

Procedimiento integral de enseñanza y aprendizaje de los lenguajes del multimedia

Fecha de recepción: septiembre 2018

Fecha de aceptación: noviembre 2018

Versión final: enero 2019

Marcelo Luis Aceituno (*)

Resumen: En este artículo se describen dos producciones orientadas a la didáctica multimedial: el diseño de un procedimiento integral de enseñanza y de aprendizaje de los lenguajes del multimedia; y el material didáctico multimedia (MDM) que pone en práctica esa metodología. Estos desarrollos están destinados a la capacitación de docentes y de autores de contenidos curriculares creados para el ámbito de la educación superior en entornos virtuales.

Palabras clave: Didáctica multimedial - alfabetización mediática - hipermedias didácticas - educación superior - entornos virtuales de aprendizaje

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 71]

El procedimiento integral de enseñanza y de aprendizaje propone dos trayectos paralelos pero vinculados por continuas conexiones, para la conceptualización del multimedia y el ejercicio de su práctica profesional. Por una parte, brinda los fundamentos teóricos e instrumentales para el abordaje exclusivo de cada uno de sus códigos simbólicos y, en simultáneo, plantea el análisis y la práctica de la integración multimodal, a partir de la combinación progresiva e incremental de los medios que constituyen al multimedia.

El material didáctico Seminario de producción multimedia - Diseño de hipermedias didácticas (Aceituno, 2010) aporta el andamiaje que activa ese método de aprendizaje, a fin de promover un uso efectivo de los lenguajes del multimedia en la autoría, la creación y el diseño de contenidos para materiales curriculares, guías didácticas y clases virtuales en soporte web. En la segunda edición de 2015, esta obra se rediseñó íntegramente con la versión 2.0 de eXeLearning, mejorada por el Instituto de Tecnologías Educativas del Gobierno de España (INTEF), reemplazando con este desarrollo de software libre a las aplicaciones de software propietario que se habían utilizado en la primera edición del 2010.

¿De qué hablamos cuando hablamos de hipermedias didácticas?

Según las clasificaciones que se vienen estableciendo desde la década de 1990, los hipermedias didácticos se han definido como un tipo de MDM informativo /expositivo (Woodhead, 1990; Bartolomé, 1994; Cabero y Hueros, 1999; Marquès Graells, 1999). Son sitios web que integran sinérgicamente texto, imágenes, audiovisuales e interactividad. Cada apartado de contenido es un archivo html distinto y todas esas páginas web están interconectadas por enlaces que permiten varios niveles de exploración dentro y fuera del sitio (lineal, jerárquico, contextual y enlaces externos, entre otros).

Más específicamente, son sistemas de organización de la información que:

Se expresan mediante diversos códigos simbólicos: texto escrito, imágenes estáticas, sonidos, animaciones,

videos, presentaciones de diapositivas e infografías dinámicas e interactivas.

Se caracterizan por una integración continua de estos lenguajes del multimedia que se combinan, complementan y traducen entre sí, generando un mensaje holístico, totalizador.

Utilizan hipervínculos y asociaciones recíprocas entre múltiples formatos de información, que posibilitan un tipo de interactividad exploratoria flexible y multilineal. Disponen de una estructura de secuencialidad múltiple que, en teoría, nos permite aprender no solamente del contenido, sino también de las relaciones experimentadas entre los distintos nodos y las asociaciones que se construyen durante la exploración.

Los materiales didácticos tienen una participación protagónica en la educación virtual. Entre otras funciones, organizan curricularmente los contenidos teóricos y prácticos de la asignatura; brindan los recursos metodológicos más idóneos para favorecer la construcción activa del conocimiento y sustituyen las exposiciones conceptuales que el docente explicaría en una clase presencial. En este sentido, redefinen las funciones del educador, bajo una concepción constructivista, como facilitador del aprendizaje.

Con el objetivo de garantizar el cumplimiento de estas premisas, las instituciones educativas contratan a reconocidos referentes en cada materia disciplinar para que organicen los contenidos de sus cursos a distancia. Se trata de especialistas que no solo dominan los fundamentos de su ámbito de saber: también se han destacado en la actividad docente y por eso, se les solicita que desarrollen las guías didácticas que favorezcan la construcción del conocimiento relativa a su materia, sin perder de vista que ese MDM se utilizará en un entorno virtual de aprendizaje caracterizado por la asincronía, el uso de las TIC y la no presencialidad. Esta tarea puede ser asistida por diseñadores instruccionales que aportarán las estrategias didácticas que consideren apropiadas y, en la etapa final, estos contenidos son diseñados para el soporte impreso y/o multimedial y se publican en el aula virtual.

