

# El aprendizaje informal en el currículo informal desde una perspectiva crítico-social

## Informal learning in the informal curriculum from a critical-social perspective

**Andrés Felipe Pérez Velasco<sup>1</sup>**

Investigador Redipe

83

### Resumen

El objetivo de esta investigación tiene como fin explorar y exponer el papel de la educación a través del aprendizaje informal en la práctica de la socialización digital, en particular, en el rol que tienen los memes, frases e ilustraciones como parte del currículo informal en la co-edificación de la intersubjetividad de los jóvenes actuales, en redes sociales como Facebook e Instagram. Como conclusión no se logró hallar la existencia general de prosumidores [productor-consumidor]; al contrario, se planteó la existencia general de prosumidores-replicantes en la gran mayoría de la población usuarios-estudiantes, en virtud de lo cual los contenidos prefigurados,

los medios y plataformas digitales estarían realizando una nueva educación bancaria en la intersubjetividad por vía del aprendizaje informal. Esta propuesta investigativa emergió como resultado de la tesis de Maestría en educación: Desarrollo humano de la Universidad San Buenaventura-Cali.

### Abstract

The purpose of this research was to explore and expose the role of education through informal learning in the practice of digital socialization, in particular, the role of memes, phrases and illustrations as part of the informal curriculum in the co-edification of the intersubjectivity of today's youth, in social networks such as Facebook and Instagram. As a conclusion, it was not possible to find the general existence of

<sup>1</sup> Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3043-390X>

Correo: [andresfelipe3286@hotmail.com](mailto:andresfelipe3286@hotmail.com)

Número celular: (+57) 319 415 40 26

Afiliación académica: investigador independiente

prosumers [producer-consumer], on the contrary, the general existence of prosumer-replicants in the vast majority of the user-student population was proposed, by virtue of which the prefigured contents, the media and digital platforms would be carrying out a new banking education in intersubjectivity through informal learning.

**Palabras clave:** Aprendizaje informal - intersubjetividad - socialización digital - currículum informal – relatoría crítica - meme

**Keywords:** Informal learning - intersubjectivity - digital socialization - informal curriculum - critical reportage - meme

### Introducción

La revolución digital ha germinado en los nuevos contextos emergentes, fuertemente imbricados en los entornos virtuales-digitales, como redes sociales como Instagram, Tik Tok o Facebook, y micro redes sociales interconectadas como Whatsapp, Netflix o Telegram, constituyendo desde los inicios del siglo XXI nuevas formas sociales, modernas (en Ortega y Gasset 2020) entre las cuales aparece la socialización digital, en la cual se abandona la exclusividad que poseía la socialización presencial, y se genera un entrecruzamiento entre el mundo real-corpóreo, y los entornos virtuales-digitales, desterritorializándose el hecho social. Situación desde la que cada vez se hace menos evidente encontrar las fronteras en la socialización entre ambos contextos. En la nueva sociedad de la información y el conocimiento (SIC), señalado por Said (2009) como un nuevo paradigma técnico-económico de la sociedad industrial, en la cual la velocidad de los avances tecnológicos y la rapidez con la que se fagocita la información, ha

generado una preponderancia de la información y el conocimiento. En esta misma línea el autor asegura que la comunicación deja de estar situada únicamente en el terreno cultural y se transforma como eje central de aspectos como la economía, el transporte, el ocio, la educación, etc. Dentro de estos derroteros digitales-virtuales de la SIC, los jóvenes adultos, adolescente, niñas y niños interactúan por medio de diversas dinámicas que no se encuentran únicamente situadas en el mundo real [físico-corpóreo], también se adentran y discurren en *ecosistemas virtuales-digitales* con otras lógicas de socializar, es en este contexto que, según distintos investigadores como Catela, Alter, Desgurmet, Spitzer, Kullak *et al.*, Amaya y Prado, Hubner y Karow (citados en Pérez-Velasco, 2021) los usuarios-sujetos estarían situados en estos entornos un tiempo aproximado de 6 a 7 horas. Tiempos y espacios que a raíz de la denominada pandemia, tras dos años de una imposibilidad de socializar presencialmente plenamente, se extendieron más allá de las 6 a 7 horas en promedio, debido a que diversos ámbitos como el académico, laboral y el ocio quedaron reducidos a lo virtual-digital.

Dentro este nuevo panorama, y al interior de esta apuesta es pertinente iniciar a reconocer que se comprendería visualmente como: meme [o momo], ilustración y frase.



Figura 1. El meme, la ilustración y la frase. *Montaje de autor.*

### Metodología

El ejercicio explorativo y expositivo que se plantea al interior de este artículo, emerge de la tesis en la Maestría en Educación: Desarrollo Humano de la Universidad San Buenaventura de Cali, llamada *Socialización digital e Intersubjetividad en la educación: Una urdimbre desatendida*, la cual fue realizada desde una metodología que se afirma en un paradigma de investigación crítico-social, acompañado desde un tipo de investigación mixto (cualitativo y cuantitativo), para esta propuesta fue oportuno secundar con los aportes del paradigma investigativo histórico-hermenéutico, el cual siempre fue gravitado por el paradigma crítico-social. En esta misma línea se recurrió a participantes entre los 18 a 24 años, ubicándolos dentro del grupo etario de jóvenes. Desde lo anterior, para esta labor se usaron como instrumentos un Grupo de Discusión, acompañados de la una Bitácora y una encuesta semiabierta, y por último se empleó el acompañamiento de la *Etnografía Virtual* acompañada con la bitácora y recortes de Pantalla para sistematizar los hallazgos en todo el proceso de investigación. Siendo así, en la etnografía virtual se recurrió e indagó las *cuentas de memes genéricas* que contaran con un alto porcentaje de seguidores, es decir, cuentas de contenidos en Instagram y Facebook que compendian memes, frases e ilustraciones, donde todos estos contenidos son de temáticas

diversas y genéricas afincadas en el humor, cuentas que son consumidas y producidas por la vasta mayoría de la población en su papel de usuarios-estudiantes. Diferenciando estas cuentas de memes genéricas de otras cuentas de memes con temáticas específicas. En la sistematización se lograron analizar un total de 2033 memes, ilustraciones y frases.

