



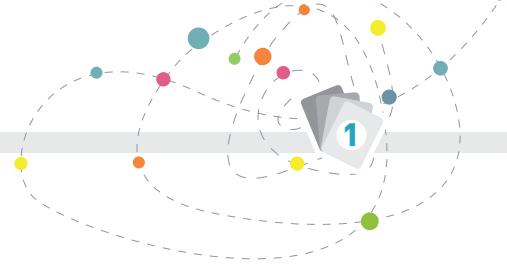
www.relpe.org

1 • Convergencia, medios y educación



Convergencia, medios y educación





Convergencia, medios y educación

Dr. Carlos A. Scolari

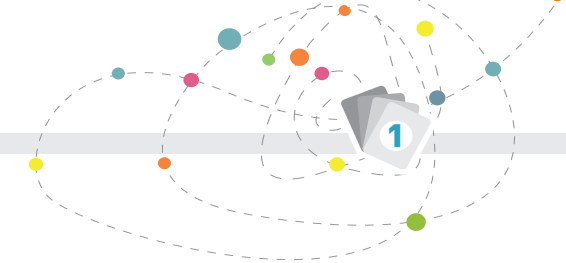
SERIE SEMINARIOS - 2011

Esta publicación reproduce el informe de consultoría desarrollado en el contexto del seminario internacional "Convergencia de medios. Nuevos desafíos para la educación en Latinoamérica" (Asunción, Paraguay, 10-12 de noviembre de 2010)



Esta publicación es posible gracias al apoyo de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID)





Introducción

Los portales que forman la Red Latinoamericana de Portales Educativos (RELPE) se proponen poner las tecnologías de la información y la comunicación al servicio de la comunidad educativa de cada país, ya sea brindando herramientas operativas o favoreciendo la formación de docentes y alumnos. Tal como indica uno de los documentos de la red,¹ RELPE concentra sus esfuerzos en tres áreas de trabajo:

- El posicionamiento de la red como referente en la región (a partir de la definición de estándares para producción e intercambio de contenidos, la generación de espacios de exploración y la evolución de su diseño institucional).
- La consolidación de los portales nacionales (con foco en la formación de sus equipos técnicos, el intercambio y la producción de contenidos comunes y la definición conjunta de líneas editoriales y metodologías de trabajo).

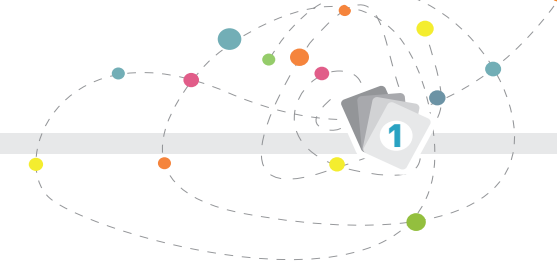
- La colaboración en políticas públicas sobre el uso de las TIC en la educación (compartiendo los criterios para el acceso y uso –tanto de la infraestructura como de aplicaciones y contenidos–, la capacitación docente, el monitoreo y la evaluación de resultados).

La misma publicación define a los portales educativos como

...un medio (...) que se caracteriza por ofrecer a los usuarios el acceso a una serie de recursos y/o servicios relacionados con un mismo tema. En el caso de los portales educativos, el eje en torno al cual se organizan estos recursos o servicios es la educación. Por tanto, este tipo de sitios web se caracteriza por ofrecer recursos didácticos, cursos de capacitación y material bibliográfico, entre otras opciones.

¹ RELPE (2010), RELPE: La Red Latinoamericana de Portales Educativos – Serie Portales Educativos Latinoamericanos y el Trabajo Colaborativo 2010, Buenos Aires, RELPE-AECID, págs. 3 y 5.





En este marco institucional y educativo se inscriben los objetivos del presente informe:

- Pasar revista a las grandes mutaciones que atraviesan las instituciones educativas y los medios, partiendo de la base de que ambos espacios forman parte de una misma ecología tecno-cultural.
- Presentar las grandes líneas de trabajo que se están desarrollando a partir del cruce entre comunicación, tecnología y educación, teniendo en cuenta la creciente importancia social de las redes digitales y la difusión capilar de una cultura participativa.

- Conocer las iniciativas y recursos que los portales de RELPE poseen y ponen a disposición de sus usuarios en el sector de la comunicación transmedia, la producción narrativa y la distribución colaborativa.
- Proponer posibles líneas de avance para acercar las instituciones educativas a una nueva generación de alumnos crecidos en las redes sociales y habituados a la producción y distribución colaborativa de contenidos.

1. Convergencia(s), narrativa y medios: un desafío educativo

1.1. La convergencia

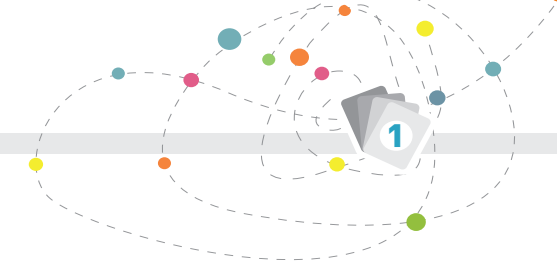
Si en los años 1990 la palabra clave era “multimedialidad”, en la década siguiente su lugar fue ocupado por otro comodín semántico: “convergencia”. Convergen las empresas de comunicación, convergen los medios, convergen las redacciones de los medios, convergen los lenguajes y estéticas de la comunicación, convergen productores y consumidores... En el ámbito específico de los medios informativos, Ramón Salaverría² ha señalado la existencia de cuatro convergencias: empresarial, tecnológica, profesional y comunicativa. La convergencia empresarial hace obviamente referencia a las fusiones de compañías, mientras que la convergencia tecnológica viene de la mano de los dispositivos, formatos

y sistemas digitales, los cuales reducen la gestión de los contenidos (texto, imagen, sonido) al tratamiento de masas de bits. La convergencia profesional, por su parte, afecta a los periodistas y otras figuras del mundo laboral, las cuales tienden a adquirir nuevas competencias y a configurar un nuevo perfil más híbrido y polivalente. Finalmente, la convergencia comunicativa se refiere a la aparición de nuevas retóricas multimedia donde los lenguajes de la comunicación dialogan y se contaminan entre sí en un contexto de alta interactividad. Según Salaverría

el grado de evolución de esas cuatro dimensiones no es uniforme. Ciertas dimensiones –en particular, la empresarial y la tecnológica– cuentan con un nivel de desarrollo avanzado porque, con un par de décadas

² Salaverría, R. (2003), Convergencia de medios, *Chasqui* 81, URL: <http://chasqui.comunica.org/81/salaverria81.htm>





a sus espaldas, fueron las primeras en iniciarse y, asimismo, porque ha sido en ellas donde más se ha invertido. En cambio, la dimensión profesional y, muy especialmente, la comunicativa, con apenas dos o tres años de desarrollo efectivo esta última, se encuentran todavía en un estadio embrionario.