Problemática de la capacitación multimodal

En términos generales, la falacia principal en los lineamientos actuales para la capacitación de docentes virtuales y de autores de contenidos multimedia, es de índole comunicacional y didáctica; y no tecnológica, como suponen la mayoría de los planes de capacitación docente que se destinan al nivel medio y de educación superior. La dificultad para concretar la realización de materiales didácticos eficaces y coherentes con las exigencias del entorno virtual, radica en la ausencia de un plan efectivo de alfabetización multimodal en nuestro sistema educativo. Si bien desde distintos organismos se estimula el uso de las TIC, en la mayoría de los casos, estas acciones se limitan a promover el aprendizaje de programas de software, pero muy rara vez se profundiza en las claves comunicacionales del multimedia, sus potencialidades didácticas y las distintas alternativas de integración multimodal. Este panorama se traduce en que, por lo general, los profesores, autores o expertos en contenidos no desarrollan una práctica efectiva en la guionización del aprendizaje que contemple la incorporación de diversos códigos simbólicos operando en una modulación continua con el texto escrito; y en los hipermedias el texto debe compartir su protagonismo con esos otros lenguajes. En relación a estos factores, Rey Valzacchi (2010), critica las posturas que predominan en los modelos actuales de educación a distancia y sus temas pendientes.

En ese registro, creemos que el problema no reside en esas falencias, remediabiles, mejorables, superables, sino en dos miradas que abundan y no ayudan en ese sentido.

Primero: la autocomplacencia que mencionamos. Cuando todo lo que hacemos es maravilloso, clausuramos la posibilidad de registrar, analizar y buscar caminos de superación de las insuficiencias y debilidades de lo que hacemos.

Segundo: la fascinación por lo novedoso. La excesiva atención que se le presta en congresos, publicaciones e investigaciones a las novedades surgidas en la semana, que envían casi al cesto de basura las novedades de la semana pasada. Con el agravante que esas novedades parecen asentarse exclusivamente en avances tecnológicos. Entonces, ponemos toda (o casi toda) la atención en esas novedades, y dejamos de pensar en mejores usos, mejor aprovechamiento, una mejor mirada desde las didácticas, de lo que hasta ayer era la novedad del momento. (pp. 19-24).

En efecto, uno de los equívocos más frecuentes –y costosos– en la formación docente consiste en la implementación de la tecnología y el adiestramiento en el uso de los programas de software, sin contar con los conocimientos necesarios para un uso efectivo de los lenguajes de la multimodalidad. Sin un dominio básico de estos códigos simbólicos y de los elementos comunicacionales que se integran a los productos didácticos generados con estas TIC, se seguirá capacitando a usuarios de programas de software inconexos entre sí, y se invertirá en tecnología informática y de edición audiovisual, para obtener siempre los mismos resultados: la creación de

contenidos que no logran trascender la tradición verbalista y editorial que prevalece en la concepción didáctica, desde el renacimiento hasta la actualidad. En síntesis: continuamos repitiendo viejas prácticas con nuevas tecnologías.

Consideremos que, en el contexto actual de inmigración digital, la mayoría de los docentes y autores se han formado en universidades presenciales. Aprendieron y enseñaron con materiales impresos, están acostumbrados a la exposición oral de sus clases magistrales, utilizan pocos materiales multimedia y, a pesar de contar con una amplia trayectoria docente, algunos nunca han dictado clases en la modalidad virtual. Además, en el ámbito académico existen todavía algunos prejuicios que impiden el desarrollo de materiales didácticos caracterizados por un uso más intensivo de la multimodalidad. Predomina una idea del conocimiento restringida al discurso verbal escrito como único medio que permite desarrollar habilidades intelectuales. Esta concepción desestima la validez de cualquier otra forma de representación como fuente de saber o inspiradora del pensamiento. Se trata de una mentalidad anacrónica que impide avanzar en el sentido de una construcción del conocimiento que se adapte coherentemente con la sociedad mediática y digital en la que estamos inmersos. En las distintas instancias en las que aplico el procedimiento para la didáctica integral del multimedia, considero estos atenuantes como un desafío, una posibilidad de revisar las suposiciones y prácticas empleadas en la actividad docente, para analizar estrategias que permitan ampliar los límites y alcances de las propuestas áulicas, a partir del diseño multimedial de los contenidos curriculares. El reto consiste en incorporar otros lenguajes que interactúen con el texto escrito, bajo una perspectiva que incluya todos sus enfoques y factores intervinientes -instruccionales, expresivos, tecnológicos y, principalmente, a los criterios de combinación multimodal- para promover la concreción de materiales didácticos más expresivos y eficientes.

