



**UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
METROPOLITANA**

UNIDAD XOCHIMILCO

Alfabetización Transmedia

Caso PILARES Isidro Fabela

Equipo Mentas Creativas:

- **Diego Jesús David Granados Salas**
- **Erick Toledo Trejo**

Índice

| | |
|---|-----------|
| Introducción | 3 |
| Objetivo | 3 |
| Justificación y Problemática | 3 |
| Capítulo 1. | |
| Transmedia | 7 |
| Alfabetización | 8 |
| Mediatización | 9 |
| Alfabetización Mediática | 10 |
| Escenarios y casos de la comunicación | |
| transmedia en México. | 11 |
| Conceptualización de la Ciudadanía Digital | 15 |
| Ciudadanía Digital | 15 |
| Alfabetización Transmedia en México | 18 |
| Transmedia Literacy | 21 |
| Alfabetización Transmedia y | |
| Ciudadanía digital, el objetivo | 21 |
| | |
| Capítulo 2. Taller de alfabetización transmedia | |
| Programa PILARES | 22 |
| PILARES Isidro Fabela | 22 |
| Taller de alfabetización Transmedia | 23 |
| Decisiones pedagógicas | 23 |
| Planeación del taller | 24 |
| | |
| Capítulo 3. Resultados del taller | |
| Análisis de resultados | 29 |
| Modificaciones de la planeación | 32 |
| Sujetos participantes, diagnóstico general | 33 |
| Conclusiones | |
| Bibliografía | |
| Anexos gráficos | |

Introducción

Nos adentramos en el mundo de la alfabetización transmedia, un concepto fundamental en un entorno donde los contenidos atraviesan distintos medios y plataformas. A lo largo de las siguientes páginas examinaremos el concepto de alfabetización transmedia en camino del establecimiento de una Ciudadanía Digital, para comprender cómo los medios de comunicación y la narración se entrelazan en la sociedad contemporánea.

Comenzamos por definir los conceptos como Alfabetización, Transmedia y Mediatización, para poder unirlos y construir a través de la mirada de otros autores, como la participación de los individuos en una sociedad, a través de los medios los convierte en Ciudadanos Digitales, los cuales a través de los medios digitales pueden ejercer una influencia positiva en su entorno.

Para lograrlo, establecimos una estructura clara que guió nuestra exploración. A lo largo de los capítulos siguientes, analizamos en profundidad los componentes esenciales de la alfabetización transmedia. Desde la comprensión de su concepto y hasta la evaluación de su impacto en un taller organizado en una unidad PILARES de la Ciudad de México, donde se realizó un taller de alfabetización transmedia y cómo este taller afectó en una población participativa. La capacidad de navegar, comprender y participar activamente en este entorno mediático diverso es esencial en la sociedad contemporánea.

Objetivo

Expandir las habilidades transmediales de los usuarios a través de un taller presencial que se lleva a cabo en una unidad PILARES, donde la población se considera como vulnerable, lo que incluye distintas formas de mediatizar sus ideas e intervenir en los asuntos de interés común. Además, uno de los intereses principales, es que utilicen las herramientas con fines de alfabetización, que repliquen lo aprendido y reflexionado dentro del taller.

Justificación y problemática

Detectamos una necesidad actual dentro de la sociedad, la dificultad de algunos jóvenes de adaptarse a las redes sociales y en cómo utilizarlas como medios para afectar su entorno social, es por esto que decidimos actuar dentro de esta necesidad a través de herramientas que nos permitan apoyar a estos usuarios de manera efectiva.

Para entender este contexto, necesitamos establecer el avance que ha llevado México en temas digitales, pues tenemos que tan solo en 2021, más de 88 millones de personas en el país hace uso de Internet, de los cuales, según los datos del INEGI, la población que más hace uso de esta herramienta son los que se encontraban entre 18 y 21 años pero podemos englobar su uso de hasta el 90% de la población de niños de 6 años hasta adultos de 34 años, y el 90% de estos usuarios lo hace desde *smartphone*. Destacando que la mayoría de los usuarios revelaron utilizar sus dispositivos para buscar información, acceder a redes sociales, comunicarse y entretenimiento.

Dentro de los datos del INEGI, la Ciudad de México destacó como la entidad federativa con mayor cantidad de usuarios de Internet con hasta el 88% de su población general y con datos muy similares con quienes admiten tener un servicio de internet doméstico. Esto nos permite conocer que el acceso dentro de la ciudad está bastante generalizado, además, se han generado distintos proyectos digitales que ayudan y facilitan distintas actividades dentro de la ciudad, entre las que destacan Trámites CDMX que se utiliza para trámites gubernamentales, MiPolicía CDMX que conecta al usuario con servicios de emergencia o Turismo CDMX que proporciona información sobre lugares de interés, eventos y rutas turísticas.

La Ciudad de México ha trabajado en mejorar la conectividad y el acceso a Internet en toda la ciudad. Esto incluye la instalación de puntos de acceso Wi-Fi gratuitos en espacios públicos, como parques, plazas y estaciones de transporte. Además, se han llevado a cabo proyectos de banda ancha para ampliar la cobertura de Internet de alta velocidad en diferentes zonas. Estas iniciativas buscan reducir la brecha digital y garantizar que todos los ciudadanos tengan acceso a las herramientas digitales

necesarias para aprovechar los servicios en línea y participar en la sociedad digital, según los datos oficiales de la página Internetparatodas.com, existen hasta 31,182 puntos wifi a lo largo de la ciudad.

Estos datos nos presentan una realidad, si bien no podemos establecer que todos los jóvenes de la ciudad tienen acceso a todas o algunas las Tecnologías de la Información y Comunicación, ni que la totalidad de dispositivos son suficientemente capaces para manipularse eficazmente, sí que podríamos imaginar que una característica de la juventud contemporánea es formar parte de la cultura digital, ya que al menos están conscientes de las capacidades de la red, y la pueden utilizar en su mayoría con fines de entretenimiento, información, creación y aprendizaje. Los contenidos, como menciona Riverón (2016), se orientan a integrar al mundo de manera más universal, influyendo en lo cultural y lo social. Las prácticas estudiantiles se basan en la investigación dentro de Internet, aunque para la educación tradicional eso sería un problema, si los jóvenes acceden a bibliotecas virtuales e información bien clasificada. Esto se convierte en una ventaja, ya que democratiza el acceso a la información y esta es una característica relacionada a la juventud contemporánea, al verse rodeados de puntos de acceso y mayores posibilidades, utilizan la red con fines recreativos tanto como informativos. Esto se acerca a lo que consideramos cultural digital.

Dentro de los contenidos que queremos desarrollar, buscamos explicar de manera práctica por qué creemos que la juventud contemporánea se acerca al concepto de Ciudadanía Digital y cómo aquellos individuos que han crecido y se han desarrollado junto a las nuevas Tecnologías de la Información, aceptan, crean y comparten contenidos, ampliando las narrativas que les rodean, lo cual, como veremos, es una característica que distintos autores consideran como Ciudadanía Digital.

Volviendo a la infraestructura de la ciudad, en cuanto a términos digitales, las unidades PILARES de la Ciudad de México fueron elegidas porque tienen un enfoque social que beneficia las poblaciones locales que participan en las actividades que ahí se imparten. En estos centros comunitarios se promueve el arte, la cultura y la educación. De igual forma, son lugares estratégicos fijos ubicados en la CDMX. Cuentan con un público establecido que busca expandir sus intereses y

conocimientos en los distintos talleres que ofrecen. Además, destacamos que nuestro taller está diseñado para un público muy general, las herramientas son de fácil acceso, se encuentran alojadas en la red por completo y no requieren ningún pago o acceso especial. Estas características son importantes ya que los PILARES cuentan con una gran diversidad de público en distintos rangos de edades y no se podría especializar en temas para jóvenes si existía la posibilidad de encontrar personas de diversas edades. Los únicos requerimientos que podrían considerarse son una adecuación y costumbre al uso de dispositivos digitales, tales como el uso de computadoras, teléfonos inteligentes y tabletas electrónicas, independientemente de sus conocimientos o habilidades previas. Es por esta razón que el programa PILARES demostró ser la opción ideal.

En este trabajo nos concentramos en la población existente de la unidad PILARES Isidro Fabela, en la alcaldía Álvaro Obregón, donde se imparten talleres de robótica, computación y diseño digital, así como diversas actividades deportivas y culturales como el baile y la pintura. Por lo tanto, nuestro público debería estar actualizado a nuestra propuesta de alfabetización transmedia, aunque nosotros la presentamos como alfabetización digital por cuestiones de evitar términos teóricos muy confusos para las personas que no están familiarizadas con la terminología. Más adelante, en el capítulo sobre la aplicación del taller, comentaremos sobre esta unidad PILARES y los contenidos que desarrollamos.

Los participantes de este taller deben estar entre este público mencionado con cierta adecuación a Internet. La razón de esto es que necesitamos que estén acostumbrados a utilizar la red con cualquier fin, además de que tengan definido el perfil digital personal, lo que significa que tienen establecidos sus gustos, intereses y objetivos hasta cierto punto. En cuanto a nuestro público objetivo, si bien podría destinarse a todo público, en esta oportunidad los talleres están enfocados en jóvenes y adultos de 15 a 25 años, los cuales, según los datos del ENDUTIH (2022), tienen una preferencia por el entorno digital. Por lo tanto, enfocarnos en este sector de la población de PILARES sería ideal, con el fin de apoyar sus proyectos y narrativas. Además, el grupo al que estamos queriendo encaminar en la cultura digital, debe integrarse con 9 personas, para poder dividir la atención efectivamente bajo nuestras posibilidades y habilidades.

Desarrollamos los temas del programa para que resulten atractivos e interesantes tanto para jóvenes como para adultos. Además, los temas no son complejos, ni se requiere un conocimiento específico previo, por lo que cualquier persona se podrá adaptar fácilmente a los temas. Creemos que a los jóvenes les resultan más atractivo los temas relacionados con la producción de contenidos y cómo desarrollar narraciones. Por otro lado, para los adultos, de igual manera con producción, pero puede que los temas que les resulten más interesantes sean los relacionados con la seguridad en las redes y el uso de éstas. Para ambos destinatarios les será atractivo el saber cómo compartir sus historias y experiencias de una manera efectiva. Al fin y al cabo, los participantes elegirán los temas que les resulten interesantes y el taller se adaptará a sus necesidades e intereses.

CAPÍTULO 1

Transmedia

La alfabetización transmedia se ha convertido en un fenómeno cada vez más relevante en la sociedad actual, especialmente en el contexto de la era digital y la convergencia de los medios de comunicación. A medida que la tecnología y la conectividad continúan evolucionando, la forma en que interactuamos con la información y las narrativas se ha vuelto más compleja y multidimensional. En este sentido, la alfabetización transmedia se presenta como una respuesta a la necesidad de comprender y participar de manera activa en este entorno mediático en constante cambio.