Para la elaboración de este procedimiento se ofreció disponer tres tiempo y espacios como trayectos investigativos. En el primero se realizó una apuesta de etnografía virtual en redes sociales como Instagram y Facebook. En el segundo se puso en práctica una serie de encuestas semiabiertas en algunos salones de clase en instituciones oficiales [públicas] de la ciudad de Cali, que si bien no formaron parte de la sistematización, se pudo recopilar información para contrastar la información recogida en la etnografía virtual y el grupo de discusión. Y por último, en el tercer trayecto se optó por realizar un grupo de discusión en dos sesiones, en la última sesión se acompañó con un taller de competencias transmediáticas dentro del enfoque Investigación-Acción. Lo anterior comprendiendo que los dos primeros trayectos investigativos se fueron vivenciando al unísono, con el fin de encontrar conexiones, relaciones en los descubrimientos que se fueron presentando.

El objetivo de esta investigación tenía como fin explorar y exponer el papel de la educación a través del aprendizaje informal en la práctica de la socialización digital, en particular, en el rol que tienen los memes, frases e ilustraciones en el currículum informal en la co-edificación de la intersubjetividad de los jóvenes actuales, agenciada desde el aprendizaje informal en las redes sociales como Facebook e Instagram.

### Desarrollo:

Partiendo de lo expresado, al interior de esta propuesta no se buscó profundizar en las formas, en la estética, el formato por el solo formato del meme [momo], la ilustración y la frase, sino ahondar en la pragmática que tienen estas imágenes en la educación al interior de la socialización digital, es por esto, que se buscó descubrir particularmente en la estructura del formato [sintaxis] del meme, cómo este formato estaría incidiendo en los procesos de intersubjetividad de los jóvenes actuales. En su obra Martín (2018) define al meme como un virus, una información [idea o comportamiento] que se práctica por imitación, ya sea una vieja canción de cuna o un *challenge* [reto] viral de redes sociales, es en sí, una *unidad popular* que circula y se transforma por los usuarios en las redes sociales. Por otro lado Delia Rodríguez en su obra al meme citando a Dennett y Dawkins (citados en Rodríguez, 2013) como una idea que se transfiere de mente en mente, insertos en una *economía de los memes*, disponiéndose a una batalla por la atención y espacio en la memoria de los sujetos. Para Brodie (citados en Rodríguez, 2013) otro de los aspectos que confieren al meme un alto poder de atracción, estaría en que manifiestas necesidades básicas del humano como el sexo, la comida y todo aquello que pueda alertar del peligro al lector. Heath y Heath (citados en Rodríguez, 2013) resalta el rol del meme en lo concerniente a ofrecer respuestas e identidades a los sujetos de la comunidad. Si bien el meme, la ilustración y la

frase tiene características distintas, se propone presentarlos como un compendio tricéfalo, el meme, la ilustración y la frase (MIF) el cual tiene varias funciones en común, 1) se encargaría de suplir la percepción de ciertas necesidades básicas, 2) transferir diversos aspectos culturales, 3) dispensar aspectos identitarios, y 4) se encargaría de prometer pre-supuestas respuestas a distintas interrogantes al sujeto, en esta última se regresara posteriormente.

Desde otra perspectiva, en su obra Rowan (2015) se manifiesta a propósito del meme, según el autor el meme funciona fuera de las lógicas hegemónicas tradicionales, tributando en la *anticultura*, de característica dinámica y libre, inserto en una comunidad colaborativa que produce, distribuye y vive, lo cual ha sido instituyente desde sus inicios en foros como el de *4CHAN*, configurando en el meme la carencia de la memoria y la autoría. Según Dawkins y Shifman (citando en Rowan, 2015) los memes contendrían una visión darwiniana movilizados por la ley de la evolución natural, en la cual el meme [gen] estaría expuesto a la ley de la mutación, competición y selección natural, en la cual solo sobrevive el más apto. Sin embargo Rowan (2015) afirma que la postura darwiniana es incorrecta, pues el meme es un producto cultural en sempiterna metamorfosis, es *anti-diseño*, en ecosistemas de intercambio constante como propone Goriunova, es así, un *objeto-proceso* involucrado en un desarrollo de consumo y reinterpretación de información, difundiéndose sin control, asunto que según Rowan no comprende Rodríguez. Recuperando los aportes de Shifman el meme tiene en su interior el ritmo del diseño colectivo, es *folklore posmoderno*, es una leyenda urbana sin ninguna autoría. En esta misma rivera, Goriunova (citando en Rowan, 2015) el meme como práctica es *folklore digital*, nutrido por variopintas estéticas digitales como fotos retocadas, imágenes de dinosaurios o gatos, gifs animados, etc. Si bien en esta propuesta se

es participe en ver el meme sería un *producto cultural* en constante transformación, desde un enfoque del constructivismo cultural, como objeto-proceso, en el marco del anti-diseño, pudiéndose ver como parte del folklor digital. Se podría señalar dos aspectos, 1) el compendio tricéfalo MIF comparten buena parte de estas características señaladas por Rowan al ser productos de lo transmediático (en Scolari), en especial el meme y la ilustración, y 2) se propone no detallar los MIF desde la mirada del folklor digital, sino más bien desde el campo educativo, desde el aprendizaje informal y el currículum informal como se podrá evidenciar ulteriormente.

Hilando lo presentado, cabrían distintas preguntas a realizar en esta propuesta, en la pragmática social ¿Serían instituyentes las imágenes prefabricadas usadas para la producción de los MIF? ¿Cuáles serían los referentes culturales y las capacidades transmediáticas empleadas por los usuarios-jóvenes-estudiantes para interpretar y re-interpretar estos MIF? ¿Existirían implicaciones en la educación, la intersubjetividad y la socialización? Con el objetivo de intentar discurrir en nuevos virajes, se propone no solo yacer en perspectivas que ubican los MIF solo como elementos que ayudan a ilustrar un ecosistema de asiduo intercambio de contenidos, implicado en una dinámica de consumo, interpretación, re-interpretación, producción y comunicación de información [contenido] sin control alguno, sino, como ya se aseveró, se buscó escudriñar en el rol de las imágenes en la educación a través del aprendizaje informal en la socialización digital, posibilitando descubrir nexos y relaciones con las imágenes pre-figuradas y el formato [sintaxis] del meme, los que estarían modulando los procesos de intersubjetividad de los jóvenes actuales.

