

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/296014140>

La comunicación digital en el aprendizaje entre iguales

Conference Paper · December 2013

CITATION

1

READS

600

2 authors:



[Paula Herrero-Diz](#)

Universidad Loyola Andalucía

48 PUBLICATIONS 317 CITATIONS

SEE PROFILE



[Purificación Alcaide-Pulido](#)

Universidad Loyola Andalucía

25 PUBLICATIONS 96 CITATIONS

SEE PROFILE

La comunicación digital en el aprendizaje entre iguales: niños y jóvenes como educadores en la Red

Paula Herrero-Diz, Universidad Loyola Andalucía, pherrero@uloyola.es

Purificación Alcaide-Pulido, Universidad Loyola Andalucía, palcaide@uloyola.es

Resumen

La comunicación digital como espacio de participación ha dejado de ser una iniciativa fomentada desde los medios privados, para ser un asunto social que posibilita la intervención del usuario; dentro de este grupo, la incorporación de los jóvenes como actores y creadores de contenidos en Internet se ha visto favorecida por la existencia de una normativa específica, la Convención de Derechos del Niño, que propicia y respalda su contribución en la construcción de mensajes. Dado que los niños y jóvenes son también receptores y participantes, y que en ese proceso de interacción se benefician unos de otros de los contenidos que publican, se examina a través de la red española Ciberresponsales, como plataforma de expresión, el intercambio de conocimiento y aprendizaje entre iguales a través de la comunicación. El análisis del contenido albergado en este entorno *online* de creación voluntaria donde la juventud distribuye su discurso, y el estudio de los comentarios de los participantes, revelan la existencia de un conocimiento adquirido en un entorno de comunicación informal, fuera de las instituciones educativas, donde los jóvenes educan a los jóvenes.

Palabras clave: participación, comunicación digital, jóvenes, aprendizaje entre iguales, entornos virtuales.

1. Introducción

La reivindicación de un papel igualitario del receptor con respecto al emisor en la comunicación, ha sido una constante a lo largo de la Historia de la Comunicación. Teóricos como Schramm (1954) iniciaron la defensa de las funciones del individuo como miembro de la sociedad en tanto que comunicador, mientras que Jean Cloutier (1971) completó aquella idea, proponiendo un modelo EMIREC (EMIsor/RECeptor) de comunicación

democrático en el que la ciudadanía se viera involucrada mediante un proceso en el que cada participante pudiera emitir su propio mensaje. Esta conquista progresiva del receptor alcanzaría su máximo estadio con la aparición de las tecnologías de la información y la comunicación y, especialmente, con la web 2.0¹ como espacio de intercambio de mensajes donde la comunicación fluye de uno a todos y viceversa (O'Really, 2005).

“La red digital permite el intercambio de contenidos entre miles de sujetos rompiendo con el modelo uno-a-muchos; por otro lado, la estandarización y abaratamiento de la tecnología ha puesto en manos de millones de usuarios instrumentos sencillos y fáciles de usar para la creación y manipulación textual” (Scolari, C. 2008: 193).

Desde una perspectiva en la que la comunicación se muestra como “un proceso abierto [...] con una importante dimensión humana y humanizadora: a través de ella podemos crecer como personas...” (Alemany, 2012: 21), se observa un florecimiento de espacios de expresión favorecidos por la tecnología, en los cuales los protagonistas de la comunicación son los niños y jóvenes. Las herramientas de la comunicación han facilitado y facilitan el acceso y la libre expresión de los menores, incrementándose gracias a ellas, el volumen de la participación juvenil así como el reconocimiento de los demás de la actividad que despliegan en Internet. A pesar de que la existencia de la técnica es importante, autores como Doyal y Gough (1994), O'Reilly (2009) o Callejo (2012), alegan que son las personas las que hacen posible la participación en comunicación. La web 2.0 es sin duda el lugar donde se teje la red de colaboración e intercambio entre individuos pero sin éstos, no habría reciprocidad ni contribución, solo un lugar (la Red), fuente de información estática para el auto consumo, carente de *feedback* o retroalimentación. La teoría de O'Reilly (2009) se sustenta sobre la arquitectura de la participación, en la que el principio rector es que las nuevas tecnologías potencian el intercambio y la colaboración entre los usuarios pero que solo tiene sentido si “muchos interactúan con muchos”. En esta búsqueda del sentido que sugiere el autor, y a medida que crece el volumen de los jóvenes que crean, comparten proyectos, ideas y colaboran entre ellos online, parece pertinente analizar el

¹ La web 2.0 permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido generado por usuarios en una comunidad virtual.

significado y la importancia de la investigación sobre este fenómeno, intentando dar respuesta a las preguntas que dentro de la teoría de la cultura de la convergencia², plantea Jenkins (2008: 184):

“¿Qué consecuencias tendrá, con el tiempo, el hecho de que un porcentaje creciente de jóvenes escritores empiece a publicar y a provocar reacciones con sus obras estando todavía en el instituto? ¿Desarrollarán su oficio con más rapidez? ¿Descubrirán su voz a una edad más temprana? ¿Y qué sucederá cuando estos jóvenes escritores intercambien impresiones, convirtiéndose en críticos, editores y mentores? ¿Les ayudará esto a desarrollar un vocabulario crítico para reflexionar sobre la narración? Nadie tiene la certeza, pero las potencialidades son enormes”. La respuesta a estos interrogantes la encontramos en los comentarios que se han localizado en redes específicas de intercambio de mensajes entre menores de 18 años, como la plataforma Cibercorresponsales³.