Para comprender plenamente qué implica la alfabetización transmedia, es crucial explorar su definición y concepto fundamental. Según Jenkins (2006), uno de los pioneros en el estudio de la alfabetización transmedia, esta se refiere a la capacidad de una persona para leer, interpretar, analizar y crear contenido a través de múltiples medios y plataformas. No se trata simplemente de consumir información de forma pasiva, sino de convertirse en un participante activo en la construcción y expansión de las narrativas transmedia.

El término "transmedia" se deriva del concepto de narrativa transmedia, que implica la expansión de una historia o universo narrativo a través de múltiples medios y canales. Como afirma Scolari (2013), la narrativa transmedia se caracteriza por la distribución de contenido a través de diversas plataformas, como libros, películas, series de televisión, videojuegos, sitios web y redes sociales, entre otros. Cada medio aporta elementos complementarios y contribuye a la experiencia global del receptor, generando una mayor inmersión y participación.

La alfabetización transmedia se basa en la idea de que vivimos en una cultura participativa y convergente, donde la audiencia no solo consume, sino que también crea y comparte contenido. Como señala Jenkins (2006), la alfabetización transmedia implica "la habilidad de conectar y movilizar diferentes formas de conocimiento, habilidades y experiencias acumuladas" en este entorno mediático diverso.

La importancia de la alfabetización transmedia radica en su capacidad para fomentar una participación activa y crítica en la cultura mediática contemporánea. Según Delwiche y Henderson (2013), la alfabetización transmedia permite a las personas desempeñar roles más activos como productores, curadores y colaboradores en la creación y circulación de contenido. Al desarrollar habilidades para navegar y participar en este entorno complejo, los individuos pueden aprovechar al máximo las oportunidades y desafíos que presenta la sociedad de la información.

En resumen, la alfabetización transmedia se ha convertido en una competencia fundamental en la actualidad, a través de su enfoque multidimensional y participativo, nos permite navegar, comprender y contribuir de manera significativa en la cultura mediática actual. A medida que la tecnología continúa evolucionando y los medios de comunicación se entrelazan en formas cada vez más complejas, la alfabetización transmedia se presenta como una herramienta esencial para la comprensión y la participación efectiva en nuestra sociedad.

Alfabetización

La alfabetización es un concepto fundamental que forma la base de la educación y el desarrollo personal, para la UNESCO, la alfabetización se define como "la capacidad de identificar, comprender, interpretar, crear, comunicar y calcular, utilizando materiales impresos y escritos asociados con diferentes contextos" (UNESCO, 2004). Esta definición destaca la importancia de la lectura, la escritura y las habilidades numéricas como componentes esenciales de la alfabetización. Freire (1970), uno de los pedagogos más influyentes, enfatizó la alfabetización como un proceso liberador y crítico. Para él, la alfabetización no se trata sólo de adquirir habilidades básicas, sino de desarrollar una conciencia crítica y participar en la transformación social. Heath (1983), por su parte, argumenta que la alfabetización es un conjunto de prácticas socioculturales que van más allá de la capacidad de leer y escribir. Para ella, la alfabetización implica la participación en comunidades discursivas específicas y la comprensión de las normas y convenciones comunicativas de esas comunidades.

En resumen, la alfabetización se refiere a la capacidad de leer, escribir, interpretar, analizar y comunicarse de manera efectiva utilizando una variedad de materiales y

contextos. Va más allá de las habilidades básicas y se relaciona con el pensamiento crítico, la participación social y la comprensión de los contextos culturales y sociopolíticos.

Mediatización

La conceptualización de la mediatización está ligada a los medios de comunicación, ya que la influencia que estos tienen sobre los grupos sociales en su beneficio con la finalidad de obtener bienes comerciales y, como menciona Verón (2005), estos medios generalmente privados actúan con relativa autonomía, y reduce a términos de mercado las interacciones con una sociedad.

Eliseo Verón (2005) resalta cómo los medios no sólo transmiten información, sino que también influyen en la construcción de significados y en la manera en que las personas interpretan la realidad, la cual está construida por la lógica de productos masivos y procesos comerciales.

Jenkins (2006) destaca cómo los medios influyen en la cultura y viceversa, transformando la manera en que se crean y consumen contenidos mediáticos. Jenkins resalta cómo los medios de comunicación ya no son sólo canales para transmitir información, sino que también forman parte integral de la cultura contemporánea.

Y, por último, Martín Barbero (1993) subraya cómo los medios de comunicación intervienen en la construcción de significados culturales y sociales. Los medios no sólo transmiten información, sino que también participan en la formación de identidades y en la articulación de la cultura en sociedades globalizadas.

En estos conceptos, los autores nos mencionan la dominancia que imparten los medios de comunicación tradicionales como son la Televisión, Radio y Prensa, sobre el pensamiento colectivo de los individuos y cómo estos influyen en la realidad percibida y existe una relación simbiótica entre la venta y la comercialización de los contenidos y las comunidades, las cuales también forman parte y son generadas por los medios de comunicación, ya que crean sentido de pertenencia, comunidades

sociales que se sienten identificadas por los contenidos que consumen y poblaciones influidas por los contenidos que se le presentan.

Alfabetización mediática

La alfabetización mediática es una extensión y una evolución de la alfabetización tradicional hacia el entorno mediático actual, caracterizado por la abundancia de medios de comunicación y la rápida evolución de las tecnologías digitales.

Buckingham (2003) dice que la alfabetización mediática se refiere a "la capacidad de acceder, analizar, evaluar y crear mensajes en una variedad de formas" (p. 4), en esta definición se destaca la importancia de comprender y utilizar de manera crítica los medios de comunicación, así como la capacidad de crear contenido mediático propio, lo cual es una característica clave dentro de la transmedia y este proyecto.

Jenkins (2009) plantea que la alfabetización mediática implica "desarrollar un vocabulario más complejo para comunicar ideas que requiere que los estudiantes sean igualmente hábiles en la lectura y la escritura a través de imágenes, textos, sonidos y simulaciones" (p.48). Esta definición enfatiza la importancia de la competencia para comprender y producir contenido en diferentes formatos y lenguajes, agregamos que estos contenidos deben complementarse entre sí.

La alfabetización mediática es esencial en la sociedad actual, donde los medios de comunicación tienen un papel central en la forma en que nos informamos, nos relacionamos y construimos nuestra comprensión del mundo. Dentro de los puntos que queremos destacar se encuentran la cultura participativa, donde Jenkins (2010) nos dice que "Una narrativa transmedia se desarrolla a través de múltiples medios y plataformas, con cada nuevo texto haciendo una contribución distinta y valiosa a la experiencia general" (p.101)

Escenarios y casos de la comunicación transmedia en México

La Mediatización Transmedia es una forma de contar historias a través de diversos canales, como la televisión, el cine, los libros y las redes sociales. Esta tendencia está ganando mucha popularidad en México. Por ejemplo, muchos partidos políticos están

utilizando este tipo de narrativa para promocionarse, un ejemplo destacado son las campañas políticas, que logran atraer a muchas personas alrededor. Pues durante las épocas electorales los partidos no sólo transmiten sus mensajes por televisión sino también por distintos medios, lo cual le permite llegar a un público mucho más amplio. Este ejemplo muestra que la mediatización transmedia está siendo una técnica cada vez más utilizada en México para llegar al público de manera más directa y eficaz. Según Montoya y Ferré (2022), durante la última década las campañas electorales se han centrado en atraer votantes a través del uso de esta herramienta como sucedió durante las elecciones de 2018.

La audiencia mexicana ha respondido muy positivamente a la mediatización transmedia, con el auge de las redes sociales, las audiencias cada vez ejercen la producción de medios dejando a un lado la simplicidad del consumidor. Esto permite que los mexicanos se involucren más en la producción de contenidos y alzar su propia voz a través de diversas plataformas digitales. Scolari (2015) dice que en las narrativas transmedia los consumidores obtienen un papel activo en la expansión del producto, tomando el nombre de prosumidores.

La investigación de Montoya y Ferré (2022) demostró que los mexicanos no tuvieron una alta participación durante las elecciones de 2018, a pesar de que los partidos contaban con sitios web y redes sociales, se debe a que, para el eje publicitario siguen siendo los textos escritos. En la investigación se destacó que el espacio donde las personas tuvieron un mayor número de participaciones fue en el área de comentarios de Twitter y en la creación y difusión de memes en las redes. Participar en múltiples plataformas de medios para contar historias y crear contenido, lo que les ha permitido crear una representación más diversa de los acontecimientos.

Otro escenario que podemos considerar se encuentra dentro de la pandemia mundial por COVID-19 desde 2019, donde Neira, Dominguez y Lobo (2023) realizaron una investigación basada en la capacidad de TikTok como plataforma de divulgación, en esta investigación destacan la capacidad de las redes sociales como medios para realizar periodismo digital pues el formato destaca por romper barreras y permitir elementos interactivos y la creación de parte de los usuarios para facilitar la apropiación social del conocimiento científico (Jauregui y Ortega, 2020), los investigadores destacan esta plataforma en su investigación, sin embargo, el auge de las fake news y la democratización de la información se llevó a cabo en toda las redes

sociales, aunque la que más destacó entre jóvenes de la generación Z haya sido Tik Tok (Cervi, 2021).

Según un artículo por Garduño (2021) en Forbes, en México creció el uso de todas las redes hasta un 12% en todo el país para el año 2020, lo que significó un aumento de hasta 100 millones de personas lo cual transformó inherentemente a nuestra sociedad en partícipe de manera activa de forma física como digital, de los eventos que se suscitaron durante la época de mayor auge de la pandemia. El mayor exponente de esto fueron las *fake news* pues según Espejel y Vargas (2020) en México proliferaron este tipo de noticias por la incertidumbre y la falta de información de parte del gobierno federal, lo cual destaca las posibilidades de las redes como herramientas de difusión, que en escenarios ideales serían netamente científicos, pero en la realidad, actúan en favor de diferentes intereses que afectan a la sociedad.