Procedimiento integral de enseñanza y de aprendizaje de los lenguajes del multimedia

El éxito en la elaboración de materiales didácticos multimedia depende, en gran medida, de un diseño instruccional centrado en la eficacia de la comunicación didáctica, para que la exposición de los distintos conceptos se realice con los medios más adecuados a cada tipo de contenido y de destinatario. Para ello, es indispensable formar profesionales idóneos, capacitados para efectuar un procesamiento didáctico hipermedial. Esta actividad requiere de habilidades específicas en la utilización de los recursos expresivos del multimedia, es decir del lenguaje textual, visual, sonoro, audiovisual e interactivo; ya que dominar el uso del software de edición web no tendría mayor sentido sin un conocimiento profundo de estos códigos comunicacionales. En la creación de MDM deben considerarse las competencias integrales de la alfabetización mediática que incluyan tanto a sus principios semióticos, como a la experiencia instrumental que se obtiene mediante el ejercicio cotidiano de la actividad profesional.

Uno de los desafíos más exigentes que se plantearon al momento de crear un programa curricular orientado a la capacitación del diseño hipermedial de materiales didácticos, fue la selección de los contenidos necesarios para que los autores, docentes y diseñadores instruccionales (en su gran mayoría, inmigrantes digitales) pudieran apropiarse de los conceptos imprescindibles que les permitiera elaborar un MDM sin conocimientos previos de diseño web, en el plazo de los tres meses de duración que caracterizan a la mayoría de los cursos de posgrado. Para dar respuesta a estos objetivos, fue necesario diseñar un procedimiento integral de enseñanza y de aprendizaje de los lenguajes del multimedia que, por una parte, brinde los fundamentos teóricos y prácticos para el abordaje exclusivo de cada uno de los medios, organizados en cinco núcleos temáticos (Texto. Imagen. Sonido. Animación y video. Interactividad). Y, que en simultáneo, proponga el análisis y la práctica de la integración multimodal, a partir de la incorporación incremental y progresiva de los lenguajes combinados. Esta metodología se basa en los conocimientos previos de los participantes del curso: inicia el estudio de la integración entre el texto y la imagen, por tratarse de los códigos simbólicos más familiares, y avanza en el análisis y observación de las operaciones combinatorias entre los sistemas de representación más complejos del multimedia: el sonido, la animación, el video y la interactividad. Este procedimiento integral le proporcionó la estructura de contenidos al MDM del curso. En sus cinco clases o unidades se identifican las características de cada uno de los medios constitutivos del multimedia y las particularidades de sus lenguajes. A su vez, y siempre desde el punto de vista de ese abordaje exclusivo, cada uno de estos núcleos conceptuales organiza sus contenidos desde tres enfoques:

- Didáctico: funciones instruccionales del texto, la imagen, el sonido, la animación, el video y la interactividad.
- Comunicacional: fundamentos del lenguaje escrito, visual, sonoro, audiovisual e interactivo.
- Técnico: factores informáticos y procedimentales vinculados a la producción, edición y tratamiento de medios.

Pero, además, interviene una cuarta perspectiva que se corresponde con la otra vía de aproximación al tema de estudio. Consiste en el enfoque Multimodal; es decir, el de la integración de texto + imagen + sonido + audiovisuales + interactividad.

Conocer las características exclusivas de cada medio tiene una importancia significativa como método introductorio y de aproximación a la temática multimedial, pero tanto o más imprescindible es reflexionar acerca de las cuestiones que participan en la convergencia de dos o más códigos simbólicos para ejercitar la integración multimodal. En el procedimiento para la didáctica integral del multimedia, estas asociaciones se interpretan como la articulación coordinada de sus posibilidades al servicio de un determinado contenido, objetivo o recurso didáctico, diseñado a fin de facilitar el proceso de enseñanza y de aprendizaje; y no como el resultado de una sumatoria

de signos aislados o inconexos. Por eso, cada unidad destina una sección especial al análisis de estas operaciones combinatorias que se van haciendo más complejas conforme se incorporan nuevos lenguajes, hasta llegar a la última etapa en la que se observan las posibilidades de integración entre todas estas modalidades de comunicación, y completa el sistema integral diseñado para facilitar la apropiación de conocimientos teóricos y prácticos para el uso de los lenguajes del multimedia.