2. Cultura juvenil participativa

Desde la década de los sesenta, la Unesco trabaja en el marco del *New World Information and Communication Order*, bajo tres objetivos fundamentales: la promoción y defensa de la libertad de expresión, el pluralismo mediático, el desarrollo de los recursos humanos y el progreso de los medios comunitarios. Además, la Convención de Derechos del Niño, recoge en sus artículos 12 y 17, la libertad de expresión, la información y la participación, como derechos fundamentales. De forma complementaria, el currículum mediático promulgado en las leyes de educación de cada país, incluye la alfabetización mediática, digital y tecnológica como aprendizaje esencial para la formación del espíritu crítico y reflexivo de los jóvenes ante los mensajes que reciben y elaboran. Concretamente en España, la Ley Orgánica de Educación 2/2006 introdujo el concepto “competencias básicas” en el currículum, para “caracterizar de manera precisa la formación que deben recibir los estudiantes” (preámbulo LOE, 2006). Entre esas competencias recogidas en los currículos de Educación Primaria (Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre) y Educación Secundaria Obligatoria (Real Decreto 1631/2006 de 29

² La cultura de la convergencia hace referencia a la circulación de historias, ideas, información, comunidades... [...]. En ella, el consumidor rompe con un rol pasivo para convertirse en productor (Jenkins, 2008).

³ Cibercorresponsales <http://www.cibercorresponsales.org>

de diciembre), se encuentra la competencia digital: “disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento”, así como la adquisición de aquellas destrezas que implica el proceso tradicional de producción de contenidos: acceso a las fuentes de información, tratamiento de la información, transformación y difusión del mensaje a través de los distintos canales y soportes de comunicación, y empleo de la tecnología de forma transversal a todas esas fases. La Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa (Lomce) de inminente aprobación, refuerza “la elaboración de un marco común de referencia de competencia digital docente que oriente la formación permanente del profesorado y facilite el desarrollo de una cultura digital en el aula.” En esta misma dirección, el pasado 5 de abril de 2013, se aprobaba por Acuerdo de Consejo de Ministros el II Plan Estratégico Nacional de Infancia y Adolescencia 2013-2016 (PINA), donde se recoge el principio de participación, y que se traduce en *“el derecho de todos los niños a ser escuchados y recibir la información adecuada a su edad para poder expresar opiniones fundadas con conocimiento de causa. Se trata de asumir la necesidad y el derecho de la infancia a tener un papel activo en los distintos entornos en los que se desarrolla”*. Siguiendo la teoría de García Canclini (1992: 13-14) desde la que el autor apela a “la necesidad de abarcar también las estructuras, los escenarios y los grupos sociales que se apropián de los mensajes y los reelaboran”, este trabajo expone el papel de los jóvenes como dueños de esos mensajes en entornos digitales donde progresivamente van incrementando su capital-red social, es decir; el conocimiento vinculado a su propia producción y el que retroalimenta a todos los participantes de una plataforma, pues a través de este canal de comunicación, intercambian experiencias y opiniones (Rheingold, 2002). Callejo y Gutiérrez (2012: 135) hacen referencia a “una generación de jóvenes y adolescentes que ha aprendido a relacionarse en la Red y con la Red, que se ha hecho adolescente en la Red”.

Si bien no podemos hablar de un aprendizaje formal cuando nos referimos al que se da en un contexto digital entre jóvenes e iguales, en los mismos términos que aquel que se genera en el aula y que los menores reciben de sus maestros, autores como Ito (2007), o Ge (2004), ponen en valor su importancia en tanto que fomenta un conocimiento compartido, colaborativo, fundamentado en relaciones de amistad o interés y

donde la diversidad es la base enriquecedora y garante de la continuidad de la comunidad. El profesor Ge califica a estos contextos digitales como “espacios de afinidad” donde se multiplica la implicación y la participación de los individuos.

“Los espacios de afinidad ofrecen poderosas oportunidades de aprendizaje, porque los sostienen empeños comunes que salvan diferencias de edad, clase, raza, género y nivel educativo, porque la gente puede participar de varias maneras en función de sus capacidades e intereses, porque dependen de la enseñanza entre iguales, donde cada participante está permanentemente motivado para adquirir nuevos conocimientos o perfeccionar sus destrezas, y porque permiten a cada participante sentirse un experto al tiempo que explota la pericia de los demás” (Jenkins, 2008: 182).