Caso Pokemon Go como escenario de convivencia digital

Un escenario que destaca por su narrativa comenzó en 2016 con la salida de Pokémon Go al mercado mundial de *smartphones*, lo que permitió gamificar una experiencia de Realidad Virtual a través de una de las franquicias más redituables del mundo, Pokemon. El juego combina elementos de la franquicia de Pokémon con la tecnología de realidad aumentada para brindar a los jugadores una experiencia de captura de Pokémon en el mundo real, los jugadores asumen el papel de entrenadores Pokémon y utilizan sus dispositivos móviles para explorar el mundo real en busca de puntos de interés, el objetivo principal del juego es capturar la mayor cantidad posible de Pokémon y construir un equipo, los Pokémon se encuentran en ubicaciones del mundo real, lo que alienta a los jugadores a explorar su entorno y visitar lugares de interés como parques, monumentos y otros puntos de referencia. El juego utiliza el GPS y la cámara del dispositivo móvil para superponer a los Pokémon en la pantalla, lo que permite a los jugadores ver y capturar a los Pokémon como si estuvieran en el mismo lugar que ellos.

A partir de la salida del juego se han generado eventos y dinámicas que giran alrededor del usuario y trabajan con su directa participación dentro del entorno de la aplicación que se encuentra disponible en las plataformas más populares del mundo. Pero, además, estas dinámicas se han trasladado de manera local a diferentes lugares del país. **Pokémon GO Tour: Live** fue un evento que tuvo lugar en 2022

dentro del Parque Fundidora, en la ciudad de Monterrey, Nuevo León, donde se incorporaron objetos virtuales en lugares estáticos y en constante cambio, los cuales se reflejaban a través de la interfaz de la aplicación como incentivos en el mundo real, alentando la participación, el movimiento y la atenta mirada de los jugadores. El evento fue acompañado por una extensa campaña de Twitter realizada por los usuarios del videojuego, donde a través del hashtag #NianticLive2020, generado por la compañía origen del juego, lograron llamar la atención suficiente de los jugadores mexicanos para que dicho evento se llevará a cabo.

Además, en la Ciudad de México se han llevado a cabo dos torneos clasificatorios de Pokemon Go con recompensas dentro de la aplicación y viajes al extranjero. Junto a la directa participación derivada del juego de dispositivos móviles, también se generaron respuestas variadas dentro de la sociedad, una de estas fue un episodio dentro del programa "La Rosa de Guadalupe", en el que se referencia al juego de realidad virtual, el cual ha generado distintas reacciones de parte del público, especialmente con la creación de contenido de comedia en relación al capítulo emitido en 2016. Este escenario explica un fenómeno cultural que se ha generado a través de la diversificación de una franquicia que se basaba únicamente en contenido multimedia clásico, una serie de televisión episódica y una serie de videojuegos, ahora es un fenómeno que permea dentro de la sociedad y que afecta tanto a la interacción de sus participantes tanto en línea como presencialmente y esencialmente participan dentro de su país como internacionalmente.

El reportaje a través de redes sociales en el ámbito socio-político.

Otro evento suscitado el día 6 de junio de 2003 generó controversia en México, después de que la periodista Pamela Cerdeira denunciara que los productos recolectados en la Ciudad de México, que supuestamente se enviaron a Turquía tras los terremotos, no habían llegado a su destino. El reportaje de "Los víveres que nunca llegaron a Turquía" fue publicado en la cuenta de YouTube de la periodista mexicana Pamela Cerdeira y se ha vuelto viral obteniendo más de 100 mil visualizaciones. El reportaje también fue compartido en su cuenta oficial de Twitter donde ha generado diversas reacciones de parte de sus seguidores. En su investigación revela que parte de las donaciones recolectadas por el gobierno de la Ciudad de México para ayudar a Turquía tras los terremotos nunca salieron de la capital. Utilizando un AirTag de Apple, la periodista rastreó algunos de los productos donados, como un paquete de

papel de baño y un kilo de arroz, y descubrió que nunca llegaron a su destino en Turquía.

La investigación generó una gran controversia en las redes sociales, los internautas se vieron impactados por los resultados, sin embargo, no existió un movimiento masivo en redes, los usuarios mostraron su descontento con el Gobierno de México, etiquetando al mismo, también al presidente de la República Andrés Manuel López Obrador y a la entonces alcaldesa de la CDMX Claudia Sheinbaum en Twitter. De igual forma, participaron en la publicación de Pamela Cerdeira a través de un hilo. Esta investigación ha generado un importante debate sobre cómo se manejan y distribuyen los suministros destinados a ayudar a las víctimas de desastres naturales en el país y la respuesta oficial de parte del secretario de Gobierno, Martí Batres consistió en un vídeo a través de su cuenta oficial de Twitter donde aseguró que los víveres recibidos fueron entregados a la Secretaria de Defensa Nacional quienes, a su vez, entregaron los víveres recaudados al gobierno de Turquía

Conceptualización de la Ciudadanía Digital

Ciudadanía

Antes de construir el concepto, es necesario contribuir con establecer una ciudadanía en los términos más tradicionales. La ciudadanía se refiere al estado o condición de ser ciudadano de un país o de una entidad política en particular. Ser ciudadano implica tener derechos, responsabilidades y deberes específicos en relación con el país o entidad en la que uno es ciudadano. La ciudadanía confiere una serie de beneficios legales y sociales, así como la participación activa en la vida política y social de una nación. Nosotros nos enfocaremos en las dinámicas dentro de entornos sociales. Este concepto nos establece que como ciudadanos tenemos derechos, como el mejorar los espacios en donde nos involucramos.

El consejo de Europa publica el Manual de Educación en los Derechos Humanos con jóvenes (2002) donde establece que “Hoy en día “ciudadanía” es mucho más que una construcción jurídica y se refiere, entre otras cosas, a la sensación personal de pertenencia, por ejemplo, al sentido de pertenencia a una comunidad que puedas moldear e influir directamente.”

En la obra “Ciudadanía y clase social” el teórico Thomas Marshall (1967) analiza la evolución histórica de la ciudadanía. Marshall divide la ciudadanía en tres dimensiones de derechos:

- Civiles: Aquellos que están relacionados con la libertad individual, como la libertad de expresión y la igualdad ante la ley.
- Políticos: Son los que tienen que ver con la participación en la vida política y la toma de decisiones. El derecho al voto y la oportunidad de participar en los movimientos políticos.
- Sociales: Es la igualdad de oportunidades y a la protección legal. De igual forma esta parte social incluye el derecho a la educación, atención médica y el bienestar social.

Por otro lado, la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos establece los derechos y responsabilidades de los ciudadanos mexicanos y define los mecanismos de participación ciudadana en la vida política y social del país, y los únicos requisitos que establece la Constitución para obtener el estatus de ciudadano es tener la calidad de mexicano y “haber cumplido con 18 años y tener un modo honesto de vivir”.

La ONU menciona en su sitio web, que la ciudadanía mundial en la cual dice que “Ciudadanía mundial es un término que abarca las acciones sociales, políticas, ambientales, y económicas de parte de individuos y comunidades con pensamiento global, a escala mundial. El término puede referirse también a la creencia de que los individuos son miembros de redes múltiples, diversas, locales y no locales, en vez de actores en solitario impactando a sociedades aisladas. La promoción de la ciudadanía mundial en el desarrollo sostenible permitirá a los individuos acoger su responsabilidad social para actuar en beneficio de todas las sociedades, no sólo la propia.” (s.f.)

Al formar parte de una comunidad, ser ciudadano nos otorga la oportunidad de hacer uso de nuestra voz, opinar y disfrutar de los espacios en los que interactuamos, derecho al voto, el acceso a servicios públicos y la protección legal. Estas son algunas de esas ventajas de las que podemos disfrutar, sin embargo, estas ventajas también acarrearán una serie de deberes y responsabilidades. Estos deberes incluyen el respetar las reglas establecidas por la comunidad, cooperar y mejorar el entorno en

el que vivimos y respeto de los derechos de los demás ciudadanos, en el caso de esta investigación, podemos tomar en cuenta la participación activa de las personas que se involucran en su sociedad y aportan según las definiciones que estuvimos recopilando sobre la Transmedia con los medios a su alcance para alcanzar conceptos como los que veremos en el siguiente apartado.

Ciudadanía Digital

Parte indispensable del proyecto Transmedia que pretendemos generar una mirada crítica y la actividad social, por lo tanto, es indispensable sensibilizar sobre los derechos digitales y las responsabilidades que se aceptan al entrar a los espacios digitales. Es urgente dimensionar cómo nuestra participación puede afectar a las decisiones que una sociedad vive desde lo micro a lo macro. Por lo tanto, buscamos crear una ciudadanía digital la cual se establezca como un paso más para identificar individuos que, a través de distintos procesos de entendimiento e información, se ven inmersos activamente dentro del entorno digital. Para Galindo Martín (2009) es necesario que mantengan unos valores y ética que permitan a la comunidad de ciudadanos participar activa y autónomamente. Para Mossberger, Tolbert y McNeal (2008) los ciudadanos son aquellos que utilizan el Internet para ejercer sus derechos a participar en la sociedad. Dentro de estas concepciones, De la Hoz, Martínez, Combita, Hernández (2019) mencionan a las Tecnologías de información y la Comunicación (TIC), lo cual nos dan un espacio imaginario, para el ejercicio de los derechos digitales, pues la unión de tecnologías expande el uso de la información en distintos medios, para complementarse, por lo tanto forman parte del proceso en la que la Ciudadanía Digital modifica un entorno social. Es por esto que la comunicación que ejercen estos individuos es necesariamente transmedia, dado que la implicación de los ciudadanos a adaptarse según sus discursos es necesaria. Además, autores como Sierra (2013; 2018) aseguran que aquellos que participan son expertos y capaces en el uso de las TIC, pero nosotros nos vamos a alejar un poco de esta perspectiva. Sin embargo, es necesario mantener que estos autores mencionan que los ciudadanos forman parte de su entorno social o buscan afectar de manera democrática y ética, manteniendo unos valores y ejerciendo unos derechos, los cuales se dictan en el Manifiesto del Ciudadano digital (2006) que está adherido a legislaciones universitarias de Argentina pero que podemos utilizar como base,

puesto que en el cuarto punto del Manifiesto se menciona el Derecho a la Participación, un pilar dentro de la Ciudadanía.

Para Alva de la Selva (2020) la ciudadanía digital en México apareció por primera vez en 2009 cuando en medio de votaciones intermedias, usuarios de redes popularizaron el uso del hashtag #votonulo, en relación a la inconformidad social además de utilizarlo en contra de impuestos relacionados a servicios de telecomunicaciones. Si seguimos esta línea, tenemos en cuenta que el uso de las redes y la viralización de las movilizaciones sociales forman parte de la ciudadanía. Además podemos destacar que estas acciones forman parte de un entorno *offline* y *online*, puesto que la acción social estaba asociada a problemáticas que ya se encontraban en desarrollo y su difusión y contrapeso se desarrolló *online*. Además, la misma Alva de la Selva apunta a una problemática relacionada a la falta de interés y conocimientos dentro del país.