### **El meme como lo instituido, no lo instituyente (Resultados):**

Dentro del proceso investigativo, al interior de los grupos de discusión y las encuestas realizadas, solo se logró contrastar algo muy importante para esta formulación, y es que los jóvenes comprenden que los MIF son importantes para ellos dado que ellos realizan SD en su cotidianidad, viendo reflejados aspectos de su vida diaria en los MIF. Así mismo, comprenden que las redes sociales y micro redes sociales son importantes pues pueden practicar la SD. Por último, ellos no lograron reconocer bien las diferencias entre los meme, las frase y las ilustración, pero comprenden desde su percepción que los MIF están asentados en el humor, y por último distinguieron algunas temáticas de manera muy genérica como: fútbol, relaciones de parejas, familia, amistad, política, jet set [farándula], hechos virales de moda. Los frutos investigativos que se podrán ver a continuación, fueron el resultado de una reflexión crítica-social de las revelaciones promovidas por la apuesta en etnografía virtual.

Siguiendo a Pérez-Velasco (2021) los actuales e iridiscentes contenidos encontrados en los ecosistemas virtuales-digitales, redes sociales de características dinámicas como Instagram y Tik Tok, y micro redes sociales como Whatsapp y Netflix tendrían un papel fundamental en los procesos de educación, en particular en el *aprendizaje informal* (de tipo social) situado en la *socialización digital* (SD). Alves y Ferreira (2016) afirma que el aprendizaje informal de tipo social o tácito, es el aprendizaje no intencionado e inconsciente que se enfoca en aprender habilidades cotidianas, comportamientos y actitudes logradas en la vivencia en el empleo de redes sociales y las TIC. Desde lo anterior. dentro de las pléyades de contenidos dispuestos en la SD se podrían ubicar entre otros, los memes, frases e ilustraciones, a los cuales se le propone detallar como *documentos de socialización*

*digital* (DSD) comprendiendo que existiría un universo de DSD en el cotidiano de los usuarios-estudiantes [niñas, niños, adolescentes, jóvenes adultos]. DSD que conformarían un *currículum informal*, según Pérez-Velasco afirma:

“Comprendiendo el currículum informal como todo aquel contenido informal que entraña un rol socializador, culturizador, educador y comunicativo, desde el cual se socializa presencial y/o digitalmente, co-edificando, re-edificando un mundo en común, desde la intersubjetividad en la educación informal como una práctica cotidiana. [...] compuesto en una parte por meme, ilustraciones y frases en entornos virtuales-digitales, comprendiendo que dicho currículum está amalgamado de una pléyades iridiscentes de contenidos socio-culturales, como: series, animes, películas, canciones, vídeo-juegos, cartillas, libros, álbumes, billetes, monedas, juguetes, juegos de mesa, jingles [comerciales], tv comerciales, entre otros.” (Pérez-Velasco, 2021, p.87 y p.103).

Siguiendo a Pérez-Velasco, se plantea analizar el compendio tricéfalo de los MIF en el concepto de DSD y a su vez imbuirlo y labrarlo dentro de un currículum informal. Los memes, ilustraciones y frases encontrados en las redes sociales adquieren un nuevo rostro, el cual es oportuno dentro del campo educativo, entre otras áreas como la educomunicación, la alfabetización transmediática, y especialmente para esta propuesta desde el enfoque de la pensamiento crítico de Freire y relatoría crítica de Arboleda. Desde esta perspectiva, los DSD observados como parte de un currículum informal adquieren un papel fundamental en los procesos de educación en la socialización, de la endoculturación cotidiana, recuperando las afirmaciones de Pérez-Velasco (2021) los

contenidos transmediáticos como memes, ilustraciones y frases como DSD, conforman un currículum informal de naturaleza dinámica, el cual es esencial en la co-edificación de la *intersubjetividad*, de ese mundo en común, la cual se gesta en el calor de la comunidad de pares [usuarios-estudiantes] desde el aprendizaje informal de tipo social [o tácito]. Comprendiendo la importancia de la intersubjetividad dentro de la apuesta de la educación para el desarrollo humano, Duque y Sánchez (2021) afirman:

La intersubjetividad constituye la experiencia misma de la sociedad humana. Es la interacción social una vivencia intersubjetiva, en tensión dialéctica entre el uno y otro, montada sobre la escenificación de papeles sociales establecidos por la normalidad cultural. En la dialéctica interioridad y exterioridad, se reafirman el uno y el otro. Pero se trata del desafío de la singularidad ante los papeles hegemónicos y el desafío de la colectividad ante el narcisismo individualista. (p.49)

Es decir, los DSD instituyentes de un currículum informal, son sustanciales en la construcción en común acuerdo [lo intersubjetivo], estudiantes, educadores y comunidad en general que realizan ese mundo en común. Es por esta razón que se propone implementar una mirada que se encuentre en el asombro, y a su vez sea rigurosa sobre los DSD. Desde esta postura, como manifiesta Freire (2004; 2007) el docente tiene la responsabilidad de mantener una vigilancia atenta contra las situaciones que puedan traer posturas deshumanizantes, abandonando así una curiosidad inocente, migrando hacia una curiosidad crítica, incluso practicando una curiosidad epistemológica, con la cual se pueda lograr un mundo en común que se libere de praxis como la educación bancaria. Y siguiendo a Arboleda-Aparicio (2008) el pensamiento

crítico debe ser flexible y sin prejuicios, con una mentalidad abierta, que sea respetuosa y tolerable con lo distinto, así mismo debe tener la capacidad de tomar una visión personal del asunto a tratar con argumentos fiables.

Si se comprende lo expresado, se propone hacer empleo de una figura metafórica aportada por un anime como DSD.



Anime: Lord el-Melloi ii sei no Jikenbo: Rail Zeppelin Grace Note [2019]

Figura 2. Los DSD como fuente de la magia de la curiosidad epistemológica. Escena del anime *Lord el-Melloi ii sei no Jikenbo: Rail Zeppelin Grace Note*. Montaje del autor

En la escena de la ficción, un adulto joven [Hm] y una adulta joven [Mm], ambos magos, tienen el siguiente diálogo:

“[Hm]: Los humanos dependen de la información en vida, y mueren atados a ella, y la vista es la que más información ofrece. La vista fue la primera forma de magia de la humanidad, obtener información es la base de la magia. Por eso, los recuerdos y la información nos controlan. [Mm]: Tener un ojo mágico implica aceptar que te atara. Si decide comprar uno, tenga eso en mente.”  
(Nagano, 2019)

Sujetando lo ilustrado por el anime anterior, el *ojo mágico* al que se hace alusión se presenta como una metáfora desde la cual se posibilita desvelar y desentrañar el papel que tendría bajo esta propuesta, la curiosidad epistemológica de Freire y la relatoría crítica de Arboleda-Aparicio. Permitiéndose esto, ese ojo mágico podría

ofrecer una mirada ingenua que se quede en el simple gozo de toda aquella información propagada por la nueva sociedad de la información y el conocimiento. O bien podría este ojo mágico otorgar una óptica crítico-reflexiva que labre las imágenes desde una práctica atenta y rigurosa, que encuentre en los DSD fuentes de epistemología. Un ojo mágico que transforme a los prosumidores-replicantes en prosumidores crítico-reflexivos, asunto que se planteará al final del texto.