3. Las plataformas digitales

La colaboración en la web 2.0 ha motivado la creación de nuevas propuestas de comunicación gracias a las cuales los participantes se sienten integrados y parte de una comunidad o grupo. Como afirma Cohen (2010), el sentido de pertenencia es fundamental como elemento de motivación que refuerza además el compromiso y la participación. “¿Qué mueve a la gente a participar en proyectos compartidos? ¿El placer de sentirse creativos, diversión, dominar un desafío, colaborar al progreso, ayudar a los demás?” (Lakhani, K., Wolf, R. citado en Jenkins 2008: 134). La búsqueda de experiencias de comunicación en entornos de colaboración en Internet cuyos protagonistas son los estudiantes, ha revelado la existencia de numerosas iniciativas de reciente funcionamiento, nacidas en la clase a propuesta de los alumnos o del propio profesor, entre grupos de amigos o jóvenes con intereses comunes, y otras puestas en marcha directamente por fundaciones, empresas privadas, ONGs o asociaciones. En España, el proyecto Cibercorresponsales (CBC) de la Plataforma de la Infancia⁴, se ha constituido en dos años en la mayor red social de jóvenes menores de edad que participan a través de sus blogs individuales y grupales (Figura 1).

Figura 1. Las estadísticas de Cibercorresponsales

⁴ Cibercorresponsales: www.cibercorresponsales.org

ciberresponsales	guías	grupos	entidades	artículos	blogs	Comentarios
959	224	153	93	5.154	1.004	13.024

Elaboración propia. Fuente: www.ciberresponsales.org

Detrás de cada artículo, de cada grupo, hay una serie de procesos educativos de trabajo y desarrollo de habilidades, coordinados por la asociación, el colectivo o el adulto responsable a través del cual cada ciberresponsal participa. Las asignaturas o actividades que trabajan en clase, junto con iniciativas como CBC, constituyen una oportunidad extraordinaria para que los estudiantes experimenten el rol de periodista o comunicador que facilita el desarrollo de competencias relacionadas con la lectura, la capacidad de preguntar, analizar, criticar y mejorar la capacidad expresiva y las habilidades comunicativas para contar los resultados de su trabajo. La mayoría de estos espacios están concebidos como tribunas *online* de libre de expresión, donde se tratan temas de interés social y cultural de gran calado, como el abuso escolar, la violencia de género, otros modelos de familia, o debates sociales de actualidad. Además de lo beneficioso de estas actividades relacionadas con la comunicación y la educación, se potencian otro tipo de capacidades: la creatividad, la expresión artística, y en el plano ético, el espíritu crítico de los niños y jóvenes. Otro ejemplo de participación en la creación de contenidos por parte de los menores es Vikidia⁵; se trata de una enciclopedia interactiva dirigida a un público lector de 8 a 13 años, pero que no es solo receptor, sino que interviene en la escritura construyendo y mejorando la web: *“¡Vikidia nunca estará terminada! Siempre será posible hacer algo: corregir errores, añadir información, o crear artículos”*. Por último, Teleclip TV⁶ es un proyecto de investigación dirigido por Loreto Corredoira, profesora de la Universidad Complutense de Madrid; como su propio nombre indica, es una televisión y está *“hecha por y para niños hispano-hablantes comprendidos entre 7 y 17 años, donde los jóvenes producen y presentan profesionalmente historias de interés para ellos y sus iguales”*. Este tipo de canales o nuevos medios (redes sociales, plataformas online de participación, blogs, webs o canales

⁵ Vikidia <http://es.wikidia.org/wiki/Vikidia:Portada>

⁶ Tele Clip TV: http://telecliptv.es/index.php?option=com_content&task=view&id=12&Itemid=27

audiovisuales como *YouTube*) se han convertido en la principal vía para que los estudiantes articulen sus discursos, estén cada vez más conectados y desarrollen gran parte de su actividad social, y son a su vez el lugar idóneo para alcanzar una audiencia más numerosa por su mayor visibilidad - potencialmente-, por tanto, debemos acudir a esos nuevos espacios donde se genera la comunicación y el intercambio para estudiar el fenómeno y analizar qué lo caracteriza.

Existen una serie de estudios previos sobre la participación de los jóvenes en los medios de comunicación como productores, desarrollada por diversos autores⁷ quienes coinciden en que en la actualidad, han cambiado las formas de expresión, los temas sobre los que los jóvenes hablan y de forma determinante, las herramientas con las que crean los contenidos, y los canales de distribución por los que son emitidos. Pero no ha cambiado el hecho del joven comunicador, quien además, incrementa su protagonismo y su conocimiento al compartirlo con otros individuos de los que también recoge información.

4. Objetivos

“¿Qué destrezas precisan los niños para convertirse en plenos participantes en la cultura de la convergencia? La capacidad de poner en común sus conocimientos [...], la capacidad de compartir y comparar sistemas de valores evaluando dramas éticos, la capacidad de establecer conexiones entre informaciones dispersas, la capacidad de expresar sus interpretaciones y sentimientos, y la capacidad de hacer circular sus creaciones por Internet para poder compartirlas con otros” (Jenkins, 2008: 181).