Frente a estos procesos los profesionales y responsables de los medios muchas veces se encuentran en estado de perplejidad. Salaverría sostiene que

...pretender que cada medio se mantenga aislado, como si los medios de la competencia y las demandas del público fueran los de hace veinte años, además de un error estratégico, es imposible. Los medios deben enfrentarse al reto de la convergencia y esto exige grandes dosis de planificación, creatividad y apuesta por los profesionales. La convergencia de medios no puede quedarse en una simple remodelación gerencial de las empresas periodísticas y debe alcanzar a las redacciones, a los periodistas. Y es que la convergencia multimedia reclama nuevos lenguajes y modos de hacer información.

Otra concepción posible de “convergencia” es aquella desarrollada por Henry Jenkins. Según este investigador, desde la llegada de la World Wide Web asistimos a una explosión de nuevas comunidades del conocimiento que han transformado radicalmente las prácticas de consumo mediático. La convergencia, desde su perspectiva, es un fenómeno social y colaborativo que lleva a los consumidores a transformarse en productores textuales. En un documento fundamental y ampliamente citado donde analiza los desafíos educativos que plantea la cultura participativa Jenkins³ sostiene que

En la era de convergencia los consumidores se vuelven cazadores y recolectores de información proveniente de múltiples fuentes para formar una nueva síntesis. Los narradores explotan este potencial para desplegar las narrativas transmediáticas; los publicitarios hablan

³ Jenkins, H. et al. (2009), *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, Cambridge (MA), MacArthur Foundation/MIT Press, pág. 46.

de las marcas y las definen como si tuvieran múltiples puntos de contacto; las empresas tratan de explotar los contenidos cuya propiedad intelectual poseen a través de múltiples canales. A medida que lo hacen nosotros encontramos la misma información, las mismas historias, los mismos personajes y mundos a través de diferentes formas de representación. Las historias transmediáticas, en su nivel más básico, son historias que se cuentan a través de múltiples medios. En la actualidad las historias más significativas tienden a desplegarse a través de muchas plataformas mediáticas.

Para Jenkins la convergencia da lugar a las llamadas “narrativas transmediáticas” (*transmedia storytelling*), o sea historias que comienzan en un medio y se expanden a lo largo y a lo ancho de la ecología mediática. Este proceso expansivo se incrementa cuando los consumidores entran en el juego y lo expanden aún más con sus propias producciones, las cuales terminan alimentando las redes sociales y webs colaborativas como YouTube o Vimeo. Las historias del siglo XXI comienzan en un estudio de Hollywood

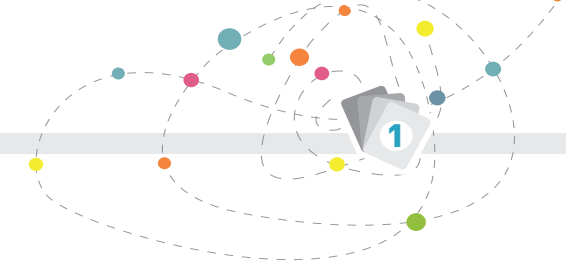
pero terminan en un blog creado por unos chicos en Brasil o un video paródico producido en Venezuela y colgado en YouTube.⁴

Para Henry Jenkins la convergencia cultural incluye a las narrativas transmediáticas y una fuerte presencia de los contenidos generados por los usuarios.

⁴ Para una visión más completa de los planteos de Henry Jenkins respecto de la “transmedia education” se pueden consultar los siguientes posts:

- What Is Learning in a Participatory Culture? (Part One) http://henryjenkins.org/2009/05/what_is_learning_in_a_particip.html
- What Is Learning in a Participatory Culture? (Part Two) http://henryjenkins.org/2009/05/what_is_learning_in_a_particip_1.html
- Transmedia Education: the 7 Principles Revisited http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html





Muchos responsables de los medios y productoras audiovisuales no ven con agrado que los usuarios se apropien de sus personajes y sigan contando historias con ellos. En algunos casos los han perseguido con sus aguerridos abogados y obligado a cerrar sus blogs y webs... para ver con asombro que esos mismos contenidos reaparecían inmediatamente en otros blogs y webs. Por otro lado, algunas productoras avanzan lentamente en la transmediatización de sus contenidos... hasta que descubren que los usuarios han sido más rápidos y ya están expandiendo la narrativa en otros medios y plataformas. La moraleja de estas situaciones es la siguiente: lo que los productores no quieran, puedan o sepan hacer, lo harán los usuarios sin pedir permiso. Esta moraleja debería ser tenida en cuenta a la hora de introducir nuevas lógicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Como podemos observar, ambos conceptos –“convergencia” y “narrativa transmediática”– son solo síntomas de una mutación profunda del ecosistema de medios. Esta metamorfosis acelerada

–hablamos de menos de dos décadas– fue provocada por la emergencia de nuevos medios interactivos en red y la difusión de nuevas prácticas de producción, distribución y consumo que van mucho más allá de la lógica tradicional del *broadcasting*. Un mapeo rápido del nuevo ecosistema mediático debería también llevarnos a hablar de las transformaciones de las estéticas audiovisuales (donde reina la fragmentación y la aceleración), la creciente complejidad de las narrativas (¿nuestros abuelos hubieran entendido *Lost/Perdidos* o *Pulp Fiction*?) o los efectos colaterales de un medio sobre otro (los diarios se asemejan cada vez más a una página web impresa, la televisión y el cine simulan la interactividad de los videojuegos, etc.).⁵ Por motivos de espacio y de pertinencia temá-