Estos son los dos puntos importantes que buscamos para construir el concepto de Ciudadanía digital que abarque nuestra perspectiva, la participación social, pero dentro de un entorno cercano, para poder establecer los objetivos dentro de un espacio limitado pero a través de las herramientas digitales y así expandir el alcance; por otro lado, también buscamos participar dentro de la supuesta experticia de nuestros individuos, desde la evaluación y diagnóstico de habilidades para la evolución de estas.

Ahora, es importante destacar un tema que nos aporta Néstor García Canclini (2019) donde una de las vulnerabilidades del entorno digital, siendo participe tanto activo como pasivo se genera ante la subsistencia de los ciudadanos a la conectividad y a los beneficios y que nos dan el ambiente tecnológico, por lo tanto, aunque existen tratados que establecen los derechos para los usuarios digitales, como el ya mencionado Tratado del Ciudadano Digital, los algoritmos encapsulan a los que ya consideramos como ciudadanos digitales dentro de grupos que se encuentran en constante ataque de publicidad, noticias falsas, invasiones a la intimidad y diferentes estímulos comerciales ante la sobre explotación de estos espacios en beneficio de las guerras comerciales.

Escenarios de Alfabetización Transmedia en México

La alfabetización transmedia ha surgido como un tema relevante en el panorama mediático mexicano, en respuesta a la convergencia de la cultura digital y los medios de comunicación. En este contexto, adquirir habilidades de alfabetización transmedia se ha vuelto esencial para comprender y participar activamente en los diversos medios y plataformas disponibles, encontramos algunos esfuerzos realizados en el ámbito educativo y cultural. Además, se presentarán ejemplos concretos para ilustrar cómo se ha implementado la alfabetización transmedia en distintos contextos.

En términos de avances, se han llevado a cabo diversos eventos y festivales de transmedia en México. Estos espacios brindan una plataforma para presentar proyectos transmedia y promover la participación activa del público en la creación y experiencia de estas narrativas. Por ejemplo, el Festival Internacional De Cine Con Medios Alternativos (FICMA) ha sido un espacio clave para exhibir proyectos transmedia de creadores mexicanos y extranjeros, fue fundado en 1993 y se celebra anualmente en Barcelona y México, siendo un punto de encuentro de la industria cinematográfica y ciudadanía. El objetivo principal del festival, es promover la creación y difusión de obras cinematográficas realizadas con medios tecnológicos innovadores y alternativos, haciendo especial hincapié en aquellas obras con un enfoque ambiental y social. Además de la proyección de películas, el festival también ofrece talleres y seminarios para profesionales de la industria cinematográfica.

El Festival Internacional De Cine Con Medios Alternativos (FICMA) junto con el gobierno de México, realizaron un evento llamado “Ciudad Transmedia, Historias de la Cotidianidad” en donde se presentaron algunos trabajos relatando distintos casos de su vida cotidiana. Uno de los ganadores del festival presentó una página web interactiva llamada “Reparar” donde narra la historia de su familia, quienes han reparado cámaras desde hace tiempo. La página utiliza una narrativa envolvente, con escenarios inmersivos que llevan al espectador ya sea a la historia de su familia, como es un día normal en el trabajo e incluso acompañar a David en uno de sus días cotidianos al tianguis. El resultado es una historia que involucra al espectador en la vida de la familia y en los retos que han enfrentado en su trabajo.

Otro ganador del festival presentó una página web interactiva llamada “Pepenadores” que cuenta la vida de algunos pepenadores, destacando sus nombres, trabajos y la

maquinaria que utilizan. Además, se enfoca en su entorno familiar, las inseguridades en el trabajo, las sorpresas que este puede tener ya sean encontrando tesoros o algunas cosas desagradables. La página anuncia que próximamente contará incluso con una sección de realidad virtual en la plataforma de ventas digitales *Steam*, y una aplicación para dispositivos móviles (APK). Este proyecto ha creado un retrato conmovedor y crudo de los pepenadores, un grupo de trabajadores que a menudo son invisibles para el resto de la sociedad.

Asimismo, se han organizado talleres y conferencias para fomentar el intercambio de conocimientos y experiencias entre los profesionales y entusiastas de la alfabetización transmedia, como es el programa Cultura UNAM, una iniciativa de la Universidad Nacional Autónoma de México que busca difundir y promover la cultura a través de diversas estrategias, incluyendo el uso de enfoques transmedia. Algunos ejemplos de las estrategias transmedia utilizadas por el programa son:

La Plataforma en línea, Cultura UNAM, donde se reúne una amplia gama de contenidos culturales, como artículos, videos, audios y galerías de arte. Esta plataforma se ha diseñado de manera interactiva, permitiendo a los usuarios explorar y descubrir contenido de manera personalizada.

El programa utiliza diversas redes sociales, como Facebook, Twitter e Instagram, para difundir y promocionar eventos culturales, exposiciones, conciertos y más. A través de estas redes, Cultura UNAM comparte contenido multimedia relacionado con las actividades culturales, generando interacción y participación de la audiencia. Cultura UNAM ha desarrollado aplicaciones móviles que ofrecen información detallada sobre eventos y actividades culturales. Estas aplicaciones también brindan una experiencia enriquecida al proporcionar contenido adicional, como entrevistas, vídeos y juegos relacionados con los temas culturales.

Además, el programa organiza eventos interactivos que combinan elementos físicos y digitales para brindar experiencias inmersivas. Por ejemplo, se han realizado exposiciones donde los visitantes pueden explorar obras de arte mientras interactúan con aplicaciones móviles que proporcionan información adicional y actividades

relacionadas. Dentro de las actividades desarrolladas, existen proyectos transmedia temáticos que involucran a diferentes disciplinas artísticas y culturales. Por ejemplo, han creado proyectos basados en la literatura, donde se combinan elementos como lecturas, adaptaciones teatrales, presentaciones multimedia y debates en línea.

Estas estrategias transmedia implementadas por Cultura UNAM tienen como objetivo ampliar el alcance de las actividades culturales y fomentar la participación activa del público. Al utilizar diferentes plataformas y medios, el programa busca atraer a una audiencia diversa, proporcionando múltiples puntos de entrada y la posibilidad de explorar contenidos culturales de manera interactiva y personalizada.

Transmedia Literacy

Para Buckingham (2020), la alfabetización transmedia está relacionada a las oportunidades que se desarrollan a partir de la alfabetización mediática, la relaciona a la problemática que se desarrolla desde el mismo aprendizaje de los medios y cómo a los usuarios se les presentan nuevos medios que se complementan, pero que también los vuelve vulnerables a nuevos fenómenos, como las noticias falsas y problemáticas de privacidad y el monopolio de los proveedores.

Este texto es una guía inicial que utilizamos con el fin de obtener métodos de parte de los participantes para la enseñanza y la práctica, esto se realiza así porque la falta de experiencia de nuestro equipo, obliga a que acudamos a herramientas probadas y desarrolladas en esta publicación.

Alfabetización Transmedia y Ciudadanía digital, el objetivo

A pesar de que la alfabetización según Jenkins (2009) ya contempla algún punto de análisis en el discurso además de la participación social, queremos que los aspectos clave de la ciudadanía digital también se hagan presentes en los participantes, lo que significa que ellos deben obtener un sentimiento de responsabilidad hacia sus narrativas, de manera ética y consciente con fines específicos en defensa o en uso de sus derechos digitales.

El objetivo principal del taller es que aprendan nuevas herramientas y desarrollen sus capacidades para poder realizar un beneficio social a su entorno. Una vez que las

bases sean establecidas y ellos se vean capaces de replicar y alfabetizar de manera consciente a su entorno, una persona que es capaz de entender las posibilidades de las herramientas que maneja, va a comprender los riesgos que conllevan aquellos medios que utiliza para influir en su entorno tanto de manera online como offline con fines positivos en su comunidad.

Capítulo 2

Decidimos desarrollar un taller presencial con el fin de generar una interacción con un grupo específico interesado en desarrollar narrativas sociales. Es a partir de esta decisión que encontramos el programa PILARES, el cual lleva activo desde 2018 y busca desarrollar habilidades de poblaciones localizadas y que se consideran vulnerables dentro de la Ciudad de México, estos lugares se encuentran en un espacio fijo y algunos cuentan con equipo digital, el cual es óptimo a nuestros propósitos, además aceptan proyectos siempre que sean impartidos de manera gratuita.

Programa PILARES

El programa "Pilares" cuyas siglas significan Puntos de Innovación, Libertad, Arte, Educación, y Saberes, es una iniciativa del Gobierno de la Ciudad de México que tiene como objetivo principal promover el desarrollo social y comunitario en áreas vulnerables de la ciudad. Surgió como respuesta a la necesidad de atender las problemáticas sociales en zonas de alta marginación y pobreza, brindando servicios y oportunidades a las comunidades más desfavorecidas; el programa lleva activo desde 2018 como promesa de campaña de Claudia Sheinbaum, estos espacios fomentan la inclusión social, y la interacción social de las comunidades. Proporciona talleres educativos, cultura, deporte, salud, empleo y desarrollo humano.

PILARES Isidro Fabela

Esta unidad se encuentra en la alcaldía Álvaro Obregón, en la colonia Isidro Fabela, es una localidad ubicada en la Ciudad de México. Esta zona se encuentra entre la avenida Vasco de Quiroga y Antigua Vía la Venta.

No se encontraron datos poblacionales actualizados, la única lista a la mano es del Instituto Electoral del Distrito Federal y considera una población de la lista nominal de 1880 personas para el año 2010 y una población de 1095 personas para 2020 en una lista de los Programas Delegacionales de Desarrollo Urbano manejado por la Secretaría de Desarrollo Urbano y Vivienda (Seduvi).

Taller de alfabetización Transmedia

A través de un grupo generado por nosotros, con el nombre de Mentes Creativas desarrollamos un taller con duración de 1 mes donde buscamos establecer habilidades, pensamiento crítico, apertura de herramientas y generación de ideas con el fin de afectar socialmente a nuestro público, para que ellos desarrollen responsablemente proyectos personales de manera efectiva.

Este taller se enfoca en temas que hemos desarrollado con el fin de obtener un producto transmedia de los participantes del curso, estos temas se han adecuado a las necesidades generales del público y una vez que desarrollamos las ideas iniciales, pasamos a una fase donde se aplicaron estos conocimientos junto a las habilidades e intereses que nos compartieron.

La difusión del taller se dio gracias al apoyo del LCP Raúl Quintana, el encargado de la unidad Isidro Fabela y la difusión se realizó en las inmediaciones de la unidad, a través de Flyers que contenían información sobre el taller, las redes sociales del grupo Mentes Creativas y un código QR para acceder fácilmente a la red social de Instagram con el nombre de usuario @TMentesCreativas para difundir las evidencias y el contenido desarrollado para el taller, estos fueron colocados dentro y fuera de la unidad PILARES y en el parque Isidro Fabela que rodea a la unidad, además de contar con el apoyo del grupo alojado en la red social Whatsapp de la unidad, donde constantemente se comparten las actividades y se informa a los integrantes, e Instagram.