Como asegura el profesor Jenkins en su vasta producción sobre las culturas participativas y convergentes, la colaboración y la participación a través de la tecnología en espacios en línea, es una de las mayores actividades sociales e intelectuales del siglo XXI y es a su vez una señal de identidad. Este trabajo tiene como objetivo analizar cómo la colaboración en la Red favorece el

⁷ Livingstone, S., Bovill, M., 2001; Jenkins H, 2007; Brennan, K., Monroy-Hernández, A., Resnick, M., 2010; Beals, L. M., 2010; Berger, G., 2011; Carlsson, U., 2011; Meryl Alper, 2012; Gutiérrez, A., Kathleen, T., 2012; Chau, C., 2012; Bers, M., 2010; Dezzuani, M., Monroy-Hernández, A., 2012; Culver S., y Jacobson T., 2012; Moeller, S., Powers E., y Roberts J., 2012; Pérez, M., y Delgado A., 2012; o Tayie, S., Pathak-Shelat, M., y Hirsjarvi I., 2012.

aprendizaje a través de nuevas propuestas de comunicación gracias a las cuales los participantes se sienten integrados y parte de una comunidad o grupo. Como afirma Cohen (2010), el sentido de pertenencia es fundamental como elemento de motivación que refuerza además el compromiso y la participación. Se plantean por tanto las siguientes hipótesis:

- 1) Los jóvenes participan en aquellos espacios de comunicación digital donde tienen libertad para crear y distribuir información de su interés.
- 2) Las plataformas de participación como Cybercorresponsales, favorecen el intercambio de conocimiento y el aprendizaje de los jóvenes en un contexto digital.
- 3) Los jóvenes se motivan, animan e inspiran entre iguales a través de las plataformas de participación.

5. Experiencias de aprendizaje entre iguales

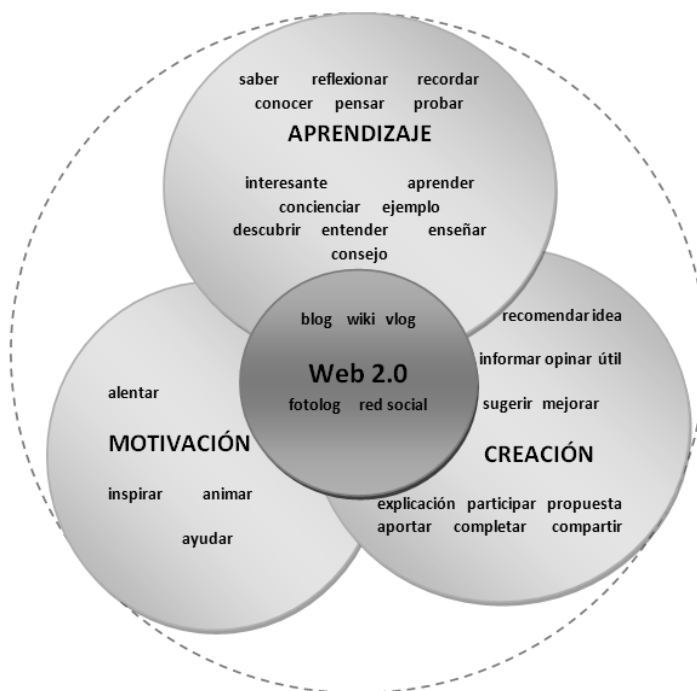
Tras el planteamiento teórico, presentamos una revisión de experiencias de aprendizaje sucedidas en la plataforma de participación "Cybercorresponsales". Para analizar e interpretar tales experiencias relacionadas fundamentalmente con el intercambio de información, ideas, consejos y sugerencias, y la colaboración en la creación de contenidos, se diseñó un estudio cualitativo de datos textuales empleando el software MAXQDA 11. Se examinaron un total de 1.917 *post* publicados entre enero y octubre de 2013, de los cuales, se consideró una muestra intencional -proceso inductivo- de 100 comentarios a esos *post* realizados por otros participantes de la plataforma. En primer lugar se realizó una codificación basada en la elección de tres términos clave que respondieran a las variables que se dan en el proceso de participación de los jóvenes en la plataforma:

- 1) Motivación: cuando los niños sienten que los demás escuchamos lo que tienen que decir y que sus palabras despiertan nuestro interés, desarrollan su propio sentido crítico (Paley, 1986).
- 2) Creación: es la información generada por los jóvenes en Internet y se presenta en diferentes formatos en función de la plataforma y la tecnología utilizada para construir sus mensajes: blogs, *podcast*, *wikis*, *fotologs*, *videoblogs* o *vlogs*.
- 3) Aprendizaje: la formación en conceptos, valores y actitudes, y el hecho de que éstos sean generados y expuestos en entornos informales como la

comunicación digital, refuerza el desarrollo crítico, personal y reflexivo de los niños y desarrolla su conocimiento y saber personal.

Establecidos esos tres códigos, se procedió a una “subcodificación” adjudicando una serie de etiquetas para cada código como se observa en la Figura 2.