⁵ Scolari, C. A. (2008), Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo, *Diálogos de la Comunicación* 77, URL: http://www.dialogosfelafacs.net/77/articulo_resultado.php?v_idcodigo=88=11

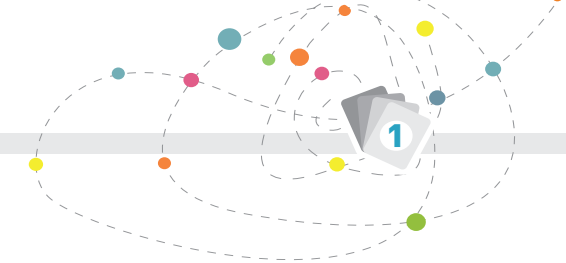
tica –nos interesan las repercusiones y las posibilidades educativas de esta transformación– en este documento nos limitaremos a los dos conceptos ya indicados: convergencia y narrativa transmediática.

Este breve panorama de las transformaciones del ecosistema de medios nos lleva a preguntarnos: ¿Afectan estos cambios también al ecosistema educativo? ¿Debe transformarse la relación de enseñanza-aprendizaje? ¿Qué rol debe ocupar la escuela en tanto principal institución educativa? ¿Qué pueden aportar los portales educativos?

1.2. La educación

¿Puede un cambio en los medios afectar el mundo de la educación? Desde la perspectiva de la comunicación la educación ha tenido siempre una impronta fuertemente monomediática. Durante siglos el libro –primero manuscrito, después impreso– ha ocupado un lugar central en los procesos de enseñanza-aprendizaje. La consolidación de la educación pública, el incremento del alfabetismo y la aparición de la prensa de masas son todos procesos que se verificaron a lo largo del siglo XIX y que fortalecieron aún más la centralidad educativa del libro impreso. Cualquier otro medio que amenazara esa centralidad era considerado un “invasor” y debía ser rechazado. Las discusiones sobre la incorporación de la televisión dentro del aula a partir de los años 1960 y, más recientemente, los debates sobre la presencia de computadoras en la escuela son ejemplos claros de este rechazo a la “nueva tecnología”.





La presencia del libro dentro del aula iba acompañada por un rol docente determinado: el maestro como mediador del conocimiento que se encontraba dentro de las páginas impresas. Si el libro era la fuente indiscutible del saber, el maestro tenía la clave para acceder a él y regulaba qué había que leer, para cuándo y cómo leerlo. Este modelo educativo –denunciado una y otra vez por los pedagogos interesados en cambiar el orden del discurso educativo– tiende a reproducirse con las “nuevas tecnologías” de finales del siglo XX. En otras palabras: la introducción de una pantalla, por más o menos interactiva que sea, no implica de por sí un cambio en la relación maestro–alumno. La “educación bancaria” denunciada por Paulo Freire –donde el maestro posee un saber y lo transfiere al alumno– puede realizarse con libros, pantallas y teclados de por medio.

En un artículo titulado “Estudiar, ¿para qué?”,⁶ el reconocido so-

⁶ Castells, M. (2007), “Estudiar ¿para qué?”, *La Vanguardia*, sábado 24 noviembre 2007, pág. 25.

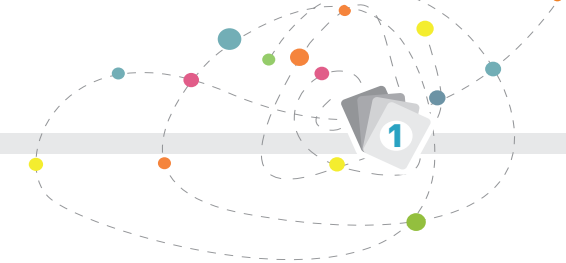
ciólogo Manuel Castells sostenía que el factor decisivo del fracaso y abandono escolar es “*el desfase cultural y tecnológico entre los jóvenes de hoy y un sistema escolar que no ha evolucionado con la sociedad y con el entorno digital*”. Los jóvenes acceden a toda la información por internet, construyen sus redes autónomas en torno a los móviles, chatean y navegan, se forman jugando y se informan comunicando... por eso “*no soportan la disciplina arbitraria de unas clases anticuadas con enseñantes desbordados a quienes nadie les prepara para la nueva pedagogía*”.



Y volvemos a la pregunta inicial: ¿Puede un cambio en la esfera mediática afectar el mundo de la educación? Las nuevas generaciones viven en un ecosistema mediático totalmente diferente del de sus padres y abuelos (que era de matriz televisiva y radiofónica). Tal como sostiene Castells, existe una distancia cada vez más grande entre una realidad extraescolar dinámica, hiperinformada, fragmentada y transmediática y los tiempos lentos y monomediáticos de la institución escolar. Si bien desde hace años se vienen realizando experiencias interesantes y alentadoras, la inercia del aparato educativo frente a estos cambios es evidente.

¿Cómo pueden las instituciones educativas subsanar esta creciente distancia que los aleja de la realidad cotidiana de sus usuarios? ¿Cómo crear puentes para que el proceso de enseñanza–aprendizaje deje de ser una experiencia poco confortable para volverse reconocible y agradable para los maestros y alumnos? ¿Qué rol pueden desempeñar los portales educativos en ese proceso? Existen muchas respuestas posibles a estas pre-





guntas. Ninguna de ellas está garantizada de antemano: nos movemos en el delicado pero también fascinante campo de la experimentación y descubrimiento de una nueva pedagogía en sintonía con la sociedad en que vivimos. En este texto nos centraremos en un tipo de actividad educativa de impronta comunicativa que combina dos elementos: producción narrativa y convergencia mediática, entendida esta última como un espacio participativo de producción textual multimedia.