Decisiones pedagógicas

Para este taller, el decidir el espacio era vital, porque queríamos impactar ante comunidades vulnerables, pero también necesitábamos contar con equipo y una población existente, es por esto que se decidió por los PILARES de la Ciudad de México, y tras la exploración de distintas unidades como fueron Coyuya, San Andrés Tetepilco, Villa de Aragón y Martín Carrera, finalmente se logró que la unidad Isidro Fabela aceptará nuestro ingreso.

Los temas que se decidieron fueron desarrollados en relación a lo que consideramos importante dentro de la cultura digital, principalmente nos enfocamos en la creación

de contenido y el manejo de redes sociales, sin embargo, para mantener un acercamiento al análisis crítico y el beneficio social dentro de la sociedad, desarrollamos temas que pudieran aportar tanto a los participantes, como a sus amigos y familiares, ya que, como Ciudadanos digitales, comparten su conocimiento a su comunidad.

Un problema que surgió dentro de la planeación del taller fue la elección de las herramientas que íbamos a utilizar, ya que los equipos que se encuentran dentro de estas unidades están bloqueados a nuevas instalaciones desde que llegan a los espacios de Ciberescuela y aulas. Por lo tanto, tuvimos que encontrar herramientas que se cargaran sobre navegadores web y funcionaran para suplir los softwares tradicionales, sin embargo, las páginas de Audiomass.co y hya.io/wave suplieron las necesidades para la edición de audio y se estableció al editor de vídeo de la plataforma *Canva* como la elección más óptima, junto a las herramientas de plantillas que se encuentran en las aplicaciones de *TikTok* e *Instagram* para smartphones.

También consideramos indispensable el uso de smartphone como herramienta, ya que, desde el consumo de redes, como la siguiente creación de contenido para las mismas, solicitaba un método de grabar tanto audio como vídeo, además el ingreso al taller debía realizarse de manera digital, a través de un formulario de *Google*.

Planeación del taller

Los temas siguientes fueron construidos en base a las necesidades que los Ciudadanos Digitales según los autores anteriormente citados, mencionan que necesitan para influir en su comunidad, además el equipo cuenta con un nivel avanzado tanto académico como empírico, suficiente para poder generar las sesiones con fines educativos.

Seguridad Digital

Aprendizaje esperado

Los participantes deben compartir experiencias y consejos con el fin de evitar estafas varias, puedan reconocer software malicioso y donde se encuentran, así como como proteger sus datos y conocer los derechos digitales que existen.

Para desarrollar el pensamiento crítico al navegar por las redes, queremos que detecten los peligros que existen dentro de las redes sociodigitales, aplicaciones e, incluso, medios convencionales. Por lo tanto, nos interesa que detecten efectivamente algunas tendencias, programas (softwares) y actividades potencialmente riesgosas.

| Tiempo | Situación didáctica | Material |
|---------|--|--|
| 6 horas | <p>Bienvenida y explicación de la sección</p> <p>Inicio Explicación básica de cómo funcionan algunos softwares maliciosos y en qué nos pueden perjudicar como usuarios de redes y aplicaciones. Trasladar estos temas al día a día con situaciones reales y cómo nos afectan en los diferentes ámbitos de nuestra vida cotidiana.</p> <p>Desarrollo: Plática activa donde expresan vivencias personales y preocupaciones. Queremos que detecten por qué es importante tener cuidado y cómo resguardar la información personal.</p> <p>Cierre: Explicación relacionada a cómo podríamos compartir estos conocimientos y esta información.</p> <p>Aspectos a evaluar: Los sujetos participantes son capaces de distinguir los contenidos peligrosos potenciales, además de entender cómo funcionan distintos tipos de softwares maliciosos. Los sujetos reconocen prácticas potencialmente riesgosas en su sociedad y entorno en relación a los espacios digitales</p> <p>Recursos de apoyo: Montaje educativo sobre estafas por medios tradicionales y redes sociales</p> | <p>Flyer Virustotal.com ScamAdviser</p> <p>Flyer VPN</p> <p>Vídeo Pasos según la policía en contra de las estafas.</p> |

Ética Digital

Aprendizaje esperado

Se busca desarrollar en los participantes una mirada crítica ante fenómenos sociales que permanecen activos dentro de los medios convencionales y las redes sociales, además de las afectaciones provocadas por su huella digital

Queremos que entiendan las consecuencias de nuestras actividades, así como explicar cómo se afecta la estabilidad emocional, psicológica y la salud.

| Tiempo | Situación didáctica | Material |
|---------|---|--|
| 6 horas | <p>Bienvenida y explicación de la sección</p> <p>Inicio Explicación de redes y organizaciones que nos pueden afectar al interactuar con los medios, como pueden ser comunidades tóxicas, pirámides y organizaciones. Además de exponer situaciones que se dan fácilmente dentro de las redes como las burbujas sociales, el acoso digital y la responsabilidad ética.</p> <p>Desarrollo: Plática donde exponemos las posibles consecuencias, para después compartir entre el grupo las experiencias personales de los participantes, nos interesa que vean que son fenómenos muy comunes y donde cualquiera puede caer.</p> <p>Aspectos a evaluar: Los sujetos comprenden los alcances de la información que comparten dentro de Internet además de las consecuencias y posibles ramificaciones relacionadas a sus acciones dentro del entorno digital</p> <p>Recursos de apoyo: Videos de casos en distintas escalas de estas consecuencias</p> | <p>Vídeo síntesis Documental</p> <p>Nada es privado</p> <p>Vídeo 1 sobre acoso</p> <p>Vídeo 2 sobre los alcances y peligros de ser una persona pública en internet</p> |

Difusión de mensajes – Como detectar narrativas falsas – Fake News

Aprendizaje esperado

Buscamos desarrollar filtros dentro de las narrativas que permitan a los participantes identificar narrativas dañinas a partir de la investigación, el descarte de información, así como el análisis del discurso de la información en la que son partícipes.

Queremos desarrollar habilidades de los usuarios para que sean conscientes de los mensajes que consumen y difunden, así como pueden descartar o verificar información, para evitar fake news, mal entendidos e información falsa.

| Tiempo | Situación didáctica | Material |
|---------|---|---|
| 6 horas | <p>Bienvenida y explicación de la sección</p> <p>Inicio A través de pequeños ejemplos, queremos que el grupo identifique cuando una historia es falsa o cómo podrían detectar que es falsa, iniciando con medios tradicionales que sean reconocibles para pasar a narrativas más complicadas o de distintos medios digitales.</p> <p>Desarrollo: Destacar en grupo cómo podemos ayudarnos entre el grupo y como sociedad para evitar compartir información falsa y cómo podemos hacer que el acceso a la información sea más democrático, de esta forma incentivamos el apoyo social.</p> <p>Aspectos a evaluar: Los sujetos detectan y buscan los medios para verificar noticias y narrativas potencialmente tendenciosas</p> <p>Recursos de apoyo: Montaje de las consecuencias de fake news Y herramientas simples de investigación Flyers y posts respecto a cómo construir mensajes</p> | <p>Dramatización en vivo.</p> <p>Decálogo de buenas prácticas para evitar caer en Fake News</p> |

Creación de Contenido

Aprendizaje esperado

En este punto, conocemos a nuestros participantes y sus intereses, por lo tanto queremos que aprendan algunas herramientas relativamente básicas o intermedias para que puedan desarrollar en conjunto o en solitario sus ideas, nos interesa que busquen temas donde influir

Desarrollo de habilidades en herramientas dentro de redes y en software libre para suplir necesidades de los participantes, a partir de las ideas originales que surjan

| Tiempo | Situación didáctica | Material |
|----------|--|--|
| 15 horas | <p>Bienvenida y explicación de la sección</p> <p>Inicio Plática inicial en relación a los intereses de nuestros participantes, queremos identificar las herramientas más útiles para los fines e intereses que tengan dentro del taller, una vez que esto se cumpla, podemos comenzar</p> <p>Desarrollo: Inicío de las aplicaciones, principio y adecuación de las herramientas, deben ser capaces de desarrollar sus propios contenidos desde la fase de planeación hasta la ejecución.</p> <p>Aspectos a evaluar: Los participantes pueden crear contenido tanto sonoro como audiovisual de manera efectiva y crear narrativas complejas teniendo en cuenta los medios que quieren impactar y las temáticas que buscan afectar.</p> <p>Recursos de apoyo:</p> <p>Temas: Planeación y organización (Equipo y guion) Software en línea (Audiomass, Canva Vídeo, Hya.io) Manejo de redes Plagio (herramientas para evitarlo, Inteligencia Artificial para contenido gráfico, fair-use, etc.)</p> | <p>Tutoriales rápidos (reels-shorts)</p> <p>Tutoriales medianos, con fines específicos</p> <p>Guías dinámicas (relacionadas a temas de interés)</p> <p>Decálogo de herramientas básicas y especializadas</p> |

Capítulo 3

Análisis de resultados

El taller inició el día lunes 21 de agosto de 2023, con el objetivo de expandir las habilidades transmedia de los participantes. Oficialmente se inscribieron 9 personas. Sus edades iban entre 16 y 22 años, siendo tres mujeres, cinco hombres y una persona no binaria. Todas estas personas usuarias de PILARES eran jóvenes quienes se encontraban cursando la prepa en línea. Dentro de los diagnósticos realizados a través de un formulario de *GoogleForms*, descubrimos algunos puntos importantes en relación a los intereses que tenían las y los participantes, la mayoría eran asidua/os consumidores de las redes sociales. Los contenidos más consumidos eran generados por *youtubers*, *streamers* y celebridades del ámbito musical como deportivo. La totalidad de ella/os tenían un smartphone y usaban principalmente sus dispositivos para realizar actividades de entretenimiento y escolares por la naturaleza del programa de prepa en línea.

Ahora resumiremos las actividades de cada una de las semanas que se llevaron a cabo

Semana 1

La ejecución del taller se inició como estaba contemplado. Durante los primeros días nos dedicamos a conocer los intereses más importantes del grupo y conocer personalmente a cada uno de los integrantes, pudimos reconocer las habilidades mediáticas de algunos de ellos, así como aprendimos cómo funcionaban internamente sus actividades cotidianas dentro de PILARES.