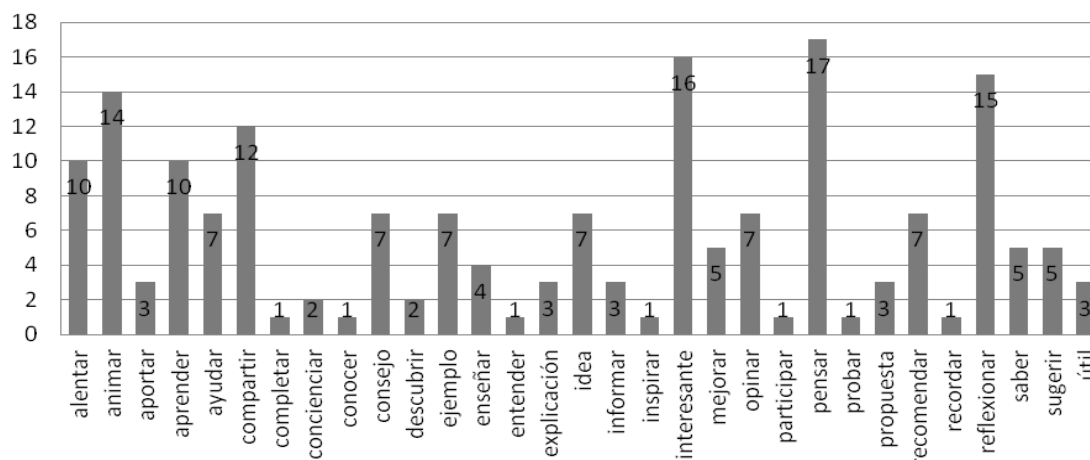
Figura 2. Representación del sistema de códigos y subcódigos de MAXQDA.



Elaboración propia

Una vez configurados los criterios de búsqueda (subcódigos) el programa detectó las coincidencias entre los comentarios de los jóvenes, hallando 181 resultados entre las cien observaciones seleccionadas. Posteriormente, se extrajeron las frecuencias de cada subcódigo (Figura 3), donde se refleja el número de ocasiones en las que se repiten, encontrándose entre las tres primeras posiciones el término “pensar” que aparece en 17 ocasiones, seguida de la palabra “interesante” -16 veces-, y por último “reflexionar”, que se menciona en 15 de los cien comentarios objeto de estudio.

Figura 3. Frecuencias de código. Datos extraídos de MAXQDA 11



A continuación se expone un resultado por subcódigo, es decir; se recoge la interacción de un participante con otro que previamente ha publicado un post, en el que queda patente el uso de dicho subcódigo (Figuras 4, 5 y 6).

Figura 4. Comentarios de Cybercorresponsales, resultados con el código motivación

Código	Subcódigo	Comentario	Autor
MOTIVACIÓN	Animar	"¡Qué buena información, Pablo! Tus artículos son cada vez más complejos, te los curras y se nota. ADEMÁS, SON MUY INTERESANTES. ¡SIGUE ASI!"	plumilla rosa
	Alentar	"¡Qué chulo Atenea! me encanta que compartas esas sensaciones tan personales con nosotros. Yo también alucino cuando entro en las catedrales, pero mis motivos son el arte y la arquitectura que encuentro en ellas. Sigue contándonos cosas!!"	airunosa
	Ayudar	"jajaja muchas gracias...El título no sé cuál poner me vais a tener que ayudar!! Es que escribir capítulos enteros y que no se te ocurra un título..."	rocio_dreamcatcher
	Inspirar	"Si ballenero es tu fan nº 1, yo quiero ser el 2 ehh! Ya sabes que te admiro, que me encantan tus posts y que en especial este me hace pensar mucho, y me parece muy inspirador y... bueno no sé, es que no tengo palabras ni siquiera :D".	un hispter alocado

Figura 5. Comentarios de Cybercorresponsales, resultados con el código creación

Código	Subcódigo	Comentario	Autor
	Recomendar	"Grandísimo!! Me gusta esto de que me descubran músicas nuevas! y el videoclip, grandísimo!!! Como pides recomendaciones... mira los videoclips de Michael Gondry. El director de cine. Son muy raros, pero puedes sacar ideas si te decides a hacer algo".	ballenero
	Idea	"Hola Vikinga_auryner! Me ha encantado la idea de que se hagan canciones las lecciones para aprenderlas mejor. Yo me acuerdo que un profesor mío montaba pequeñas obras de teatro: aprendíamos literatura, historia y encima, nos lo pasábamos genial :) Abrazos!!"	azarat
	Informar	"El artículo está muy bien, pero hay páginas mejores que la wikipedia. Te paso más información el fin de semana y la cambias, si quieres... Disfruta del	vikirebelde