El enfoque Multimodal proporciona la base conceptual necesaria para la realización de:

Gráficos bimedia con diseños vectoriales que integran imagen y texto y que configuran los fundamentos para varios recursos educativos de gran utilidad: mapas conceptuales, infografías y otros sistemas de narrativa de la imagen y de visualización de la información.

Locuciones y mensajes sonoros a partir de la adaptación de textos escritos guionados para la oralidad.

Producciones audiovisuales que combinan textos escritos, imágenes estáticas, grafismo digital, elementos sonoros e imagen en movimiento.

Hipermedias multilineales y de secuencialidad múltiple que se diseñan para el soporte web, integrando sinérgicamente todos los sistemas de representación anteriores con la interactividad.

El procedimiento integral de enseñanza y de aprendizaje de los lenguajes del multimedia intenta suplir las deficiencias de los planes de alfabetización mediática que, en su inmensa mayoría, se limitan al tratamiento de los factores técnicos, la capacitación en el uso de los programas de software y el desarrollo de habilidades procedimentales para el tratamiento informático de la información. Algunos cursos se aventuran en la orientación comunicacional, pero no siempre consideran los elementos gramaticales de cada lenguaje. En cambio, desde la formación para el diseño instruccional, se enfatizan las funciones didácticas de cada uno de los medios, pero sin vincularlas con esos otros puntos de vista y, al momento de diseñar esta metodología, no encontré otros cursos que formulen la integración de estos tres enfoques con la perspectiva multimodal, cuando, por definición, deberían considerarlos primordiales por tratarse de una característica constitutiva del multimedia.

El material didáctico del Seminario de producción multimedia

Para cumplir con los propósitos referidos a la cantidad de conocimientos y habilidades que los estudiantes debían aprehender en tan poco tiempo, hubo que sintetizar la carga cognitiva que se le asignaba a cada unidad, sección y apartado del MDM. Ciertamente, la extensión de un programa curricular tan ambicioso imposibilitaría el tratamiento detallado de sus contenidos, por lo que se optó por estructurar un MDM que introduzca las definiciones básicas de cada concepto y brinde los recursos ampliatorios que permitan profundizar esas nociones en fuentes acreditadas que, en la actualidad, abundan en la web. Así, la exposición de cada tema destaca su importancia particular, evidencia las relaciones con los demás tópicos del curso y asigna una serie de lecturas complementarias para continuar desarrollándolos con

enfoques más específicos, que superarían los objetivos y las posibilidades del seminario.

Este abordaje elemental de los contenidos caracteriza principalmente a las secciones que explican las generalidades técnicas relacionadas con el procesamiento digital de los archivos de medios (formatos, edición y sistemas de compresión). Se trata de información que pierde vigencia con mucha rapidez y que no atrapa la atención de la mayoría de los estudiantes —es más, me atrevo a decir que aborrecen estos temas— y tienen sus motivos: los educadores no tenemos que convertirnos en diseñadores de páginas web, programadores expertos, editores profesionales de sonido y video, animadores en 3D, o todo eso al mismo tiempo, y en lo personal, tampoco me interesa que el foco de atención se centre en el dominio de estos tecnicismos y en el uso de las aplicaciones de software, cuando en realidad deberían supeditarse a las funciones didácticas y a las características exclusivas y combinadas de los lenguajes; pero también es cierto que se requiere un mínimo de comprensión y control de las especificaciones técnicas para integrar eficazmente estos recursos en las páginas web y para diseñar sitios que se adapten a todos los dispositivos atendiendo a los estándares vigentes de accesibilidad. A fin de no desalentar los intentos de aprendizaje con estos temas difíciles, el MDM provee instructivos con guías paso a paso, tutoriales creados expresamente para cada actividad, ejemplos y otros recursos web que permiten profundizar sobre el uso del software y las habilidades necesarias para la edición de imágenes, sonido, audiovisuales e hipermedias.

Otro componente esencial que da soporte al procedimiento integral de enseñanza y de aprendizaje de los lenguajes del multimedia es el plan de actividades prácticas. Consiste en una unidad transversal a los núcleos de contenidos, en los que las consignas y sus especificaciones se vinculan permanentemente con los apartados teóricos que fundamentan la práctica profesional.