Así pues, se iniciaron las sesiones de guion con el fin de llegar a la ejecución de ideas sobre temas particulares. En cada una de las sesiones dimos ejemplos prácticos de cada tema. El primer ejercicio consistió en desarrollar una historia corta del tema que quisieran, aunque decidimos brindar la posibilidad de que se tratará de una mañana cotidiana de cada uno de ellos. La participación fue de la totalidad del grupo y encontramos relatos de fantasía, así como de romance. También detectamos el uso de herramientas varias, algunos se enfocaron al diseño de su espacio antes que la historia, lo que nos permitió conocer más sus habilidades previas. Aunque sugerimos

el uso de procesadores de texto, algunos utilizaron la herramienta en línea *Canva*, lo cual nos hizo notar que utilizaban sus plantillas continuamente.

Estas historias se alargaron hasta el miércoles, en el que decidimos avanzar a la producción sonora, donde presentamos una historia de ficción de diez minutos de duración. Los participantes debían identificar los elementos que componen la historia, cómo era creada y cómo lograr una narración sonora efectiva. Tras esto, comenzamos el segundo ejercicio, donde los participantes recibieron una serie de efectos de sonido los cuales debían acomodar en el editor *Audiomass*. Con el fin de recrear la situación cotidiana de subir al transporte público, se logró mantener la atención del grupo y su participación. Sin embargo, por la naturaleza abstracta del ejercicio, hicieron falta 3 días para la conclusión del ejercicio. Descubrimos que el grupo tenía gusto por el ejercicio una vez que se lograba avanzar hasta el editor de audio multipista *Hya.io/wave* donde lograron completar sus historias con coherencia.

Semana 2

Para el primer día de esta sección del taller iniciamos con el tema de seguridad digital. En el caso de PILARES utilizan sus correos institucionales de prepa en línea y los personales para realizar sus tareas. Los métodos de trabajo están ligados a *Google Drive* y *Googledocs*, por lo tanto es indispensable iniciar sesión constantemente en cualquier equipo donde quieran trabajar. Al detectar esta situación nos enfocamos directamente en establecer ante los participantes aquellos puntos que se consideran vulnerables para el uso indebido de sus datos y cómo resolver distintos puntos de entrada con el fin de proteger sus cuentas y datos. Además, decidimos modificar el plan por primera vez. Desde la primera semana pudimos confirmar que los jóvenes ya utilizaban *Canva* como herramienta para infografías y carteles, aunque sencillos, de manera suficiente y podíamos avanzar en otros temas y después optimizar la forma de difundir mensajes. Esto se amplió con una oportunidad nueva relacionada al programa PILARES: el encargado nos comentó acerca de la convocatoria “Pilares en Corto”, un evento en el que los usuarios creaban cortos audiovisuales relacionados a las actividades que se imparten en las unidades y ofrecían premios de hasta treinta mil pesos mexicanos a los primeros lugares de distintas categorías. Por lo tanto, estuvimos comentando a los participantes del taller que podrían participar y ayudaríamos para la realización de sus cortos. Aunque inicialmente esto interesó a la

mayoría, comenzamos a notar que la atención del grupo estaba decayendo en favor de las actividades escolares cotidianas y el solapamiento del horario con talleres oficiales de la unidad PILARES.

Semana 3

La cantidad de participantes decayó a partir de esta semana. Si bien mantuvimos hasta 4 personas hasta este punto, tuvimos que replantear el taller y encontramos una oportunidad para apoyar la difusión de las actividades que ya se encontraban dentro del PILARES. Al conocer a los distintos talleristas, profesores y tutores de la unidad, descubrimos que muchas de las actividades tienen poca afluencia o poca difusión, pero cuando lograban captar la atención de las personas, generalmente se quedaban por una temporada. En este sentido, con la ayuda de los participantes, realizamos reuniones con los encargados de los talleres y acordamos una serie de entrevistas que iniciaron con el encargado de la unidad, Raúl Quintana. Esta entrevista inicial fue dirigida por nosotros con el acompañamiento del grupo, quienes aportaron ideas y planteamientos sobre la temática de las entrevistas, las preguntas y el formato del contenido, el cual fue elegido con preferencia a redes sociales como *Instagram* y *Tiktok*.

Semana 4

Durante esta parte del taller nos encontramos con muy poca afluencia de jóvenes, por lo tanto, avanzamos con las entrevistas junto a las personas que nos acompañaron estos días. El material se grabó bajo los planteamientos acordados y los participantes se encargaron de la grabación y las entrevistas. Estas conversaciones se dieron con el profesor Juvencio Martínez quien se encarga de los talleres de Electrónica y Mantenimiento de Motores, la tutora Xóchitl Martínez y el ingeniero Edmundo Sánchez quien está a cargo del taller de Huertos Urbanos.

Por otra parte, acudimos al campus Santa Fe del Tecnológico de Monterrey para acompañar y generar contenido acerca de las actividades que se iban a realizar en la “SemanaTec”, la cual consistió en 3 reuniones con estudiantes de licenciaturas quienes tendrían que desarrollar proyectos a futuro para apoyar a la unidad PILARES. Estos estudiantes desarrollaron algunas ideas preliminares las cuales fueron

debatidas entre los estudiantes, profesores y el encargado de la unidad. Nosotros nos dedicamos a observar, grabar y fotografiar junto a los participantes del taller para generar contenidos que resumieran la visita. Avanzamos en los temas de ética digital a través de estas visitas, ya que se nos solicitó no grabar los rostros de los alumnos. Utilizando como parteaguas esté requisito, desarrollamos el tema con el fin de que los participantes conocieran las situaciones que podrían afectarse con el uso de redes sociales y la potencialidad tanto positiva como negativa durante sus actividades. Además desarrollamos el tema de generación de contenido a través de la herramienta *Canva Vídeo*, en la cual editamos en conjunto cada una de las entrevistas grabadas y cómo podíamos evolucionar la narrativa de cada uno de estos contenidos.

Semana 5

Concluyendo con el taller, terminamos la sección de contenidos generados con un corto documental para la alumna Nancy Romero quien, junto al profesor de Huertos Urbanos, Edmundo Martínez, grabó un vídeo con el fin de concursar en la convocatoria “Pilares en Corto”. El corto fue editado en conjunto con la alumna y nosotros para obtener el producto planteado, dando por finalizado el taller ***Mentes Creativas*** en la unidad PILARES Isidro Fabela.

Modificaciones de la planeación

Originalmente consideramos el taller como clases seriadas y que irían acumulando conocimiento, pláticas y reflexiones colectivas entre los participantes. Sin embargo, por la naturaleza de la educación en línea, los jóvenes que nos acompañaron se encontraron con una sobrecarga de tareas y actividades a partir de la tercera semana, por lo tanto decidimos adaptarnos a los tiempos de los jóvenes y a sus actividades de otra manera. Decidimos modificar el plan pero no el horario. Las actividades fueron más prácticas y colectivas que individuales. Los proyectos planteados se establecieron para apoyar a la unidad Isidro Fabela y de esa manera logramos mantener la atención, la participación y sobre todo el objetivo de influir dentro de la comunidad en que nos encontrábamos y que ellos pudieran evolucionar contenidos, destrezas y habilidades para beneficiar, en este caso, a la unidad de PILARES.

Durante la adaptación de estos contenidos surgió la convocatoria “Pilares en Corto” en la que logramos apoyar a una estudiante dentro del taller para la entrega de su producto a la convocatoria que publicaba el programa PILARES en conjunto con el Fideicomiso PROCINECDMX. Posteriormente apareció la oportunidad de apoyar al encargado Raúl Quintana en la visita al Tecnológico de Monterrey, donde pudimos aplicar los saberes del Taller de una manera más práctica con los participantes en trabajo de campo.

Sujetos participantes, diagnóstico general

Se inscribieron nueve jóvenes de entre 16 y 22 años, entre los cuales encontramos tres mujeres, cinco hombres y una persona no binaria. De estos jóvenes la totalidad se encontraba estudiando a través del programa Prepa en Línea que tiene sede en las unidades PILARES de la Ciudad de México. La totalidad de estos jóvenes vive en la cercanía de la unidad.

Algunos de ellos estaban en el PILARES desde su apertura hace tres años y otros habían llegado recientemente. La comunidad descrita por los jóvenes era amistosa y sociable. No obstante, notamos una pequeña preocupación relacionada a la seguridad estando en el parque Isidro Fabela, donde se encuentra ubicado el PILARES.

Los intereses de los participantes se relacionaban a las redes sociales *Youtube*, *Tiktok*, *Instagram*, *Facebook*, *Whatsapp* y *Twitch*. Era en estas plataformas donde participaban en comunidades de artistas de música, deportistas, transmisiones en vivo y hasta conciertos virtuales. La totalidad de los participantes contaban con teléfonos inteligentes y utilizaban sus dispositivos para la elaboración de trabajos escolares, redes sociales y entretenimiento.

Conclusiones

La ciudadanía digital se compone de la participación de los individuos en la sociedad y que utilizan herramientas a su disposición de manera que puedan influir de manera positiva el espacio donde se relacionan.

Como se menciona anteriormente con la conceptualización de Eliseo Verón y Henry Jenkins, la mediatización mantiene una lógica unilateral de la construcción de cultura, espacio y entendimiento de una realidad en favor de un beneficio comercial. Esta conceptualización, aunque crece en favor de la participación ciudadana una vez que se agrega la alfabetización, sigue manteniendo la predominancia de los medios de comunicación como el eje conductor en cuanto a los contenidos. Por lo tanto, el ejercer derechos de una ciudadanía contempla que no solo se necesita una adecuación a los medios y habilidades mediáticas, si no que se requiere conceptualizar problemáticas e influir en favor de las comunidades sociales a través de las herramientas al alcance, aportando al entorno en lugar de una narrativa en favor de un medio de comunicación.

Para aportar dentro de estos espacios hace falta una orientación en las posibilidades y en la actualidad. Las Tecnologías de la Información son herramientas invaluable que no se mantienen ante un orden y control tradicional, por lo que la evolución de los contenidos es variable conforme las narrativas crecen y el impacto esta relacionado a una sociedad participativa.

Dentro de este planteamiento, nos encontramos con los usuarios de la unidad PILARES Isidro Fabela, que actualmente se encuentran estudiando programas que se ejercen por parte de los talleristas y tutores. Si nuestro objetivo original era mejorar las habilidades transmediales de los usuarios a través de un taller muy institucionalizado, nos encontramos con una situación dispar en la que las necesidades del espacio eran muy diferentes a lo que nosotros planteábamos originalmente. Por lo tanto, la adaptación de los contenidos, así como los métodos de enseñanza se vieron modificados para construir narrativas para el beneficio de los usuarios de los PILARES, cumpliendo con los objetivos de expandir sus habilidades

y, a través de sus conocimientos, desarrollar contenidos que fueran de beneficio al espacio y la comunidad que les rodea durante la mayor parte de sus días.