1.3. Narrativa, procesos cognitivos, y competencias

¿Por qué damos tanta importancia a lo narrativo? Porque la narración es una de las formas principales que tenemos para darle forma al mundo. Para Jerome Brunner⁷ existen dos modalidades de funcionamiento cognitivo, la paradigmática y la narrativa. La forma paradigmática se basa en la argumentación lógico-cientí-

fica mientras que la narrativa se funda en la fuerza de los relatos. Según Brunner

*El talento narrativo es rasgo distintivo del género humano tanto como la posición erecta o el pulgar opuesto. Parece que es nuestro modo "natural" de usar el lenguaje para caracterizar esas omnipresentes desviaciones del estado previsto de las cosas, que es el rango distintivo de una cultura humana (...). Sin la capacidad de contar historias sobre nosotros mismos no existiría una cosa como la identidad.*⁸

Otro reconocido experto en ciencias cognitivas, Roger Schank,⁹ sostiene la existencia de doce procesos cognitivos que subyacen en el aprendizaje. Estas habilidades cognitivas se desarrollan a lo largo del tiempo y se pueden organizar en tres grandes grupos o procesos:

⁷ Brunner, J. (1996), *Realidad mental y mundos posibles*, Barcelona, Gedisa.

⁸ Brunner, J. (2003), *La fábrica de las historias*, Buenos Aires, FCE.

⁹ Schank, R. (s/d), *The Twelve Cognitive Processes that Underlie Learning*. URL: <http://www.engines4ed.org/>

• Procesos conceptuales

1. Predicción: hacer una predicción sobre el resultado de las acciones.
2. Modelado: construir un modelo de conciencia de un proceso.
3. Experimentación: descubrir por uno mismo lo que funciona y lo que no.
4. Evaluación: mejorar nuestra capacidad para determinar el valor de algo en muchas dimensiones diferentes.

• Procesos analíticos

5. Diagnóstico: hacer un diagnóstico de una situación compleja, mediante la identificación de los factores relevantes y la búsqueda de explicaciones causales.
6. Planificación: aprender a planificar y hacer análisis de necesidades, así como la adquisición de una comprensión de los objetivos que esos planes deben cumplir.
7. Causa: detectar las causas de una futura secuencia de even-

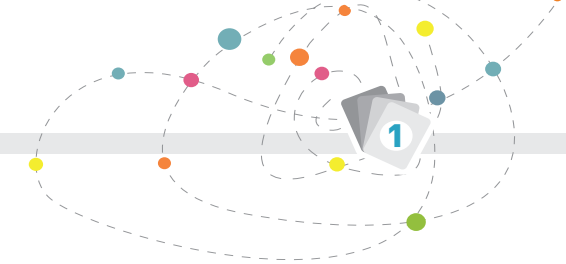
tos a partir del conocimiento de una serie de situaciones similares previas.

8. Sentencia: realizar un juicio objetivo.

• Procesos sociales

9. Influencia: comprender cómo los demás responden a solicitudes y reconocer cómo mejorar el proceso.
10. Trabajo en equipo: aprender a alcanzar los objetivos mediante el trabajo en equipo, asignando las funciones, gestionando las aportaciones de los demás, coordinando los actores, manejando los conflictos, gestionando de las operaciones utilizando un modelo de los procesos y manejando la dimensión temporal.
11. Negociación: saber realizar un acuerdo, negociar/contratar y resolver los conflictos de los objetivos.
12. Descripción: crear descripciones de las situaciones para explicarlas a los demás por escrito y oralmente.





Una buena parte de estos procesos pueden ejercitarse a través de la práctica narrativa. En otras palabras, construir un relato –en nuestro caso poniendo en juego diferentes medios y lenguajes– permite expresar una predicción o contar un experimento (*procesos conceptuales*). Por otro lado, producir una narrativa implica fijar objetivos y planificar una serie de actividades (desde la redacción de un guión hasta la edición final del texto) (*procesos analíticos*). Finalmente, el trabajo en equipo, la negociación y las descripciones son partes integrantes del proceso de producción narrativa (*procesos sociales*), son contar con la evaluación (*proceso conceptual*) de la influencia (*proceso social*) del relato.

Como ya dijimos, el cambio en las prácticas educativas no consiste en *dejar de contar* sino en modificar el dispositivo comunicativo para pasar a una enunciación colectiva a cargo de todos los participantes del proceso de enseñanza-aprendizaje. En otras palabras, podemos considerar al *learning by telling* como un subgénero del *learning by doing*, pero no entendido como un *telling* individual a cargo del docente y refrendado por el libro sino como un *telling*

colectivo, multimedia y, llegado el caso, distribuido a través de plataformas colaborativas.

En las últimas dos décadas se ha hablado mucho sobre el *(an)alfabetismo digital (digital literacy)* y la necesidad de saber localizar, organizar, comprender, evaluar y analizar la información utilizando instrumentos tecnológicos. En los últimos años esta visión tecnocrática de las competencias que un sujeto debe poseer para desenvolverse en la sociedad de la información ha derivado en una visión más amplia y compleja; en este caso se habla de *polialfabetismo (multi literacy)*. Ya no se trata solo de dominar un instrumento tecnológico sino de poseer las capacidades mediáticas y narrativas necesarias para participar activamente en esa sociedad de la información. Según el documento *Digital participation, digital literacy, and school subjects. A review of the policies, literature and evidence* (2009) elaborado por Futurelab,¹⁰

¹⁰ Hague, C. y Williamson, B. / Futurelab (2009), *Digital participation, digital literacy, and school subjects. A review of the policies, literature and evidence*, pág. 11. URL: <http://www.futurelab.org.uk/projects/digital-participation>

La participación de los jóvenes en los medios digitales y la cultura popular es un proceso de intercambio entre los que hacen los textos y los que los leen, o entre los que diseñan una web y los que la navegan, los que desarrollan los videojuegos y los que juegan con ellos. La relación entre productores y público implícita en esta caracterización evidencia, por un lado, la economía política de los medios de comunicación y sus regímenes de producción industrial y regulación, y por otro lado, los contextos sociales de las audiencias, las cuales están atrapadas entre la interpretación y el consumo, entre la recepción de los textos mediáticos realizados para ellos y la producción de sus propios significados.