Estas tareas se realizan en grupos de trabajo de varios integrantes, por dos motivos: en principio, porque la adquisición de saberes y competencias resulta mucho más enriquecedora cuando se nutre de las experiencias, dudas, errores y aciertos de los demás miembros del equipo. El segundo motivo responde a una de las demandas de formación más imperiosas en la actualidad: el trabajo colaborativo mediado por TIC y realizado a distancia.

Además, la producción multimedial es multidisciplinaria por definición; por eso, una de las primeras actividades propone imitar la formación de un equipo de producción didáctica, tal como sucede en el ámbito profesional, en el que los individuos aportan al grupo de trabajo sus habilidades personales, destrezas y conocimientos previos. En esta instancia, el objetivo es establecer los mecanismos necesarios para lograr una comunicación fluida entre todos los integrantes, como clave fundamental para llevar adelante un proyecto colaborativo de edición multimedia.

Paralelamente al estudio de los conceptos teóricos, cada equipo efectúa una serie de prácticas de diseño: estilos tipográficos, tratamiento de imágenes, composición de gráficos bimedia, guion, grabación de locuciones y creación de producciones audiovisuales. Estos ejerci-

cios auxiliares promueven el desarrollo de competencias propias del sector multimedia y confluyen en una actividad integradora que consiste en la creación de una demo o unidad de un hipermedia didáctico, realizado con *eXeLearning*, una aplicación de software libre.

Conclusiones

El procedimiento descripto para la didáctica integral del multimedia se viene implementando desde hace una década. A lo largo de todo ese tiempo, lo han puesto en práctica más de 600 profesores especializados en la docencia virtual, con resultados que, en algunos casos, nada tienen que envidiarle a los materiales didácticos profesionales y, fundamentalmente, desarrollando habilidades que superan las competencias propias del multimedia. Me refiero a las destrezas adquiridas en las actividades realizadas en equipos colaborativos, con todos sus atenuantes, contratiempos y dificultades. Es un tipo de aprendizaje que no finaliza al cabo de los tres meses del curso, ya que se redimensiona incesantemente si se continúa ejerciendo el diseño hipermedial, porque en el quehacer cotidiano aparecen constantes inquietudes y reflexiones que posibilitan la invención de soluciones creativas para resolver la problemática que presenta cada tema de estudio y sus contenidos.

Estas experiencias me permiten afirmar que una alfabetización mediática integral es posible y que entre los educadores que se especializan para ejercer en entornos virtuales se percibe mucho interés y entusiasmo por crear contenidos didácticos innovadores, que faciliten los procesos de aprendizaje de sus estudiantes; pero para que estas acciones formativas sean realmente efectivas deberían darse una serie de condiciones, posteriores a la instancia de capacitación, que posibiliten la concreción de sus objetivos. Estos requisitos se vinculan con el reconocimiento a las exigencias autorales que suponen la realización de este tipo de materiales didácticos, en comparación con las de redactar contenidos para el soporte impreso; y también con la situación salarial de los docentes, que deben sobrecargarse de tareas y no pueden dedicar el tiempo necesario para emprender el diseño de clases hipermediales cuando, en la mayoría de los casos, no recibirán ninguna compensación por este trabajo adicional.

Si analizamos los MDM que se utilizan actualmente en los entornos virtuales, en la mayoría de los casos se advierte que todavía queda mucho por mejorar. Los realizadores hemos subestimado la complejidad y las potencialidades del multimedia, replicando en su diseño los mismos métodos que usábamos para diagramar materiales impresos. Evidentemente, es imperioso adoptar una lógica de producción muy distinta de la que veníamos utilizando, en la que se contemplen los condicionamientos de los soportes digitales, los estándares de desarrollo web y los criterios de usabilidad y accesibilidad.

Todo parece indicar que, en los próximos años, las iniciativas que aportarán una verdadera innovación educativa serán aquellas que se enfoquen en facilitar el acceso abierto al conocimiento y en la creación de objetos de aprendizaje reutilizables, regidos por estándares de calidad cada vez más exigentes. Este escenario redefine el

rol de los diseñadores y desarrolladores web: nuestra función se está orientando cada vez más hacia la participación en proyectos globales que se ponen al servicio de la comunidad educativa, en reemplazo del diseño de materiales didácticos específicos, creados con exclusividad para una determinada institución.