Retomando la unidad tricéfala del MIF, desde la academia también se ha afirmado que en el meme se daría la posibilidad de la *política 2.0* al interior de la conversación política en las redes sociales, desde la cual se pueda generar una mirada crítica de la realidad política y social (Martínez y Piñeiro, 2017). No obstante, se deben tener en cuenta dos aspectos, la mayoría de estos memes de contenido político crítico, terminan en apreciaciones humorísticas sobre

la realidad política y social, pues su formato al ser muy sintético, y no concatenado con otros, facilita la fragmentación de la complejidad social, la generación de habladorías [chisme], y por otro lado, los memes requieren que el lector-usuario tenga en su haber un enorme compendio de referentes de la *cultura mainstream* muy actualizado, por lo cual muchos usuarios quedan fuera del diálogo, sin comprender parcial o totalmente la intención comunicativa del meme. A partir de lo señalado, si bien existen varias *cuentas de memes* [perfiles dedicados a publicar MIF] con contenidos políticos-críticos, este tipo de cuenta de memes son muy poco frecuentadas y consumidas por la población en general, de igual manera en las micro redes sociales circula poco contenido de esta tipología en la cotidianidad del ciudadano promedio.

Comprendiendo lo expuesto, dentro de los hallazgos que se presentaron en la investigación, se propone exponer tres aspectos de forma sucinta que serían instituyentes, no dados [en Castoriadis] en la macro-práctica de socialización digital, los cuales tendrían profundas implicancias en la educación. Para este proceso investigativo fue primordial un tiempo y espacio que se vivenció desde inicios del 2016 hasta mediados del 2018, momentos previos a la realización de la investigación, desde el cual se pudieron ir desvelando las dinámicas de SD que practicaban los estudiantes-usuarios con los MIF. Y así mismo detectar la transformación que sufrió el meme en particular. El primer aspecto de ellos, se sitúa en la transformación que se dio en el meme, actualmente conocido popularmente como *momo*.



IMAGEN 1: [https://aminoapps.com/c/anime-es/page/blog/memes-viejos/QxJc\\_XujJk6GRJjnoZpQmWbBbwkxwI](https://aminoapps.com/c/anime-es/page/blog/memes-viejos/QxJc_XujJk6GRJjnoZpQmWbBbwkxwI)

IMAGEN 2: [https://www.instagram.com/p/CEWy\\_1qJIOB/](https://www.instagram.com/p/CEWy_1qJIOB/)

Figura 3. La transfiguración del meme entre el 2015 y el 2016. Montaje de autor.

En el primer meme de la figura 3, se puede observar el meme típico hasta mediados del 2015, el cual tenía entre sus temáticas tratadas una aleación profusa y descomunal de temas, la gran parte de ellos afincadas en el humor blanco, con una sintaxis [formato] muy sencillo, como se puede ver en el portal *Guioteca* (2015) existían variados ejemplos de memes en la época. En el segundo meme de la figura se puede apreciar el ya típico formato que emergió

en el 2016. Como se puede observar en la página de contenidos *OkChicas* (2016) distintos memes del año 2016. Bajo esta propuesta, el nuevo formato se puede revelar que su sintaxis esta pre-figurada con dos áreas, en la parte superior y primera, el autor o autores-usuarios escribiría, propondría su *intención comunicativa*, y en la segunda parte inferior el autor-usuario acompaña su intención comunicativa con una imagen. No obstante cuando se observa

con rigurosidad y panorámicamente como se propone, se descubre algo distinto. Como asegura Pérez-Velasco (2021) se puede encontrar en el nuevo formato del meme, que la intención comunicativa del usuario-estudiante(s) queda supeditada al contenido y mensaje de las imágenes pre-fabricadas ya existentes, con los cuales se construye el meme. Es decir, el pensar y la imaginación creadora quedan recludos en lo ya instituido (en Castoriadis), pues se rinde y secunda tributariamente a la dinámica constituyente del meme, el cual ya está subordinado a las imágenes ya pre-configuradas, ya dadas. Según Pérez-Velasco esto se puede comprender cuando se permite entender a los MIF y otros contenidos como DSD, que conforman un currículum informal y se aprenden desde el aprendizaje informal, por lo cual son percibidos por los usuarios-estudiantes como *activos culturales y sociales de gran valor*. Es por esta razón que los memes que entran a su *producción* rinden homenaje y tributan al contenido y mensaje de estas imágenes ya pre-fabricadas, y a su vez a los memes anteriores, que sirven como insumo y referente para la producción del nuevo meme. En el caso del segundo meme con el nuevo formato en la *figura 3*, la imagen pre-fabricada sería el personaje *Bugs Bunny* aburrido sentado con un portátil con el fondo rojo.

Bajo lo encontrado se puede evidenciar un desarraigo de ese pensamiento creador-imaginativo como fuente primigenia en la SD, pues es la intención comunicativa quien queda bajo las cadenas de lo ya instituido. Como se podrá advertir en la *figura 4*, es solo un ejemplo de los distintos que se podrían sistematizar. Se propone este recopilatorio de memes que manifiesta la inmanente y constituyente lógica instituida [dada] en el meme, comprendiendo que en la *figura 4* todos los memes son de cuentas de memes genéricas distintas, y todos tienen una disposición [diseño] y redacción diferente, más sin embargo tienen la misma

intensión comunicativa. Por otro lado, también es oportuno saber, que estos siete memes con una exacta intención comunicativa se encuentran copiados ["plagiados"] en otras cuentas de memes genéricas, lo cual manifiesta de nuevo el enorme poder que tienen como activos culturales y sociales de gran valor. Por último, en la imagen uno (1) de esta figura se puede apreciar la ilustración original que origino los memes que se exponen de la imagen (2) en adelante, es decir esta imagen original funda un imagen-prefigurada, múltiples memes con la misma intención comunicativa.