CREACIÓN		sábado”.	
	Opinar	“Vuestra opinión y participación es muy importante para mejorar el pueblo día a día, así que seguid así de comprometidas y ya veréis como se van consiguiendo cambios!”	mr.meeple
	Útil	“Sin comentarios :O. Te expresas muy bien, nunca lo había mirado desde el punto de vista que lo has mirado tú, me ha parecido muy interesante y muy útil, y nada, ya espero tu próximo post. PD: Buena idea la de la música, mola mucho”.	spidrmancoy
	Sugerir	“...te sugiero, si no es para ti ningún agravio, que leas y analices a los autores de diversa épocas, y vayas aprendiendo a comparar los estilos de cada uno, sin dejar de lado la preceptiva y el buen gusto. Nunca lo basto, aunque se disfrace de fino, dará buen resultado; incluso, al mismo autor le repugnaré pasado un tiempo”.	Claudio Valderrama
	Mejorar	“Desde pequeñita siempre me ha gustado eso de que te conozcan por lo eres y por lo que haces y hacer blogs es una manera que a lo mejor sirve ya que la mayoría de concursos son para menores de 16, me gusta hacerlo de momento no por la fama si no porque es una manera de pasar el rato y es divertido, la mayoría de comentarios me animan y me dan consejos de que puedo mejorar ayudan bastante”.	mariaieme
	Explicación	“...[...] Me gustaría saber de tu país: Qué asignaturas estudiáis, sobre todo en Geografía e Historia. Qué idiomas habláis. Qué libros utilizáis. Cómo son vuestras escuelas. También me gustaría que me explicaras qué son las Wilayas, las Dairas... Mi madre me ha estado contando un poco sobre tu país, la cultura... y me ha interesado mucho”.	prisionera de la web
	Participar	“¡ESTÁS LANZADO Y ME GUSTA! Sigue publicando piratalm, veo que tienes cosas muy interesantes que aportar y te estás tomando en serio tu participación en cibercorresponsales, por ello, te felicito”.	plumilla rosa
	Propuesta	“Jo, que maravilloso es el mundo de las plantas!!! Te atreves a hacer una sección sobre más curiosidades? Te hago algunas propuestas, Porque le llaman a unas plantas "uñas de gato"? De qué historia romántica viene el nombre de "amor de hombre"? porque hay una planta a la que llaman "del dinero"?Cuál es tu planta preferida?”	ballenero
	Aportar	“...[...] Tu artículo puede que no cambie el mundo hoy, pero poco a poco, si todos vamos tomando conciencia, podemos aportar nuestro granito de arena y conseguir dar la vuelta a ciertas cosas. Como consumidores tenemos un gran poder, y es muy cómodo comprarlo todo en un supermercado, pero hay que intentar hacer lo que dices, y si lo intentamos todos seguro que algo conseguimos”.	mr.meeple
	Completar	“¡Bien Piratalm! Has mejorado tu artículo y lo has completado con una foto muy chula”.	plumilla rosa
	Compartir	“Ohh Ly!!!Me encanta lo sabes, no? Y me siento privilegiada de poder compartir contigo nuestra pasión por la lectura pero sobre todo por poder escribir una novela contigo, aprendo muchísimo. Bienvenida a cibercorresponsales!! ;) Bss”.	gema

Figura 6. Comentarios de Cibercorresponsales, resultados con el código aprendizaje

Código	Subcódigo	Comentario	Autor
	Saber	“Yo me sé una página donde se pueden hacer dibujos animados sin necesidad de hacerlos a mano. Aunque los puedes hacer tú mismo. Os dejo un enlace a <i>YouTube</i> para que sepáis cómo hacerlo. Es que ahora no encuentro la página original. Se llama: "GoAnimate". El enlace...[...]"	prisionera de la web
	Reflexionar	“...[...] Te animo a que sigas expresándote a través de la escritura, y que compartas con nosotros por aquí todos esos pensamientos que tienes en tu cabeza, porque nos has hecho reflexionar muchísimo”.	azarat
	Recordar	“Menudo truco me has dado, puesto que no he hecho en mi vida una entrevista a nadie (ni a nada,jejejeje), me ayuda un mogollón:) Lo recordaré siempre” .;)	prisionera de la web