Esta circunstancia presenta una excelente oportunidad para que revisemos nuestras prácticas de cara a un nuevo desafío, en el que las soluciones serán, seguramente, multidisciplinares, mediante una mayor sinergia con autores, comunicadores, pedagogos, programadores y demás profesionales involucrados en la producción didáctica.

Referencias bibliográficas

- Aceituno, M (2017). Didáctica integral del multimedia y diseño de hipermedias para entornos virtuales de aprendizaje, en Gergich, M. y Adriana Imperatore (comp.) *Innovaciones didácticas en contexto. Colección Ideas de Educación Virtual*, pp. 81-97. Bernal. Universidad Nacional de Quilmes. Disponible en: <http://libros.uvq.edu.ar/innovaciones-did%C3%A1cticas-en-contexto.html>
- (2010). Seminario de producción multimedia- Diseño de hipermedias didácticos. En *Material Didáctico Multimedia. Secretaría de Posgrado*. Bernal. Universidad Nacional de Quilmes. Disponible en: <http://libros.uvq.edu.ar/spm/>
- Bartolomé Pina, A (1994). Sistemas multimedia en Educación. En F. Blázquez y Alt, *Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación para la Educación*. Sevilla. Ediciones Alfar.
- Cabero Almenara, J y Duarte Hueros, A (1999). Evaluación de medios y materiales de enseñanza en soporte multimedia. En *Revista Pixelbit Nro. 13*.
- Marquès Graells, P (1999). *Multimedia educativo: clasificación, funciones, ventajas e inconvenientes*. Departamento de Pedagogía Aplicada. Facultad de Educación. Barcelona, UAB.

Rey Valzacchi, J (2011). Educación virtual en Argentina. De dónde venimos y hacia dónde deberíamos ir (corrigiendo algunos errores). En Lupion Torres, Patricia y Claudio Rama (Coord.) *La Educación Superior a Distancia en América Latina y el Caribe. Realidades y tendencias*. Santa Catarina. Editora Unisul. Recuperado a partir de: [http://virtualeduca.org/documentos/observatorio/oevalc_2010_\(tendencias\).pdf](http://virtualeduca.org/documentos/observatorio/oevalc_2010_(tendencias).pdf)

Woodhead, N. (1990). *Hypertext and Hypermedia*. Wokingham, Massachusetts. AddisonWesley Publishing Company.

Abstract: This article describes two productions oriented towards multimedia teaching: the design of an integral teaching and learning procedure for multimedia languages; and the multimedia didactic material (MDM) that puts this methodology into practice. These developments are aimed at the training of teachers and authors of curricular contents created for the field of higher education in virtual environments.

Keywords: Multimedia didactics - media literacy - didactic hypermedia - higher education - virtual learning environments

Resumo: Neste artigo descrevem-se duas produções orientadas à didática multimedial: o design de um procedimento integral de ensino e de aprendizagem das linguagens da multimídia; e o material didático multimídia (ODM) que põe em prática essa metodologia. Estes desenvolvimentos estão destinados à capacitação de professores e de autores de conteúdos curriculares criados para o âmbito da educação superior em meios virtuais.

Palavras Chave: Didática multimídia - alfabetização midiática - hiperfídia didática - ensino superior - ambientes virtuais de aprendizagem

^(*) **Marcelo Luis Aceituno.** Graduado en multimedia por la Universitat Oberta de Catalunya y Máster en diseño y desarrollo de sistemas interactivos multimedia (UPC-UOC).

Actitudes, opinión pública y hábitos de consumo de los usuarios jóvenes de redes sociales

Fecha de recepción: septiembre 2018

Fecha de aceptación: noviembre 2018

Versión final: enero 2019

Stella Maris Aguirre ^(*), María Florencia Álvarez ^(**),
Facundo Fernández ^(***), Indiana Larriera Solanet ^(****),
y Jessica Laurent ^(*****)

Resumen: Este artículo tiene como principal objetivo presentar los resultados del proyecto de investigación “Actitudes, opinión pública y consumos de los usuarios jóvenes de redes sociales online” que llevaron adelante, entre 2013 y 2016, estudiantes y profesores de la Facultad de Cs. de la Comunicación y de la Facultad de Cs. Sociales de la Universidad del Salvador.

Palabras clave: Redes sociales - jóvenes - universidad - redes - opinión pública- trabajo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 79]