El segundo aspecto que se pudo descubrir está ubicado en el ejercicio crítico-reflexivo de ejercer una óptica panorámica y crítica sobre las temáticas que se encuentran en la unidad tricéfala del MIF, ejerciendo una relatoría crítica (en Arboelda-Aparicio). Como ya se aseguraba, anterior al año 2016 se podía visualizar una infinidad de temáticas que se encontraban en su mayoría dentro del humor blanco, empero, en el año 2016 en adelante se pudo ir descubriendo que si bien, se mantenían una diversidad de temáticas, se pudo hallar que un grupo muy representativo de temáticas se organizaban en tipologías que se podrían catalogar como atomizantes del tejido social teniendo en cuenta las afirmaciones del sociólogo Francisco Rodríguez, en su obra Rodríguez (2018) asegura que en la actual sociedad neomodernista (posmodernista) se enfoca y se produce en el objeto, y abandona el foco de lo humano, despreciando la idea sociocéntrica, situación que degenera en la destrucción de la comunicación intersubjetiva y las configuraciones sociales solidarias tradicionales, así mismo, esta lógica desintegra los mecanismos de integración social, precarizando la sociedad, lo cual direcciona hacia una erosión del tejido social, del núcleo familiar, produciendo en consecuencia subjetividades violentas y el desprestigio de *agencias de socialización tradicionales* [familia, escuela, comunidad, etc] y de los modelos de

identificación tradicional [madre, padre, hijos, profesor, etc].



IMAGEN 1: <https://www.instagram.com/p/B7ikRDJA7ud/>  
 IMAGEN 2: <https://www.instagram.com/p/CE5v5vmj9rl/>  
 IMAGEN 3: <https://www.instagram.com/p/CFANZZ0HFml/>

IMAGEN 5: <https://www.instagram.com/p/CDPBUCbDc-U/>  
 IMAGEN 6: <https://www.instagram.com/p/CFBgYpLjH60/>  
 IMAGEN 7: [https://www.instagram.com/p/OIG\\_FeYr7ie/](https://www.instagram.com/p/OIG_FeYr7ie/)

Figura 4. Lo instituido como lógica inmanente en el nuevo formato del meme. Montaje de autor.

Bajo este panorama, se hace muy llamativo el alto porcentaje de MIF que tienen como temáticas constitutivas lo que Rodríguez denomina el paradigma de la pulverización social, como se puede iniciar a visualizar en la figura 1. Lo anterior reconociendo que en todas las cuentas de memes genéricas que se pudo explorar, cuentan con un porcentaje muy alto de estas temáticas en comparación con las variadas

y casi infinitas temáticas que pueden aparecer en los MIF, las cuales aparecen una o dos veces en una cuenta, siendo muy minoritarias. Al contrario, estas temáticas descubiertas distribuidas en tres grupos (figura 5) conforman una agrupación de tipologías muy presente y repetitiva en las cuentas de memes genéricas. Como se propone observar en la figura 5, se ofrece uno de los ejercicios de etnografía virtual realizados que da cuenta de estas temáticas.

Revisión de los último 100 DSD de la cuenta de memes llamada *Cosquilla* ubicada en Instagram, realizada el día 15 de noviembre del 2020.



Figura 5. Temáticas descubiertas con presencia mayoritaria encontradas en los MIF. *Autoría propia.*

Comprendiendo las temáticas descubiertas, y el nuevo formato del meme, se puede evidenciar un *nuevo tipo de educación bancaria* que en este caso no sería prescrito por los educadores e instituciones, sino más bien en este nuevo contexto digital-virtual, por las temáticas descubiertas que se siguen replicando, asimismo por los MIF que son percibidos como activos culturales de gran valor, y por las dinámicas de socialización digital de las redes sociales. Distintas praxis en la SD de los jóvenes se logran y dinamizan desde la lógica de lo instituido, de lo dado. Es decir, un nuevo tipo de educación bancaria que fomenta una intersubjetividad prescriptiva.

Por último, como tercer aspecto dentro del planteamiento de la investigación, Pérez-Velasco (2021) asegura que al interior de la unidad tricéfala de MIF, se descubre lo siguiente, la ilustración manifiesta unas iridiscuentes cualidades en su estética y sintaxis, generalmente prolijas, lo cual lo diferencia en este aspecto del meme [momo]. Por otro lado las frases se presentan como las nuevas formas del

saber popular, como dichos populares, entrarían como relevo transmediático a los decires y el saber popular, alejándose del folclor tradicional, pues ya no se ubica en contextos situados y diferenciados, en donde el saber se transmitía verbalmente de generación en generación. En este orden de ideas el autor asevera que hay un factor muy concerniente dentro de la SD, las ilustraciones generalmente tienen un autor, o seudónimo de autor, lo cual les confiere cierta *responsabilidad social* a lo publicado o expresado. Por otra parte, los memes y frases no exhiben una autoría, en muchos casos si portan una marca o logo dentro de su configuración visual, a pesar de esto, no posee un responsable social. Estos logos o marcas solo se usan para señalar que son propiedad de una cuenta de meme en particular, pues se perciben como objetos preciados. Esto último refuerza la proposición en la cual los MIF como DSD son activos culturales y sociales de gran valor que pertenecen a un currículum informal. A raíz de los tres hallazgos presentados, ulteriormente se planteará el concepto de prosumidor-replicante

al interior de la educación en el aprendizaje informal, y el currículum informal.

### Discusión:

Si se permite lo anteriormente expresado, habría algunas discusiones que se ofrece realizar desde un paradigma crítico-social. La primera de estas se ubica en las afirmaciones de Sampson (citado en Rowan, 2015) quien desde una perspectiva del constructivismo cultural considera que los contenidos que son diseminados no pueden ser observados y transfigurados como una unidad, opuestamente a la mirada biológica de los genes, no se les puede concretar, es por esto, que lo que se difunde no posee una unidad orgánica ni un cuerpo moral. En esta misma línea, Sampson asegura que ese sería el mayor problema de la memética, pues no se ha logrado aislar un meme. Si bien se concuerda con Rowan que no existe en los MIF una lógica de propagación idéntica evidenciada en los genes, empero desde los hallazgos presentados se podría posibilitar la existencia de una especie de proto-cuerpo moral [ético] con cierta facultad de unicidad y organización, manifestándose en las tipologías descubiertas ya señaladas [figura 5], y por otro lado, en parte, gracias a la dinámica inmanente en la cual está arraigado el meme, como DSD pre-configurado y producido desde lo instituido [figura 4], situación que se suscita debido a que los usuarios-estudiantes perciben y vivencial en su aprendizaje informal los MIF como parte de un currículum informal, como activos culturales y sociales de gran valor.