APRENDIZAJE	Conocer	"Muchas gracias Yusef por permitirnos conocer más acerca de tu religión y tus costumbres".	J.Antonio
	Pensar	"Pablohh, me gusta tu post!!! ¿Sabes lo que me hace pensar? Que lo de burlarse, hummm... yo creo que, por lo que dices, ni con motivos ni sin ellos. ¿Quién no ha metido la pata alguna vez? ¿Quién no se ha visto en algún momento difícil? ¡A seguir pensando! Sospecho que tu blog va a ser muy interesante".	mariango
	Probar	"Yo he probado otro S.O libre y mucho mejor que Mac según creo yo y es Linux, el lindo pingüino jajaja, es ya muy conocido pero es complicado de usar para las mismas funciones que en Windows...[...]"	cecil
	Interesante	"Muy interesante!! La verdad es que no me había parado a pensarlo, ni tampoco desde cuando lo hacen... Lo sabes tú??".	ena
	Aprender	"...[...] La cantidad de ideas que tienes aún por defender, la cantidad de cosas que te quedan por decirnos a todos para que sigamos aprendiendo de ti..."	Supercalifragilística
	Concienciar	"En el Esplai se lleva apoyando la campaña de Pobreza cero desde hace unos cuantos años y me parece muy interesante que se siga trabajando porque aún queda mucho por conseguir y por concienciar a todos. Animo y a seguir ayudando a mejorar el mundo pasito a pasito".	mr.meeple
	Ejemplo	"Un ejemplo de trabajo de 2D a 3D sería una animación en un dispositivo, como una <i>tablet</i> o un ordenador portátil. Al enfocar un código QR en concreto, éste podría abrir un video o una aplicación, creada antes por mí, para que él INTERACTÚE en el trabajo, como si estuviera "vivo" o "pensara" por sí solo, o como si fuera un portal a una explicación o un mundo paralelo. En cuanto tenga más tiempo me concentraré en hacer un trabajo como éste y comentaré la experiencia en mi blog".	adrianitxu
	Descubrir	"Lo siento, pero prefiero no mandarte mi talento, y animarte a descubrir el tuyo".	bely.
	Entender	"Me gusta la manera en la que describes el atletismo, porque yo soy una de esas personas que lo miraba de esa manera, y ahora empiezo a entender un poco mejor como es el atletismo (: Gracias, y por cierto, molan mucho las fotos". :)	un hispter alocado
	Enseñar	"Gracias, porque tienes muchas ganas de aprender y a la vez enseñas un montón de cosas. Piensa que todos estos cambios sólo han sido cosas positivas, más gente interesante en nuestras vidas, más apoyos para el futuro, más gente a la que entrevistar!!!"	ballenero
Consejo	"Yo os puedo dar un consejo, en vuestro instituto tendrá que haber un representante de alumnos en el consejo escolar (como yo en mi instituto), se lo comentáis y podéis hacer una recolecta de firmas y junto a el o ella defenderlo. Saludos, me ha encantado el artículo".	phoenixversuskraaken	

Los comentarios de los jóvenes descubren el desarrollo de estrechas relaciones de amistad y de confianza a través de la Red, de reconocimiento y de gratitud: *"Me encanta. Escribes genial y ánimo para que lo sigas haciendo porque se te da muy bien. "Sospecho que también va a ser un tesoro tenerte como cibercorresponsal y que sigas compartiendo con tod@s tus pensamientos y emociones. Me gusta mucho cómo has empezado tu blog. ¡Adelante!"*. La generosidad es otro de los valores que salen a relucir, pues los jóvenes comparten aquello que saben, que les gusta, o que creen que puede resultarle útil a otros miembros de la plataforma; como consejos para mejorar sus *post*. *"...atrae más visualmente, con eso y un buen título, los tienes en el*

bolsillo”, o recomendaciones de temas de su interés. Queda también de manifiesto la sinceridad de los menores, quienes expresan con claridad sus sentimientos, e incluso llegan a emplear la plataforma como vía de escape en la que buscan la comprensión de los demás, porque quizás, como de nuevo se observa en los comentarios, han pasado por la misma experiencia: “...permíteme si no te importa, darte un consejo, que por mi experiencia he podido lograr entender y espero que te ayude”. Se desprende además de las frases, una especial atención hacia los temas sociales: “Me ha gustado mucho el vídeo, me recuerda a una película de Zac Efron que iba sobre el autismo. Muchas gracias por recordarnos que todos somos humanos”, y un intento por cambiar las cosas a través de la comunicación. Por otro lado, se aprecia una participación desigual, hay usuarios más activos que otros que ejercen de dinamizadores del espacio, bien dando ánimos, pidiendo más información, o felicitando a sus compañeros por el trabajo realizado (Figura 7).

Figura 7. Ciberresponsales más activos

Ciberresponsales que más...	publican	Ciberresponsales que más...	comentan
phoenixversuskragen	267 artículos	prisionera de la web	275 comentarios
macrosoft	99 artículos	rocio_dreamcatcher	160 comentarios
sastredesonrisas	86 artículos	phoenixversuskragen	158 comentarios
rocio_dreamcatcher	82 artículos	jl3911	153 comentarios
jl3911	71 artículos	l-nation	152 comentarios
l-nation	65 artículos	un hipster alocado	144 comentarios
alexdifferent	53 artículos	macrosoft	129 comentarios
spidrmancoy	53 artículos	un tal carlos	127 comentarios
so(nia)lamente tú	48 artículos	spidrmancoy	108 comentarios
rebeca hip hop	42 artículos	rebeca hip hop	98 comentarios

Fuente: Elaboración propia

6. Conclusiones

La plataforma de participación Ciberresponsales así como otras que hemos mencionado anteriormente, se caracterizan principalmente por la libertad de intervención del usuario. Surge entonces una cuestión cuando nos enfrentamos al análisis de este tipo de espacios, ¿qué mueve a los usuarios a intervenir y crear contenidos en la Red, invirtiendo su tiempo y su talento? Como afirma la profesora Corredoira sobre su experimento TeleClip, uno de los principales motivos de tal participación espontánea, se debe a un interés por enseñar lo que saben hacer, “lo que conocen, lo que han vivido, lo que piensan”. Aunque por otra parte, está relacionado con la autoestima, pues

según un estudio de la Universidad Cornell⁸, las relaciones sociales en línea, mejoran nuestro *alter ego*.

