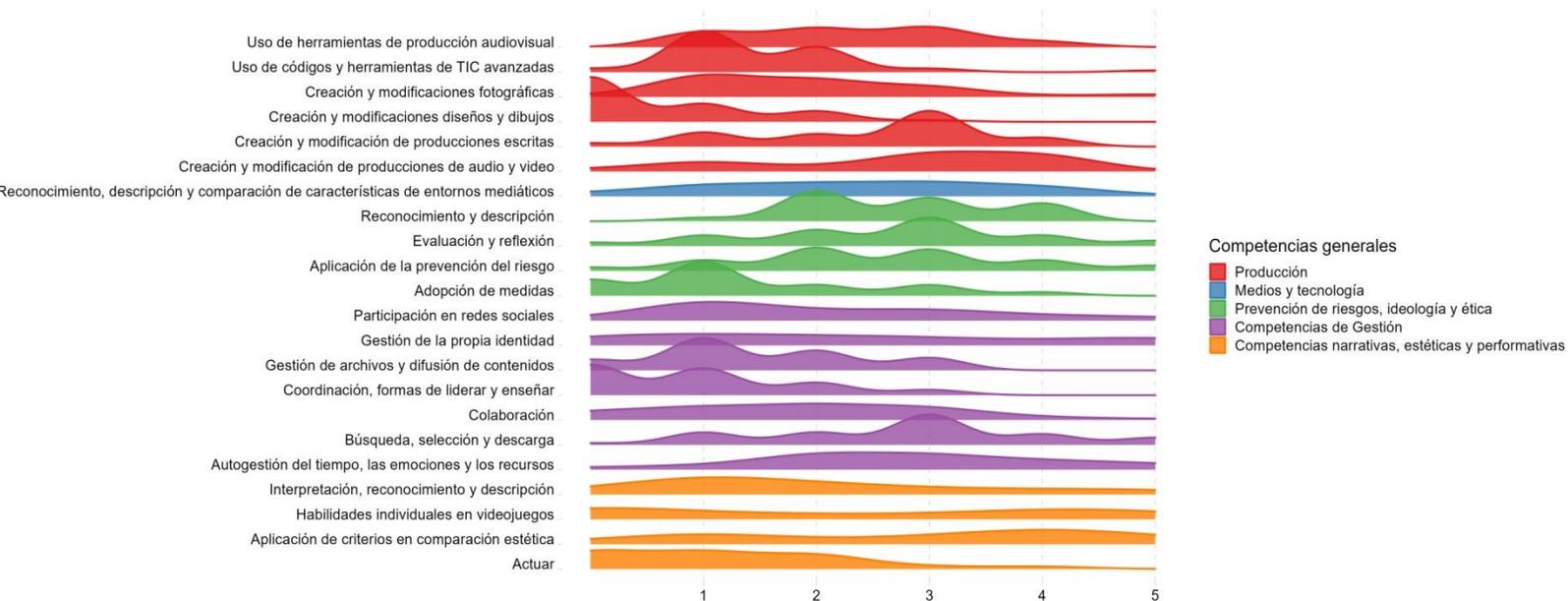


Figura 4 (Elaboración propia)

De ahí que sea valioso aplicar estudios similares desde los primeros años de la carrera en función de adaptar los contenidos de los programas a las mayores necesidades que se identifiquen. La Figura muestra el desarrollo irregular y aquellas subcompetencias más y menos desarrolladas de

forma grupal con olas que visibilizan la cantidad de personas en cada nivel (0 – Ningún desarrollo, 1- Mínimo Desarrollo, 2- Poco Desarrollo, 3- Algún desarrollo, 4- Bastante desarrollo, 5- Máximo Desarrollo).

CONCLUSIONES

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

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

Los aprendizajes transmedia no son lineales por lo que las competencias no se generan de forma escalonada. Teorizar en torno a ello no hace, por supuesto, que surja el fenómeno. El aprendizaje en general nunca ha sido lineal pero el sistema de conocimiento imperante en Occidente se fundó en una educación moldeada desde el paradigma verticalista y jerarquizado de uno a muchos. Con los actuales ambientes reticulares digitales no solo se modifican las formas en que los usuarios agentes participan de la comunicación y las competencias profesionales necesarias para el periodismo. También existe un soporte para visibilizar que la formación del conocimiento se basa en experiencias, es multimodal y asociativa.