Dentro del panorama de la educación en la SD, en el cual los MIF desarrollan un papel importante, Delia Rodríguez, declara que estos contenidos intensifican las prácticas sociales (Rodríguez, 2013) A lo cual, se está en concordancia con lo expresado en esta apuesta en el área de la SD. Sin embargo Rushkoff (citado en Rodríguez, 2013) afirma “No estamos enganchados a Facebook, Twitter o el mail; estamos enganchados a compartir

esa sensación con los demás. Estamos enganchados a ser humanos” (p.62). En esta misma postura Rodríguez (2013) asegura “En muchos sentidos, internet es más emocionante, más humana, más real que la realidad. Nosotros la adoramos, así que nuestros memes también” (p.62). Aunque se adhiere a Rushkoff y Rodríguez en que los usuarios-estudiantes poseen la afición a socializar digitalmente en las redes sociales, en las cuales entran en relación con la otredad, percepción desde la cual los usuarios-estudiantes pueden entender y sentir que el internet es *más emocionante* que la realidad. Sería crucial y responsable salir de lo instituido, de lo dado, para encontrar otros aspectos que son instituyentes en la macro práctica de SD. Si se detalla las afirmaciones, no sería correcto lo que asegura Rushkoff y Rodríguez, pues de ser así, el usuario-estudiante no se dedicaría a la SD pues los usuarios en su cotidianidad tienen espacios de socialización presencial, los cuales en esta lógica suplirían la necesidad de socializar, por lo cual no necesitarían la SD. Por otro lado tampoco encontrarían *la vida online más real, emocionante y humana* que la propia vida real, pues en la SD se pierden diversos aspectos exuberantes de la vida real, más bien se podría inferir que los usuarios-estudiantes encuentran también otras formas de socializar.

Es por esto que se deben tener en cuenta otras vertientes. Como se manifiesta en Alter (citado en Pérez-Velasco, 2021) las redes sociales, APP o videojuegos actuales contienen dentro de su diseño de su interfaz características configuradas intencionadamente para fomentar la *economía de la atención*, es decir, se emplean diversos conocimientos de la psicología social elaborados e investigados por diversas áreas del conocimiento para implantar en el usuario distintos *comportamientos adictivos* que según las múltiples investigaciones son muy efectivos a la hora de dominar y dirigir la atención y acción del usuario, extendiendo lo más posible estos tiempos de atención, con el fin último de

transfigurar la atención que presta el usuario a las redes sociales, videojuegos, aplicativos, etc, en acciones que generen capital para distintas empresas, por ejemplo con la adquisición del servicio o producto, o para ser vendida esta información a terceros. En esta misma apuesta, Zuboff (citado en Pérez-Velasco, 2021) asegura que las grandes empresas tecnológicas emplean lo que ella denomina el *capitalismo de la vigilancia* a través de múltiples técnicas informáticas, como el empleo de inteligencia artificial de aprendizaje profundo para transformar la experiencia del sujeto-usuario empleando técnicas comerciales de extracción, predicción, direccionamiento y ventas, las cuales no son percibidas por el usuario en general, que tienen como objetivo cambiar el comportamiento para buscar el consumo de bienes y servicios. Y por otro lado, siguiendo a Han (2019) y Baños (2022) en la actualidad se emplea dicha información generada por los usuarios para generar diversas formas de seguimiento, control y direccionamiento de la población, las que pasan sin ser percibidas por el grueso de la población.

Teniendo presente lo anterior, el usuario-estudiante realmente no comprendería a consciencia que la vida online de los entornos virtuales-digitales sea más real, emocionante y humana, sino que estaría bajo una condición de oprimido dependiente de las *prescripciones* (en Freire) diseñadas, instaladas y promovidas por las grandes multinacionales tecnológicas como Google, Facebook [Meta], Tik Tok, Microsoft, Netflix, Amazon, entre otras. Es decir, bajo un *nuevo tipo de educación bancaria* fabricada por estas grandes empresas tecnológicas. En otras palabras, estaría en condición de oprimido por la imposición de formatos y contenidos prescritos por las grandes empresas tecnológicas. Dentro de este complejo marco, esto no sería los dos únicos asuntos. Como apuntalan distintos autores en sus obras como Alter, Desgurmet, Spitzer, Mora, Catela, Carr, Kullak *et al.*,

Amaya y Prado, Hubner y Karow (citados en Pérez-Velasco, 2021) en el campo de la neurociencia y otras áreas del conocimiento se ha descubierto que los aparatos digitales-electrónicos como: celulares [teléfono móvil], tabletas, computadoras, televisores, consolas de videojuego portátiles, etc, generan a partir de sus características técnicas distintos efectos, entre estos, fomentan la generación de comportamientos adictivos debido a los neurotransmisores que se estimulan debido a la característica artificial de la luz LED de las pantallas digitales, y por otra parte posee efectos fuertemente nocivos para la salud biológica, cognitiva y emocional, en especial de bebés, niños, adolescentes y jóvenes adultos, lo anterior originado en las características técnicas de la luz LED, la emisión de las microondas y de ondas electromagnéticas de estos aparatos.

Por último dentro de esta discusión, se propone regresar y considerar el papel del usuario-estudiante como sujeto activo aprendizaje en las entrañas de los ecosistemas virtuales-digitales. Siguiendo a Scolari *et al.* (2016; 2018a; 2018b; 2019) asegura que en los tiempos pasados del siglo XX, el sistema *mediático* [mass media] compuesto por los medios clásicos de información como la prensa, la radio y la televisión se vivenciaban jerárquicamente, se emitía la información y conocimiento desde arriba hacia abajo, sistema en el cual los sujetos solo cumplían el papel de consumidor [espectador, teleaudiencia]. Según el autor en la actualidad, en los nuevos ecosistemas digitales de característica transmediática, se practican nuevas formas de vivir la información y el conocimiento, en lo que se ha denominado la nueva sociedad de la información y el conocimiento. En este nuevo panorama, según Scolari *et al.* los usuarios asumen un nuevo rol como *prosumidores*, como productores y consumidores de contenidos imbuidos en los dinámicos ecosistemas digitales, como redes sociales, portales, videojuegos, foros, blogs,

vblogs, etc, partícipes de nuevas comunidades participativas y colaborativas en la cual ellos son los actores principales. Si se recupera los tres aspectos descubiertos en la investigación, se puede ofrecer una apuesta de revisión crítico-social al concepto de prosumidor.