Preguntarse acerca de los medios digitales en la vida y aprendizaje de los jóvenes significa interrogarse acerca de quién produce en los medios de comunicación digitales, y cómo el público –en este caso los jóvenes– recibe e interpreta esos contenidos, o los utiliza para crear sus propios productos y significados. Estas preocupaciones, así como el potencial que los medios digitales ofrecen para el aprendizaje, enfatizan la necesidad de incluir la alfabetización digital en la

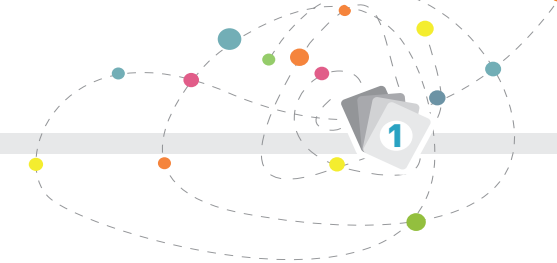
educación formal. Las habilidades de la alfabetización digital son consideradas una condición indispensable para que los jóvenes participen de manera integral en el entorno digital.

Jenkins¹¹ propone una lista de aptitudes que la nueva pedagogía debe impulsar, por ejemplo habilidades como jugar, actuar, simular, remixar, etc., y otras competencias como saber interactuar con herramientas que expanden las capacidades mentales (cognición distribuida) o navegar en un flujo narrativo multimedia (*transmedia storytelling*). La producción narrativa, como en el caso anterior, también pone en juego todas estas competencias.

Los niños no se limitan a leer libros o escuchar historias: ellos recrean esas narraciones de manera que los transforman y, según sostienen los investigadores, en ese proceso los niños demuestran que realmente entienden lo que han leído. Este juego les ayuda a navegar por el

¹¹ Jenkins, H. et al. (2009), *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, Cambridge (MA), MacArthur Foundation/ MIT Press, pág. 29.





mundo de las historias y, al mismo tiempo, los elementos de los cuentos les ayudan a navegar en las situaciones de la vida real. Los niños aprenden a expresar sus experiencias de lectura a través de estas actuaciones, y a lo largo del proceso desarrollan un marco analítico para pensar la alfabetización.

Dicho en pocas palabras: el hacer narrativo, entendido como una práctica de interpretación y producción de sentido transmediática, debería ocupar un lugar destacado en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

1.4. Educación, convergencia y narrativas transmediáticas

Según George Siemens (2006)¹² los medios de comunicación de masas y la educación han sido diseñados a partir de un modelo uno-a-muchos impuesto de manera jerárquica. A diferencia de

¹² Siemens, G. (2006), *Knowing Knowledge*, pág. 10. URL: www.knowingknowledge.com

las redes y las ecologías, las jerarquías no permiten una adaptación rápida a las tendencias que llegan desde afuera de la estructura establecida. La alternativa a este modelo unidireccional se encuentra en el uso de dispositivos sociales que el sujeto puede utilizar de manera sencilla (desde blogs hasta wikis, pasando por sistemas de tagging y social bookmarking, podcasting, etc.). Para Siemens

las estructuras son creadas por una minoría selecta e impuestas a la mayoría. El diario publica, nosotros consumimos. El maestro instruye, nosotros aprendemos. Las noticias se difunden, nosotros las escuchamos (...). La retroalimentación es más común en los medios y la publicidad que en la educación... pero los académicos están comenzando a detectar un creciente deseo en sus alumnos por no solo consumir sino también producir materiales y conceptos educativos.

En la misma línea, Alejandro Piscitelli sostiene que la educación tradicional estaba basada en una pedagogía de la enunciación. La alternativa, según el título de una de sus conferencias, consiste en

*pasar de las pedagogías de la enunciación a las de participación.*¹³ En el contexto del presente informe podemos rebautizar el mismo cambio como *de las pedagogías de la enunciación individual a las de enunciación colectiva*. El siguiente cuadro resume el pasaje de una práctica a otra:

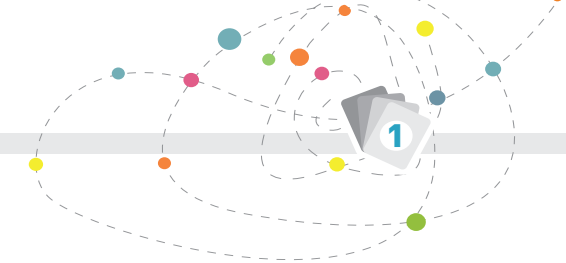
Pedagogías de la enunciación individual	Pedagogías de la participación [enunciación colectiva]
Monomediática (centrada en el libro)	Transmediática (multimodal y crossmedia)
Enunciador único (habla el maestro)	Enunciador colectivo: el relato se construye entre todos
Alumno como consumidor pasivo de información / repetición	Alumno como coproductor de contenidos / reinención
Transferencia del conocimiento	Construcción colectiva de conocimiento

¹³ Piscitelli, A. (2019), conferencia "De las pedagogías de la enunciación a las de participación", URL: <http://bejomi1.wordpress.com/2010/10/08/video-conferencia-de-las-pedagogias-de-la-enunciacion-a-las-de-participacion-alejandro-piscitelli/>

Esta visión es compartida no solo por muchos actores del ecosistema educativo; también empresas como Apple apuntan en la misma dirección: según el documento *Apple Classrooms of Tomorrow-Today*¹⁴ dos grandes tendencias están remodelando la educación del siglo XXI: el crecimiento de la información disponible en línea y la producción de contenidos cada vez más colaborativa. Esto implica, por un lado, que maestros y alumnos deberán aprender a moverse con habilidad en esa red informativa que los envuelve y saber extraer beneficio de ella; por otra parte, la producción de contenidos y su distribución en redes sociales y otras plataformas colaborativas ocupará cada vez más un espacio importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Si el aula tradicional se basaba en el "libro de texto y otras fuentes de información cerradas", en la nueva aula "los alumnos crean sus propios textos a partir de diferentes fuentes, por ejemplo blogs, wikis, sitios web, grupos de discusión, etc. Los maestros y los estudiantes utilizan las diferentes maneras de encontrar información en la Web".