De ese modo se genera una demanda de cambio al paradigma de muchos a muchos en la academia que potencie también prácticas colaborativas. De esta forma se expresa la mediación que tienen los contextos sociotecnológicos en el desarrollo de competencias transmedia. La pandemia de COVID-19 también aceleró la fusión entre la educación formal y el uso de herramientas de comunicación (como WhatsApp) que formaban parte del ámbito privado e informal. La muestra, por estas circunstancias atípicas, ha generado un conocimiento agregado

sobre dinámicas virtuales o híbridas; útiles para perfeccionar acciones pedagógicas y de extensión universitaria. Esta propia experiencia podría contribuir a que su futura actividad profesional sea más ubicua e hiperconectada.

En el contexto cubano también se reforzaron las mediaciones de polarización política en las formas en las que se discute y se desarrollan los discursos en redes. Eso demanda cada vez más capacidades analíticas y críticas como parte de las Competencias de prevención del riesgo, ética e ideología pero también vinculadas a la gestión para la participación y colaboración. La formación de un periodista no se completa cuando puede identificar estereotipos o discursos de odio en redes sociales si no es capaz de generar acciones que muevan el pensamiento social en torno a estos conflictos. Por tanto, los estudiantes no pueden verlas como capacidades individuales solamente, sino como conocimientos a multiplicar en función del objeto social del periodismo.

Al comparar las cinco Competencias transmedia a escala se evidencia que aquellas donde se alcanza máximo desarrollo en promedio (aunque siguen estando poco extendidas en la muestra) están más vinculadas al consumo que a la producción o gestión. Si se tiene en cuenta que se trata de estudiantes de periodismo, esto resulta una importante alerta. Aunque el caso de estudio específico confirma que la apropiación cultural y adaptación evolutiva para el uso de las TIC es previa a la infraestructura de Internet y predomina la articulación en red; la formación de competencias de producción y gestión tienen que desanclarse de apegos o críticas a la retórica del “nativo digital” pues lejos de ser útil a menudo resulta una distracción para entender los retos que enfrenta la juventud en un mundo informatizado.

Tampoco se puede presuponer el desarrollo totalmente independiente de las competencias transmedia como parte del Plan E porque queda a expensas de los contextos, mediados por distintas brechas, de cada estudiante y las posibilidades que tenga en espacios informales de acercarse a estas capacidades.

BIBLIOGRAFÍA

1. Boyd, D. (2014). *It's complicated: the social lives of networked teens*. Yale College: Yale College.

2. Hernández, A. (2019). *Competencias profesionales necesarias para la gestión de información de los medios de comunicación cubanos en las redes sociales digitales*. (Tesis de pregrado). Universidad de La Habana, La Habana.
3. Izquierdo, Y. (2020). *Programa de Alfabetización Mediática e Informativa (AMI) para estudiantes de pregrado de la Facultad de Comunicación de la Universidad de La Habana*. (Tesis de pregrado). Universidad de La Habana, La Habana.
4. Jenkins, H., K. Clinton, R. Purushotma, A. Robison y M. Weigel (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, Chicago, IL: MacArthur Foundation.
5. Laurencio-Leyva, A., Velazquez, R., & Peña, Y. (2022). La virtualidad en la educación superior cubana: influjo del CEPES-UH en su desarrollo. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41.
6. Pérez Forteza, Y. (2020). *(Des) informados en una Cuba cada vez más digital*. (Tesis de pregrado), Universidad de La Habana, La Habana.
7. Scolari, C. (2018a). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Barcelona, España: Ce.Ge.
8. Scolari, C. (2018b). *Alfabetismo Transmedia En La Nueva Ecología De Los Medios*.
9. Silva, N., Barbosa, M., & Muñoz, M. (2021). Los desafíos de la COVID- 19. Análisis desde el escenario infocomunicacional en Cuba. *Alcance. Revista Cubana de Información y Comunicación*, 9 (24), 16- 33.