Las sesiones se plantearon como un taller para adaptarnos a los programas que ya se ejercían dentro de la unidad PILARES. Sin embargo, dado la generalidad del público que teníamos planteado, decidimos tomar como punto de partida únicamente un uso muy general de herramientas y redes sociales. Pero nos encontramos con personas que utilizaban todas las herramientas digitales a su disposición de diversas formas, por lo cual debimos adaptar nuestra propuesta, pues estos individuos ya contaban con conocimientos muy amplios y una adecuación al entorno digital muy avanzado, únicamente hace falta acompañamiento y orientación para utilizar esas habilidades en beneficio de su entorno. Por lo tanto, consideramos que son necesarias las siguientes adaptaciones para aplicar un taller de las mismas características: conocer el espacio a partir de los programas principales que se imparten dentro de la unidad, para aportar efectivamente en los puntos más potencialmente explotables; en el diagnóstico del espacio es indispensable ya que un rango muy general de edades genera brechas entre los saberes de los participantes.

En nuestra exploración detectamos que el uso de software ajeno a la instalación inicial dentro de las unidades PILARES está completamente bloqueado y los encargados de los espacios no tienen la posibilidad de modificarlo, por lo que es indispensable utilizar herramientas en línea. Las necesidades de cada unidad se resumen en materiales, equipo, difusión y apoyo gubernamental. No obstante, la población usuaria del programa apoya mientras las actividades que se imparten sean interactivas y llamativas, por lo que aportar en el crecimiento de la unidad mejora su estado. Es indispensable establecer una unión entre las actividades de los usuarios del PILARES y el taller, de manera que las actividades busquen complementar sus estudios o programas, y así sostener el interés en la atención y participación las sesiones.

A diferencia de los casos revisados en el capítulo 1, en los que la ciudadanía digital influía a partir de eventos particulares y generalizados, los usuarios que participan y asisten al PILARES aportan a su círculo social en una escala más pequeña, a través del espacio físico y posteriormente aportando difusión que apoye a su entorno. Por

otro lado, por la naturaleza y las actividades que manejan, los PILARES buscan apoyo a distintas instituciones por lo que sus oportunidades de influir no solo se basan en la gran diversidad de talleres y programas que manejan, si no que se amplía por los eventos que se concretan en visitas o paseos.

Bibliografía

Alva de la Selva, A. R. (2020). Escenarios y desafíos de la ciudadanía digital en México. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 65(238), 81–105. <https://doi.uam.eloqim.com/10.22201/fcpys.2448492xe.2020.238.68337>

Brander, P. B., De Witte, L. W., Ghanea, N. G., Gomes, R. G., Kee, E. K., Nikitina, A. N., & Pinkeviciute, J. P. (2015). *Manual de Educación en los Derechos Humanos con jóvenes* (2015.a ed.). Rui Gomes.

Buckingham, D. (2003). *Media education: Literacy, learning and contemporary culture*. Polity.

Campos, Y. (2023, May 9). Pokémon Go tendrá torneo clasificatorio en CDMX. *Dónde Ir: Tu Guía De La Ciudad De México. ¿Qué Hacer Hoy?* <https://www.dondeir.com/ciudad/pokemon-go-tendra-torneo-clasificatorio-en-cdmx/2023/05/>

Cardona, A., & Cardona, A. (n.d.). Ficma 2021 abre los sentidos al tiempo, la memoria y el movimiento. <https://www.radionacional.co/cultura/cine/ficma-2021-abre-los-sentidos-al-tiempo-y-la-memoria>

Cerdeira, P. C. (2023, June 8). El negocio de la tragedia: los víveres que nunca llegaron a TurquíaTR. Aquí la historia completa. *Twitter*. <https://twitter.com/PamCerdeira/status/1666195987407200260>

Cervi, L. (2021). TikTok and generation Z. *Theatre, Dance and Performance Training*, 12(2), 198-204. <https://doi.org/10.1080/19443927.2021.1915617>

Cultura UNAM. <https://cultura.unam.mx>

Ciudadanía y participación - Manual de Educación en los Derechos Humanos con jóvenes - www.coe.int. (n.d.). *Manual De Educación En Los Derechos Humanos Con Jóvenes*. <https://www.coe.int/es/web/compass/citizenship-and-participation#1>

Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos [México], 5 Febrero 1917 – Artículo 34.

De-la-Hoz-Franco, E., Martínez-Palmera, O., Combita-Niño, H., & Hernández-Palma, H. (2019). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación y su Influencia en la Transformación de la Educación Superior en Colombia para Impulso de la Economía Global. *Información Tecnológica*, 30(1), 255–262.

<https://doi.uam.elogim.com/10.4067/S0718-07642019000100255>

Delwiche, A., & Henderson, J. J. (2013). *The participatory cultures handbook*. Routledge.

Espejel Martínez, R., & Vargas Morales, N. (2021). Impacto mediático digital de las fake news en México. *Actas De Periodismo Y Comunicación*, 6(2). Recuperado a partir de <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas/article/view/6967>

Freire, P. (1970). *Pedagogy of the Oppressed*. Herder and Herder.

Galindo, J. A., (2009). Ciudadanía digital. *Signo y Pensamiento*, XXVIII(54), 164-173.

Garduño, M. (2021). Covid-19 lleva a más personas a las redes sociales; registro crece 13%. *Forbes México*. <https://www.forbes.com.mx/negocios-covid-19-personas-redes-sociales-registro-13/>

Heath, S. B. (1983). *Ways with words: Language, life, and work in communities and classrooms*. Cambridge University Press.

INEGI. (2021). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2021. Recuperado de https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2022/OtrTemEcon/ENDUTIH_21.pdf

Jauregui Caballero, A., & Ortega Ponce, C. (2020). Transmedia storytelling in the social appropriation of knowledge. *Revista Latina de Comunicación Social*, 77, 357-372. <https://bit.ly/3D0TQt4>

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.

Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. MIT Press.

Lagos, A. (2023, June 9). Dos AirTag de Apple y el robo de víveres para Turquía en México. WIRED. <https://es.wired.com/articulos/esta-es-la-historia-de-como-dos-airtag-expusieron-el-robo-de-viveres-para-turquia-en-mexico>

Línea, R. O. E. (n.d.). Atrapa los memes de la parodia de Pokémon Go en La Rosa de Guadalupe. El Sol De México | Noticias, Deportes, Gossip, Columnas. <https://www.elsoldemexico.com.mx/doble-via/atrapa-los-memes-de-la-parodia-de-pokemon-go-en-la-rosa-de-guadalupe-135013.html>

Lw. (2023, June 8). Batres responde a denuncia de que víveres para Turquía no salieron de CDMX. Marca México. <https://www.marca.com/mx/actualidad/2023/06/08/6481fdbf22601df00e8b45b4.html>

Marshall, T. H. (1997). Ciudadanía y clase social. Reis, 297-344.

Martín-Barbero, J. (1993). De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía. p. 56-62

MartinPixel. (2022). 'Pokémon GO Tour: Live' llega a México, el primer evento presencial en nuestro país con Pokémon. Xataka México. <https://www.xataka.com/mx/videojuegos/pokemon-go-tour-live-llega-a-mexico-primer-evento-presencial-nuestro-pais-pokemon-especiales-encuentro-mewtwo>

Montoya-Bermúdez, D., & Ferré-Pavia, C. (2022). Estrategias de comunicación transmedia en campañas políticas: Los casos de Colombia y México en las elecciones presidenciales de 2018. Latin American Research Review, 57(2), 369–387. <https://doi.uam.elogim.com/10.1017/lar.2022.34>

Mossberger, Karen; Tolbert, Caroline y Ramona McNeal (2008) Digital Citizenship. The Internet, Society and Participation. Cambridge: The mit Press.

Neira, J. I. M., Domínguez, M. T., & Lobo, M. D. O. (2023). Scientific communication after the COVID-19 crisis: TikTok publishing strategies on the transmedia board. Revista Latina de Comunicacion Social, 2023(81), 109-132–132. <https://doi.uam.elogim.com/10.4185/rlcs-2023-1841>

Riverón, G. (2016). La Cultura Digital en la sociedad moderna. Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI, 4(8), 1-6.

Robles, José Manuel (2009) Ciudadanía digital: introducción a un nuevo concepto de ciudadano. Barcelona: uoc.

Romero, S. A. (2023, June 8). Pamela Cerdeira descubre que víveres donados a Turquía nunca llegaron a damnificados; CDMX abre investigación. El Universal. <https://www.eluniversal.com.mx/tendencias/pamela-cerdeira-descubre-que-viveres-donados-a-turquia-nunca-llegaron-a-damnificados-cdmx-abre-investigacion/>

Scolari, C. A. (2013). Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan. Deusto.

Sierra, Francisco (2013) Ciudadanía, tecnología y cultura. Nodos conceptuales para pensar la nueva mediación digital. Barcelona: Gedisa. Sierra, Francisco (2018) “Ciberdemocracia y Ciudadanía Digital” en Sierra, Francisco; Leetoy, Salvador y Tommaso Gravante (coords.) Ciudadanía digital y democracia participativa. Salamanca: Comunicación Social, ediciones y publicaciones.

UNESCO. (2004). The Plurality of Literacy and Its Implications for Policies and Programmes. UNESCO.

United Nations. (s.f.). Ciudadanía mundial | Naciones Unidas. <https://www.un.org/es/impacto-acad%C3%A9mico/ciudadan%C3%ADa-mundial>

Verón, Eliseo (2005). Fragmentos de um tecido. São Leopoldo. Editora Unisinos.