¹⁴ Apple (2008), *Apple Classrooms of Tomorrow-Today*, pág. 33. URL: http://ali.apple.com/acot2/global/files/ACOT2_Background.pdf





A modo de síntesis:

- El ecosistema de medios está sufriendo una transformación radical debido a la aparición de nuevos medios y prácticas de comunicación que van desde las redes sociales a la producción colaborativa, pasando por los dispositivos móviles, el surgimiento de los prosumidores y los procesos de convergencia.
- La convergencia es un proceso polifacético que abarca diferentes aspectos y ámbitos. En este informe adoptamos la definición de Henry Jenkins, o sea la convergencia entendida como proceso cultural que incluye a las narrativas transmediáticas y una fuerte presencia de los contenidos generados por los usuarios.
- La educación tradicional, basada en la figura central del maestro como mediador del conocimiento que se encontraba dentro de los libros, hoy resulta insostenible. La lentitud de las instituciones educativas para adaptarse a los cambios socio-tecnológicos ha generado un desfase cultural entre ellas y los jóvenes.

- La narrativa es uno de los procesos fundamentales que utilizamos para construir nuestro conocimiento del mundo. Como sostiene Bruner, “el talento narrativo es rasgo distintivo del género humano”. La creación narrativa –que hemos denominado *learning by telling*– permite poner en práctica la mayor parte de los procesos cognitivos que subyacen al aprendizaje (Schank).
- *El learning by telling* es un subgénero del *learning by doing*, pero no entendido como un *telling* individual a cargo del docente y refrendado por el libro, sino como un *telling* colectivo.
- Del alfabetismo tradicional (basado en la interpretación y creación de textos escritos) hemos pasado a la necesidad de poseer las capacidades mediáticas y narrativas necesarias para participar activamente en la sociedad de la información. La educación debe pasar de una pedagogía basada en la enunciación individual a una pedagogía de la enunciación colectiva.

1.5. Convergencia y brecha digital

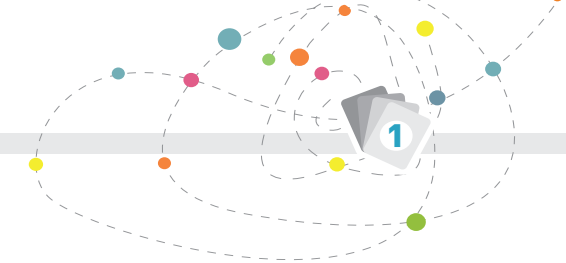
Cada vez que en América Latina se discuten o proponen transformaciones al sistema educativo que involucran aspectos tecnológicos surge la cuestión de la brecha digital. Entendemos por brecha digital la capacidad que tienen algunas comunidades para acceder a internet y a otros servicios basados en las TIC (computadora personal, telefonía móvil, banda ancha, etc.) respecto de las que no poseen esa capacidad. Veamos algunos números. Según los datos más recientes del Internet World Stats (junio 2010) existían en todo el planeta casi 2000 millones de internautas, 200 millones de los cuales se conectan a la red desde América Latina. Si la penetración promedio mundial de internet es del 28,2 %, en América Latina esa cifra se eleva al 34,8 %. Respecto de la cantidad de usuarios por país, Brasil encabeza la lista con 67,5 millones de internautas, seguido por México (23,9), Argentina (20), Colombia (13,7), Chile (8,4), Perú (7,6), Venezuela (6,7), República Dominicana (3), Ecuador (1,8) y Costa Rica (1,5). Si analizamos el índice

de penetración en cada país, la situación en América Latina es irregular y abarca desde la Argentina (65 %) hasta Bolivia (11,1 %).¹⁵

¿Cómo podemos interpretar estos datos desde la propuesta pedagógico-comunicacional que venimos enunciando? ¿Deberíamos renunciar a promover la producción de contenidos educativos transmediáticos en espera de que la conectividad llegue a todos los rincones de América Latina? ¿Dejamos de fomentar la creación y distribución colaborativa de contenidos realizados por los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje? Siguiendo la misma lógica hace un siglo se podría haber postergado la creación de bibliotecas públicas en espera de que toda la población fuera capaz de leer y escribir... Que una tecnología no esté al alcance de toda la sociedad no implica que debamos dejarla de lado a la hora de plantear el desarrollo de nuevas prácticas educativas.

¹⁵ <http://www.internetworldstats.com/stats10.htm>





Un ejemplo histórico puede servir para aclarar la situación. El libro impreso –una tecnología educativa inventada por Gutenberg a mediados del siglo XV– tardó casi 400 años en convertirse en un dispositivo de uso masivo en las escuelas públicas. A pesar de la revolucionaria tecnología de reproducción mecánica introducida por Gutenberg el libro siguió siendo durante varios siglos un objeto costoso al que solo tenía acceso la elite intelectual. Y sin embargo... las grandes revoluciones religiosas, científicas, políticas e industriales que se dieron a partir del siglo XVI serían impensables sin la difusión e intercambio de ideas que el libro hizo posibles. Si comparamos esa transformación con la que estamos viviendo en estos días, descubriremos que en menos de dos décadas la Web ha remodelado el ecosistema mediático y está modificando de manera irreversible la política, economía, educación y cultura de nuestras sociedades. Frente a este panorama: ¿Podemos retrasar la experimentación de nuevas formas de enseñanza-aprendizaje en espera de que la tecnología cubra el territorio y llegue a todos los sectores sociales?

Por otro lado, una buena parte de los planteos y propuestas que hemos desarrollado en las secciones anteriores –desde la creación de narrativas en múltiples medios hasta la promoción de contenidos a cargo de los estudiantes– también pueden ser llevados a cabo sin una conexión a la Web. Es posible desarrollar relatos transmediáticos sin pasar por la red, de la misma manera que se puede promover la creación de contenidos a cargo de los estudiantes sin que sus producciones terminen en YouTube. La red digital solo potencia la distribución de esos contenidos, facilitando que sean compartidos y reutilizados por otros usuarios.