Este análisis revela que la participación no se resiste a la mera emisión de mensajes, sino que tiene como resultado, la generación también espontánea de intercambio de información entre los usuarios, y lo que resulta aún de mayor interés por sus connotaciones sociales, la exposición de valores dentro de esos mensajes: *“Me resulta sugerente la forma en que aborda Ricky el tema de la familia”, “Creo que es muy difícil hablar de “equipo de fútbol” cuando lo que destacan son las individualidades, los egos y los protagonismos. No se puede construir ningún proyecto estando siempre enfrentados y creando enemigos. Para muestra, ahora este es el último ejemplo:”, o “En el Esplai se lleva apoyando la campaña de Pobreza cero desde hace unos cuantos años y me parece muy interesante que se siga trabajando porque aún queda mucho por conseguir y por concienciar a todos. Ánimo y a seguir ayudando a mejorar el mundo pasito a pasito”*. Acostumbrados a una visión negativa cuando se aborda el uso de la tecnología y de Internet por parte de los jóvenes, los resultados de este estudio nos demuestran que los menores tienen inquietudes intelectuales y que el compartir aquello que saben con sus semejantes, para enseñar y aprender entre ellos, potencia su espíritu crítico y reflexivo, les anima a ser responsables y a difundir información esperando despertar el interés del otro, así como a buscar en sus semejantes ayuda, consejos, completar ideas, o propiciar colaboraciones. Desde esta visión positiva, se plantea un análisis futuro de la felicidad que produce la comunicación digital como medio para el aprendizaje entre iguales, y que surge del hallazgo de numerosos comentarios donde los participantes expresan el sentimiento que les produce formar parte activa como entes creativos de un proyecto de comunicación común: *“como siempre tras leer tus post, me siento más ligera, más positiva...Esto es fabuloso porque tienes una maravillosa aptitud.¡¡Haces sentir mejor a las personas con las cosas que escribes!!”*. Por otro lado, se observa un entusiasmo en el simple hecho de formar parte de la puesta en común de pensamientos y opiniones que constituye la red Cibercorresponsales: *“Desde pequeña siempre me ha*

⁸ Estudio: *Mirror, mirror on my Facebook wall: Effects of the exposure to Facebook on self-esteem*.

gustado eso de que te conozcan por lo eres y por lo que haces y hacer blogs es una manera que a lo mejor sirve, [...] me gusta hacerlo de momento no por la fama si no porque es una manera de pasar el rato y es divertido, la mayoría de comentarios me animan y me dan consejos de que puedo mejorar ayudan bastante :)”. Estos ejemplos responden a la afirmación de Ambrós y Breu (2011: 116) sobre que la repercusión de la educación en medios de comunicación, siendo la producción la actividad que más gusta a los alumnos: “Con ella los chicos y chicas pueden expresar sus intereses y sus emociones, pueden manifestar sus preocupaciones y críticas sobre la civilización mediática en la que viven diariamente”. Amparándonos en estos efectos positivos a priori, se propone el estudio de los beneficios que produce el aprendizaje a través de la comunicación, cuando los jóvenes asumen el papel de educadores entre sus iguales.

Referencias

- Alemaný, C., (2012). *La comunicación humana: una ventana abierta*. Bilbao: Ed. Desclée Brouwer.
- Alsina, M.R., (2008). *Teorías de la comunicación. Ámbitos, métodos y perspectivas*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, servei de publicacions.
- Ambrós, A., Breu, R., (2011). *10 ideas clave. Educar en medios: la comunicación mediática*. Ed. Grao.
- Callejo, J. y Gutiérrez, J., (2012). *Adolescencia entre pantallas. Identidades juveniles en el sistema de comunicación*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Dussel, I., (2011). *Aprender y enseñar en la cultura digital*, Ed. Santillana.
- Gee, J. P., (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Ito, M., (2007). *Technologies of the Childhood Imagination: Yugioh, Media Mixes, and Everyday Cultural Production*. Pp. 86-111 in Structures of Participation in Digital Culture. New York: Social Science Research Council.
- Jenkins, H., (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Ed. Paidós Ibérica.
- Marina, J.A., Marina, E., (2013). *El aprendizaje de la creatividad*. Barcelona: Ed. Planeta.
- Paley, V., (1986). On listening to what the children say. Reino Unido: *Harvard Educational Review*. (Vol. 56, N°2:122-132).

Rheingold, H., (2008). *Using Participatory Media and Public Voice to Encourage Civic Engagement. Civic Life Online: Learning How Digital Media Can Engage Youth*. Pp. 97-118. Stanford University: Ed. by W. Lance Bennett. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press,

Scolari, C., (2008). Hipermediaciones. *Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa Editorial.

O'Reilly, T., (2009). *What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. O'Reilly Media.

Wilson, C., (2012). Alfabetización mediática e informacional. Huelva: *Comunicar*, nº39, revista científica de Educomunicación, recuperado el 2 de junio de 2013, de <http://www.revistacomunicar.com/pdf/preprint/39/C39-01-PRE-15738-WILSON-es.pdf> DOI: 10.3916/C39-2012-02-01.