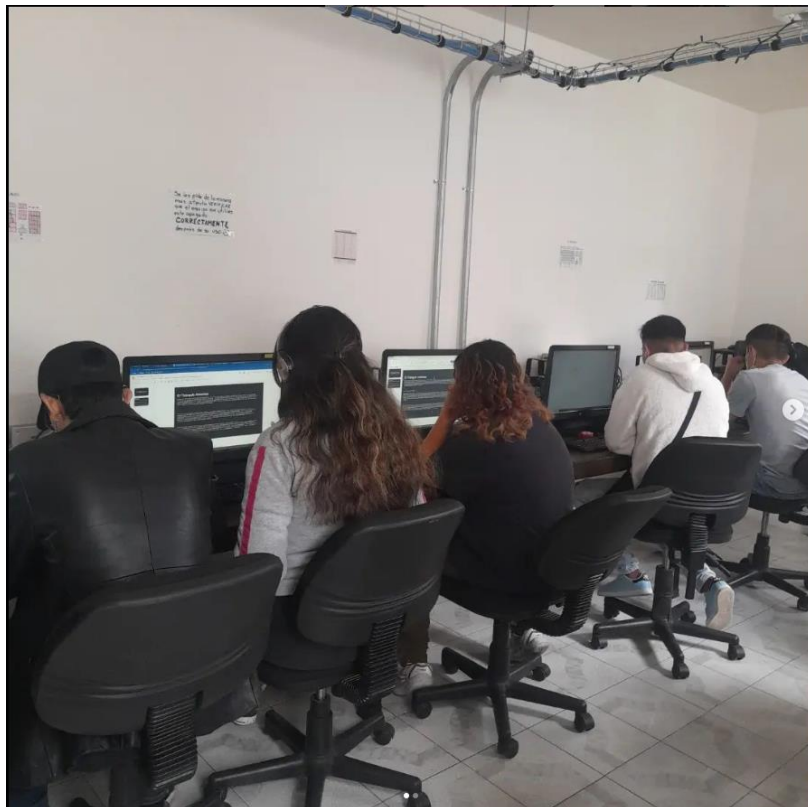
Guo, Y., Peeta, S., Agrawal, S., & Benedyk, I. (2022). Impacts of Pokémon GO on route and mode choice decisions: exploring the potential for integrating augmented reality, gamification, and social components in mobile apps to influence travel decisions. Transportation: Planning - Policy - Research - Practice, 49(2), 395–444. <https://doi.uam.elogim.com/10.1007/s11116-021-10181-9>

Anexo gráfico



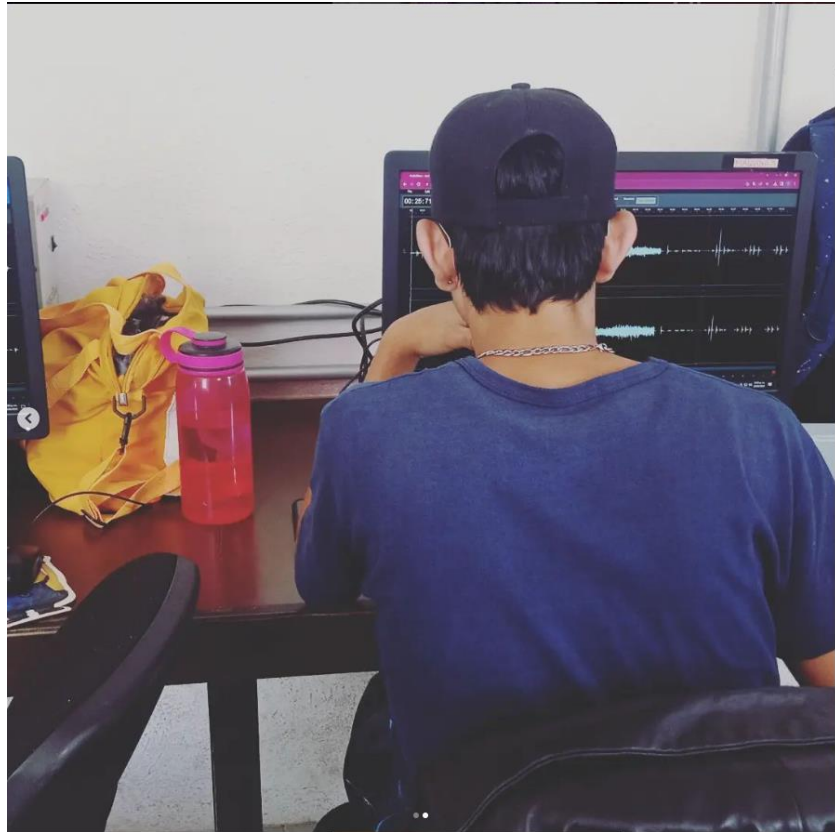
Primera sesión.

21 de agosto 2023



Sesión guion y narrativa.

23 de agosto 2023



Primera sesión de edición de audio

24 de Agosto 2023



Tercera sesión edición de audio

26 de Agosto 2023



Sesión audio multipista

28 de agosto 2023



Primer producto del Taller, entrevista al encargado de la Unidad PILARES

<https://www.instagram.com/p/Cw0cjNmqqpp/> 5 de septiembre 2023



Primeras grabaciones por los participantes

6 de septiembre 2023



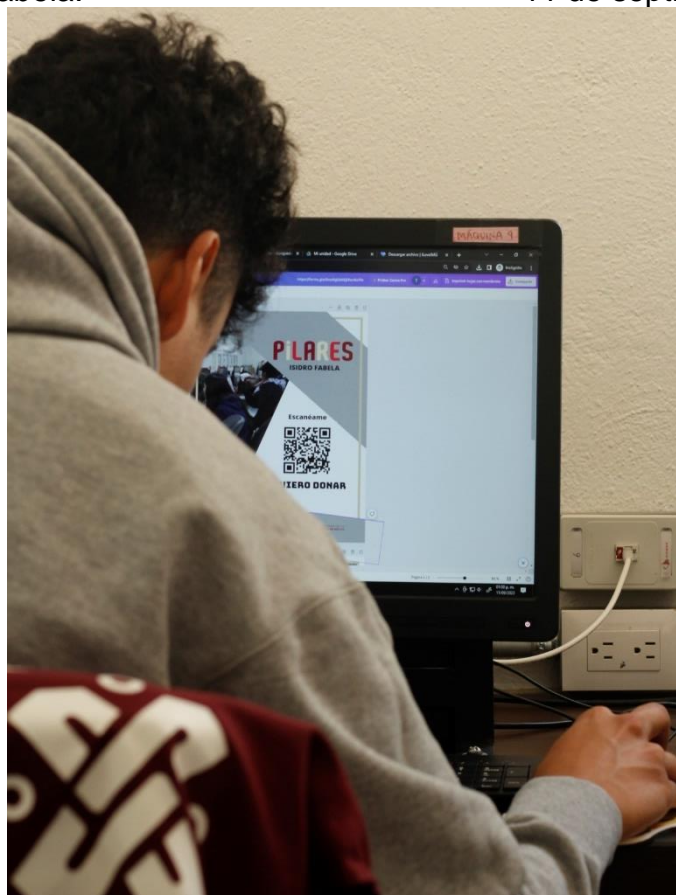
Taller Huertos urbanos. Isidro Fabela

6 de septiembre 2023



PILARES Isidro Fabela.

11 de septiembre 2023



Sesión Flyers interactivos.

11 de septiembre 2023



Día 1 Visita a Tecnológico de Monterrey.

12 de septiembre 2023



Día 1 Visita a Tecnológico de Monterrey

12 de septiembre 2023



Día 2 Visita a Tecnológico de Monterrey

13 de septiembre 2023



Día 2 Visita a Tecnológico de Monterrey

13 de septiembre 2023



Día 2 Visita a Tecnológico de Monterrey

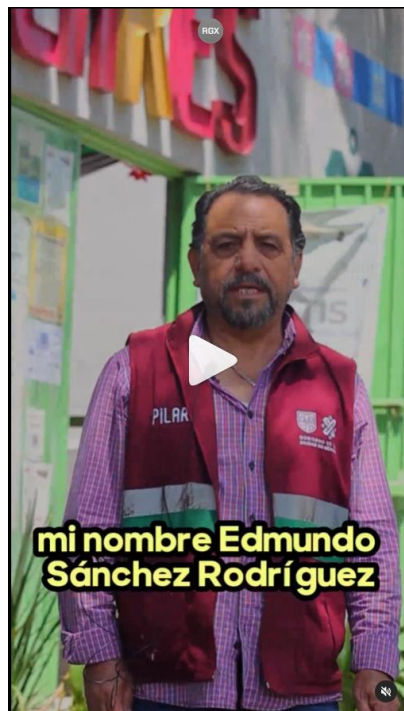
13 de septiembre 2023



Segundo producto del Taller, entrevista profesor de Electrónica y mantenimiento de motores https://www.instagram.com/p/CxY82ILq_o0/ 19 de septiembre 2023



Tercer producto del taller, entrevista a Xóchitl Martínez, tutora en PILARES Isidro Fabela <https://www.instagram.com/p/CxdfiOSKuR2/> 21 de septiembre 2023

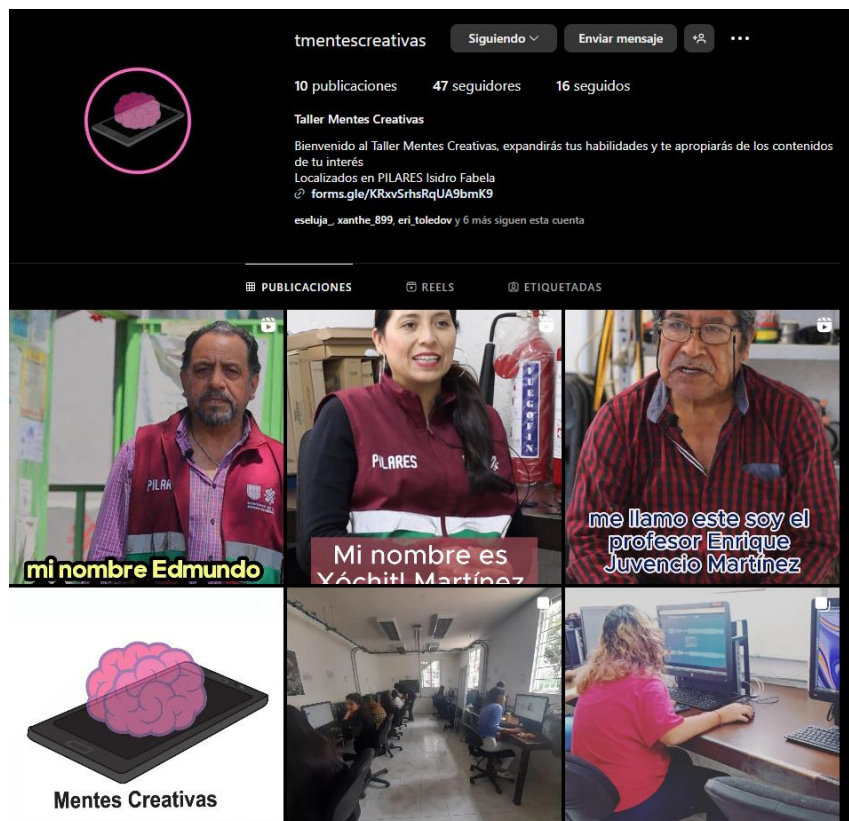


Cuarto producto del taller, entrevista Edmundo Sánchez, profesor de Huertos Urbanos <https://www.instagram.com/p/Cxoljl0q24w/> 25 de septiembre 2023



Producto Pilares en Corto

https://drive.google.com/file/d/1zhXwK_vTexZZblvsK2iqZltoSXIRDgEe/view?usp=sharing
 21 de septiembre 2023



Cuenta oficial del Taller @TMentascreativas en Instagram