Ya que comenzamos hablando de números, cerraremos esta sección con algunas cifras. Los datos de crecimiento de la conectividad en América Latina nos permiten ser optimistas: en el período 2000–2010 la conectividad a la red digital creció en la región 1032,8%, un aumento solo superado por África (2357,3%) y Medio Oriente (1825,3%). Según un reciente estudio de ComScore e IAB, el uso de internet se incrementó el 23% durante 2009, convir-

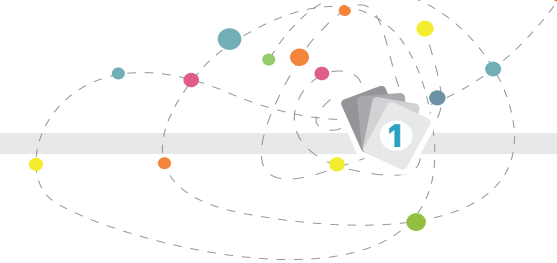
tiendo a América Latina en la región con mayor crecimiento en el mundo.¹⁶ La red digital, de forma irregular y con tiempos diferentes, está llegando cada vez a una mayor cantidad de latinoa-

mericanos, motivo más que suficiente para desarrollar nuevas prácticas educomunicativas que exploten el potencial de la World Wide Web.¹⁷

¹⁶ Según este informe el mayor porcentaje de crecimiento se observó en Colombia, que incrementó su población web en 36% durante 2009. En términos absolutos, Brasil aportó la mayor cantidad de usuarios, con una tasa de crecimiento de 20%, lo que se traduce en casi 6 millones de nuevos usuarios web durante el mismo año. Después de la búsqueda de información (85,5%) las redes sociales aparecen como el uso más difundido (81,9%) en América Latina. URL: <http://www.hilinks.cl/2010/06/el-estado-de-internet-en-america-latina.html>

¹⁷ El gran desafío es en la actualidad la reducción de la brecha en lo que respecta a la difusión de la banda ancha. Ver al respecto Jordán, V., Galperin, H. y Peres, W. (eds.) (2010), *Acelerando la revolución digital: banda ancha para América Latina y el Caribe*, Chile: Naciones Unidas / CEPAL. URL: <http://www.cepal.org/Socinfo>.





2. Convergencia, narrativa y producción participativa de contenidos educativos

En la primera sección de este capítulo se presentarán las principales experiencias de convergencia desarrolladas por los miembros de RELPE; esa sección se construyó a partir de varias fuentes de información: fichas de trabajo, entrevistas personales y exposiciones de las actividades de los portales. Nos concentraremos en los proyectos, contenidos y servicios que vinculan los dos ejes articuladores de la convergencia tal como la entiende Henry Jenkins: la producción de narrativas que abarcan diferentes medios y la producción de contenidos a cargo de los usuarios. Esta lista de proyectos, contenidos y servicios no es exhaustiva sino que ha sido realizada prestando atención a las experiencias más interesantes e innovadoras desde la perspectiva de su transmedialidad

y participación. En el caso de la transmedialidad, se destacarán los proyectos que realizan un uso intensivo e integrado de varios medios y plataformas o que incorporan nuevos soportes audiovisuales –como los dispositivos móviles o los videojuegos– dentro de sus estrategias de comunicación; respecto de la participación, se presentarán las experiencias más importantes tanto por su nivel de colaboración como por la amplitud de los contenidos (texto escrito, fotos, audio, video) que pueden ser incorporados al sistema por los usuarios.

En la segunda sección se presentará un cuadro integrado de la situación y se hará referencia a las tendencias emergentes.

2.1. Entre la transmedia y la participación: proyectos, contenidos y servicios



País: Argentina

Portales / Canales:

- Educ.ar - <http://www.educ.ar>
- Canal Encuentro - <http://www.encuentro.gov.ar/>
- Canal Pakapaka: <http://www.pakapaka.gov.ar/>

Proyectos, contenidos y servicios:

Educ.ar es un caso casi excepcional de convergencia porque una dentro de la misma institución un portal educativo (educ.ar)¹⁸ y un canal de televisión (Encuentro)¹⁹ al cual se ha sumado el canal

infantil Pakapaka.²⁰ Existen sinergias entre ambos espacios –uno de carácter colaborativo e interactivo, el otro fundado en el broadcasting– y, tal como indica la responsable de educ.ar, “usamos la pantalla de Encuentro para llegar al docente”. Esta sinergia se expresa en la posibilidad de descargar programas de corte educativo y otros recursos para docentes que pueden ser utilizados dentro del aula.

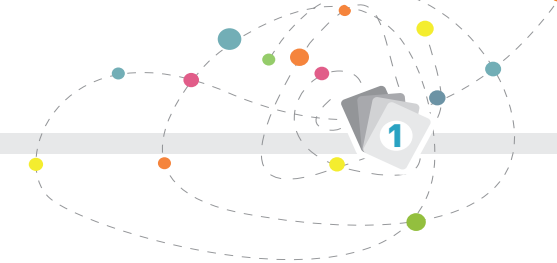
Encuentro es un canal educativo que transmite por cable e internet las 24 horas. El canal permite descargar de manera gratuita los programas para poder trabajarlos dentro del aula; por otro lado, también diseña actividades para facilitar el uso educativo de sus producciones.

¹⁸ <http://www.educ.ar/>

¹⁹ <http://www.encuentro.gov.ar/>

²⁰ <http://www.pakapaka.gov.ar/>





La colaboración entre la televisión y el portal adquiere diferentes formas, que pueden ir desde las coproducciones hasta la inclusión dentro del portal educ.ar de videos (totales o parciales) realizados por Encuentro. Por otro lado, tanto la web de educ.ar como la de los canales hacen un uso intensivo de las redes sociales (Facebook y Twitter). En el caso específico de educ.ar, la sección *Debates* está abierta a la participación de todos los usuarios, los cuales pueden compartir contenidos escritos, videos,²¹ etc. Finalmente, otro ámbito donde los usuarios pueden acceder a contenidos, reeditarlos y volverlos a difundir se encuentra en la sección *Recursos Educativos* del portal.²²

²¹ <http://portal.educ.ar/debates/>

²² <http://www.educ.ar/educar/site/educar/Recursos%20Educativos/index.html>

A continuación presentamos algunas de las experiencias más destacadas.