Recuperando los tres desvelamientos detectados, se puede descubrir un panorama dentro de la educación en el aprendizaje informal, que se realiza en la SD, en el cual los usuarios-estudiantes en su nuevo rol de prosumidores [productor-consumidor] yacerían efectivamente en una presupuesta nueva sociedad del conocimiento y la información. No obstante en estos ecosistemas virtuales-digitales a juicio de los hallazgos encontrados, se estarían vivenciando un aprendizaje informal que tributaría a un lógica reproductorista, dicho de otra manera, la gran mayoría de usuarios-estudiantes socializan digitalmente bajo parámetros que estarían modulando y direccionando la propia práctica del aprendizaje en la SD radicada en el uso de los MIF. En la razón de la cual en primera instancia, estos usuarios emplean un formato de meme que está configurado para seguir reproduciendo imágenes ya prefabricadas con temáticas prefiguradas, y así mismo, seguir legitimando los memes producidos con anterioridad con ciertas intensiones comunicativas, pues los usuarios-estudiantes perciben que son activos culturales y sociales de gran valor. Entrando así en una dinámica que conlleva una nueva de educación bancaria establecida y fomentada por los MIF, las imágenes prefabricadas, y por otro lado por la propia operatividad de los entornos virtuales-digitales como las redes sociales.

En segunda instancia, se puede observar que los usuarios estarían replicando las temáticas encontradas en los MIF, las cuales tienen un alto porcentaje de publicación en las cuentas de memes genéricas, siendo muy repetitivas y constantes en todas estas cuentas, situación

de la cual no serían conscientes los usuarios-estudiantes según se puede constatar en los grupos de discusión y las encuestas realizadas. De lo anterior, se podría extraer que estas temáticas descubiertas también se siguen propagando debido al propio formato y la lógica del meme, las cuales se estarían legitimando gracias a la propia dinámica del aprendizaje informal del currículum informal. Construyendo un mundo en común desde estas temáticas encontradas. Es decir, estas temáticas también están dispuestas en las imágenes ya prefiguradas con las que se hacen los memes, lo cual vigoriza la concepción de los MIF como activos culturales y sociales de gran valor. Y en tercera instancia, se podría inquirir sobre el papel de la responsabilidad social que estaría implícita en los MIF, bajo una óptica en la cual los usuarios-estudiantes [niñas, niños, adolescentes y jóvenes adultos] perciben y entienden a los MIF como *simples* contenidos de humor, de los cuales en la gran mayoría de casos ningún sujeto [autor] se hace responsable socialmente manifestando su autoría. Por lo cual los usuarios pueden entender que no existe responsabilidad social en dar un like y compartir estos contenidos en las redes sociales. Es decir, los usuarios entendiendo que en la praxis de la SD no es necesaria la responsabilidad social *en distintos espacios*, como usuarios-estudiantes pueden dejar de lado su pensamiento y acción crítico-reflexiva para propagar cualquier MIF sin examinar su propia responsabilidad.

Desde lo planteado, no existiría en la extensa mayoría de la población de usuarios-estudiantes un rol asumido de *prosumidor crítico-reflexivo*, que hace consciencia sobre su papel como prosumidor en la pre-supuesta nueva sociedad de la información y el conocimiento. Al contrario se posibilita descubrir más bien un *prosumidor-replicante* que es funcional para una lógica reproductorista, con graves carencias crítico-reflexivas, que yace en lo instituido, en lo dado, que realmente no pone en función el pensamiento

creativo-imaginador en la producción de los MIF, así como en otras producciones del currículum informal. Desde lo planteado por Freire (2007; 2004) se propone afirmar lo siguiente. El usuario-estudiante tendría la ilusión de actuar en la acción del opresor. Expresado de otra forma, el opresor yace en las lógicas instituidas y dinamizadas en el formato del meme, las imágenes prefabricadas y las temáticas de los MIF, sino también desde las dinámicas de los ecosistemas virtuales-digitales. Desde lo anterior, estas lógicas que marcan el ritmo en los entornos virtuales-digitales estarían difundiendo en diversos sectores de la SD, un *nuevo tipo de educación bancaria* que es prescripta y normalizada por los contenidos y los formatos, y a su vez de *una intersubjetividad* emitida desde las grandes empresas tecnológicas digitales-virtuales que configuran *una única forma* de socializar digitalmente para los usuarios-estudiantes, tributando a sus intereses económicos, legitimando y fortaleciendo la hegemonía de las Big tech.

Asumiendo lo expuesto anteriormente, el prosumidor crítico-reflexivo podría encontrar su labor cotidiana en lo que Arboleda-Aparicio (2008) denomina la *relatoría crítica*, es decir como aquella practica donde el sujeto-cognitivo puede construir conocimiento frente a un asunto de interés, en el cual toma una posición personal que va más allá del análisis y evaluación, esta busca un proceso edificador y generador que posibilite mejores caminos para proceder y actuar en el *mundo de la vida*. Según el autor, para realizar una relatoría crítica como proceso cognitivo-comunicativo es indispensable conocer y generar relaciones sobre el asunto a tratar [tema o evento], ofreciendo razones, hechos, argumentos y reflexiones que respalden su posición personal, evidenciando capacidades comprensivas y expresiva, incluso, potenciando oportunidades para ser mejor persona. Así, Arboleda-Aparicio asegura que para esta práctica es fundamental la autonomía del pensamiento

evitando las creencias y dogmas que conlleven posturas sesgadas e inadecuadas, y por último, se requiere la condición del respeto y tolerancia a lo distinto en este proceso.

Desde la relatoría crítica, el prosumidor crítico-reflexivo podría posibilitar una interpretación de los MIF entre otros DSD de una forma realmente activa, en la cual pongan en práctica *su propia* posición personal sobre los DSD, evitando yacer en creencias y dogmas que estén prescriptos y normalizados por la nueva educación bancaria encontrada en las imágenes prefiguradas, contenidos ya existentes y en las dinámicas de los entornos virtuales-digitales. Así, el prosumidor crítico-reflexivo puede *darse* la oportunidad de entrecruzar en los DSD procesos cognoscitivos diversos, que lo lleven a comprender por ejemplo, a los MIF no solo como productos humorísticos, sino como activos culturales y sociales de gran valor que tienen múltiple nexos y relaciones con la intersubjetividad, el aprendizaje informal, y por ende, con lo socio-cultural. En virtud de lo anterior, que logre manifestar un proceso edificador y generador, que posibilite desvelar desde su propia posición personal mejores caminos para actuar en el mundo de la vida cotidiana. Generando desde los DSD diálogos críticos-reflexivos con la comunidad en un ambiente respetuoso e inclusivo. También apostando por la generación y creación de propios DSD que no tributen a esta nueva educación bancaria prescriptiva y normalizante de *una intersubjetividad*, por el contrario, que sean creaciones edificadas desde una posición propiamente personal.

A continuación, se propone un DSD que en su rol de meme plantea una de las acciones posibles del prosumidor crítico-reflexivo.



Figura 6. Meme de Ser Creación, compartido en redes sociales. *Autoría propia.*

### Conclusión: en el cierre y apertura

Desde lo descubierto y expuesto al interior de esta investigación, se propone la existencia mayoritaria de usuarios-estudiantes como prosumidores-replicantes insertos en una nueva educación bancaria que fomenta una intersubjetividad única, lo cual pondría en una mirada rigurosa las afirmaciones de autores muy reconocidos en el campo educativo-tecnológico como Scolari o Castells (en Castells 2009). Dicho lo anterior, y rememorando las aseveraciones de Pérez-Velasco, en esta pre-supuesta nueva sociedad de la información y el conocimiento es pertinente implementar en la escuela [instituto, universidad, etc] distintas apuestas que metafóricamente pongan en práctica ese ojo mágico ilustrado por el anime mencionado [figura 2]. Un ojo mágico que perciba y comprenda crítico-reflexivamente a las imágenes en el

amplio sentido de la palabra, como los MIF, videos, series, canciones, videojuegos, etc, como información fundamental para realizar esa magia del pensar y la acción crítico-reflexiva. Un ojo mágico que descubra y se apropie de los DSD dinamizados en el currículum informal. Un ojo mágico en un prosumidor crítico-reflexivo que perciba y comprenda que una curiosidad ingenua puede llevar al usuario-sujeto a ser atado y controlado por la información, como un simple prosumidor-replicante de las emociones monetizadas, del gozo y el ocio inconsciente. Una postura que ponga en el usuario-estudiante un ojo mágico con una óptica de curiosidad epistemológica, y la mirada de la relatoría crítica sobre los DSD, que logre apropiarse del currículum informal como prosumidor crítico-reflexivo. En otras palabras, una invitación que transforme la comunidad educativa también en editores del currículum informal.

**Referencias bibliográficas:**

- Alves, C., y Ferreira, C. (2016). *Las redes sociales y el aprendizaje informal de Estudiantes de Educación Superior*. 6-20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6224935>
- Arboleda-Aparicio, JC. (2008). La relatoría crítica y la formación del pensamiento autónomo e inclusivo. *Revista Educación y Ciudad*, 15 (2008), pp. 21-34. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5704931>
- Baños, P. (2022). El dominio mental. La geopolítica de la mente. Ciudad de México, México: Editorial Ariel.
- Castells, M. (2009). La apropiación de las tecnologías. Cultura juvenil en la era digital. *Revista Telos: Cuadernos de Comunicación e Innovación*, (81), pp. 111-113.
- Castoriadis, C. (2007). La institución imaginaria de la sociedad. Buenos Aires, Argentina. Tusquets Editores.
- Duque Vargas, N., y Sánchez Cifuentes, G. (2021). Un bosquejo de proyecto para las ciencias sociales y las humanidades. En Rengifo Castañeda, C., y Álvares López, M (Eds.), *Educación y Desarrollo humano en perspectiva latinoamericana*. (pp. 39-55). Editorial Bonaventuriana.
- Freire, P. (2004). *Pedagogía de la autonomía*. Sao Paulo, Brasil: Editorial Paz e Terra SA.
- Freire, P. (2007). *Pedagogía del oprimido*. México D.F, México: Ediciones siglo XXI.
- Guioteca. (2015). *Los mejores memes del 2015: ranking con los 20 que nos dieron ataques de risa*. Recuperado de <https://www.guioteca.com/humor/los-mejores-memes-del-2015-ranking-con-los-20-que-nos-dieron-ataque-de-risa/>
- Han, Byung-Chul. (2019). *Psicopolítica*. Barcelona, España: Herder Editorial.
- Martín, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Madrid, España: Editorial Akal, S.A.,
- Martínez Rolán, X., & Piñeiro-Otero, T. (2017). El uso de los memes en la conversación política 2.0. Una aproximación a una movilización efímera. *Revista Prisma Social*, (18), 55-84.
- Nagano, T. (Productor ejecutivo). (2019). *Lord el-Melloi ii sei no Jikenbo: Rail Zeppelin Grace Note* [Serie de televisión]. Troyca.
- Ok Chicas. (2016). *15 memes que se volvieron virales durante el 2016 y te hicieron reír más que nunca*. Recuperado de <https://www.okchicas.com/humor/meme-volvieron-virales-2016/>
- Ortega y Gasset, J. (2020). *La rebelión de las masas*. Ciudad de México, México: Austral Editorial.
- Pérez-Velasco, AF. (2021a). Socialización digital e Intersubjetividad en la educación: Una urdimbre desatendida [tesis de maestría]. <http://bibliotecadigital.usb.edu.co/handle/10819/8608>
- Rodríguez, D. (2013). *Memocracia. Los virales que nos gobiernan*. Barcelona, España: Editorial Gestión 2000.

- Rodriguez, F (2018). *El Paradigma de la Pulverización Social: El Sujeto hiperfragmentado de la Neomodernidad globalizante*. Recuperado de [https://issuu.com/leonardomaestre/docs/individualizaci\\_n\\_de\\_la\\_conciencia](https://issuu.com/leonardomaestre/docs/individualizaci_n_de_la_conciencia)
- Rowan, J. (2015). *MEMES. Inteligencia idiota, política rara y folclore digital*. Madrid, España: Capitán Swing Libros, S. L.
- Said, E. (2009). *Transformaciones comunicativas en la era digital. Hacia el apagón analógico de la televisión*. Barranquilla, Colombia: Ediciones Uninorte.
- Scolari, C. (2016) Alfabetismo transmedia. Estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. *Revista TELOS*, número 103, 13-23. <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero103/>
- Scolari, C. (Ed) (2018a) *Adolescentes, Medios de Comunicación y Culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula*. Barcelona: Transliteracy H2020 Research Project. URL: <https://transmedialiteracy.org/>
- Scolari, C., Winocur, R., Pereira, S., y Barreneche, C. (2018b). Alfabetismo transmedia. Una introducción. *Comunicación y Sociedad*, (33), 7-13. <http://www.comunicacionysociedad.cucsh.udg.mx/index.php/comsoc/article/view/7227>
- Scolari, C., Lugo, R., y Masanet, M. (2019). Educación transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. *Revista Latina de Comunicación Social*, (74), pp. 116-132.