• **Apuntes de película:** Serie de 7 videos breves para utilizar en el aula donde se explican los fundamentos del lenguaje audiovisual: guión, equipamiento, luz, sonido, entrevista, edición y planos y movimiento de cámara. La presentación de los videos está a cargo del prestigioso director Juan José Campanella.²³

• **Mural Bicentenario:** El objetivo de este proyecto es combinar la mirada del artista plástico Rep sobre los últimos 200 años de historia argentina con contenidos audiovisuales y pedagógicos especialmente seleccionados para trabajar en el aula. El mural interactivo cuenta con material audiovisual de la serie *Historia de un país. Argentina siglo XX* de Canal Encuentro y con recursos educativos de educ.ar.²⁴

²³ http://descargas.encuentro.gov.ar/programa.php?programa_id=81

²⁴ <http://www.muralbicentenario.encuentro.gov.ar/>

• **Vivir juntos:** Serie de microprogramas diseñados para ser utilizados en distintas plataformas (televisión, Web) con el objetivo de resaltar el valor de la palabra de los jóvenes y motivar su participación. A lo largo de 26 micros los jóvenes expresan sus opiniones, intereses y preocupaciones sobre diversos temas que hacen a la vida en sociedad. Además de las entrevistas realizadas a 100 estudiantes, la web del proyecto permite al usuario enviar sus propios videos, fotos y textos escritos.



²³ http://descargas.encuentro.gov.ar/programa.php?programa_id=81

²⁴ <http://www.muralbicentenario.encuentro.gov.ar/>

²⁵ <http://www.vivirjuntos.encuentro.gov.ar/>



País: Bolivia

Portales / Canales: Educa Bolivia – <http://www.educabolivia.bo>

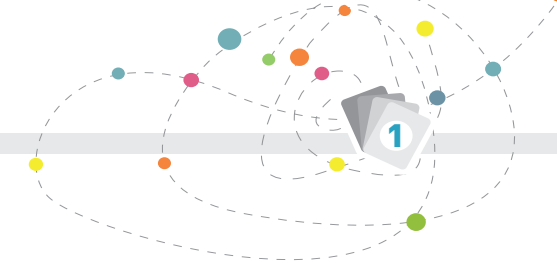
Proyectos, contenidos y servicios: El portal Educa Bolivia fue relanzado durante la redacción del presente informe, y por lo tanto resulta difícil evaluar sus contenidos. La nueva plataforma ofrece un canal de video en YouTube²⁶ y posee espacios propios en Slideshare²⁷ y Facebook.²⁸ Para cubrir áreas del territorio que no tienen conectividad, el portal producirá CD Rom con contenidos educativos multimedia que también estarán disponibles en la Web. Por otro lado, en el año 2011 está previsto el lanzamiento de un canal educativo satelital.

²⁶ <http://www.youtube.com/educabolivia>

²⁷ <http://www.slideshare.net/educabolivia>

²⁸ <http://es-la.facebook.com/people/Portal-Educabolivia/100001828178582>





País: Brasil

Portales / Canales:

- Portal do Professor - <http://portaldoprofessor.mec.gov.br>
- eProInfo - <http://eproinfo.uem.br/>
- Banco Internacional de Objetos Educacionais - <http://objetoseducacionais2.mec.gov.br>
- TV Escola - <http://tvescola.mec.gov.br/>

Proyectos, contenidos y servicios:

Brasil se caracteriza por la presencia de diversos portales y canales de televisión educativos, algunos de alcance nacional y otros estadual. A continuación presentamos las iniciativas más importantes desde la perspectiva de este informe, que se han realizado a nivel nacional.

• **Portal do Professor:** Este portal contiene miles de informaciones, recursos multimedia, cursos, enlaces y plataformas de trabajo para el docente. Desde una perspectiva transmedia y colaborativa uno de los espacios más interesantes del portal es el canal YouTube²⁹. Este canal tiene como objetivo “*disponibilizar vídeos interesantes sobre o tema educação, bem como as produções dos professores, alunos e escolas de todo o país*”. En este espacio colaborativo los docentes suben sus videos y otros profesores eventualmente los pueden modificar y reutilizar. Dada su reciente creación (a finales del 2010) no es todavía posible realizar una evaluación de este espacio multimedia y participativo. El portal también favorece el acceso a webs sociales, radios y televisiones universitarias, repositorios de recursos e instrumentos de comunicación en línea.

• **Banco Internacional de Objetos Educacionais:** Se trata de un repositorio de contenidos educacionales de acceso público

²⁹ <http://www.youtube.com/portaldoprofessor>

que incluye todo tipo de materiales (textos escritos, imágenes, audio, videos, etc.) y para todos los niveles de enseñanza. Los usuarios pueden enviar contenidos por correo postal (el servicio de envío / publicación en línea todavía no está activo).

• **TV Escola:** Este canal público educativo depende del Ministério da Educação y se puede acceder a sus contenidos a través de la televisión abierta o del respectivo portal.³⁰ Se propone como una herramienta pedagógica para complementar la formación de los docentes y ser utilizada dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje. La señal televisiva se transmite por satélite abierto, analógico y digital en todo el territorio brasileiro. El público potencial es de 1,5 millones de profesores; a este dato debemos también agregar que en Brasil cerca de 50.000 escuelas tienen antenas parabólicas que permiten captar la señal del canal. La programación de TV Escola está disponible en *streaming* a través de la Web y a partir del 2010 es distribuida por la red pública del Sistema Brasileiro de Televisão Digital Terrestre – SBTVD-T.

• En diciembre 2010 el canal YouTube de TV Escola –creado en enero del 2009– contenía más de 500 videos.³¹ Como actividad de tipo colaborativo se destacan los concursos de poesía en formato video, por ejemplo la 7ª *Semana de Poesia da TV Escola*.

Otro proyecto interesante vinculado a TV Escola es *Geração Saúde*,³² un ciclo de episodios sobre la vida cotidiana y problemáticas juveniles (sexualidad, higiene, alimentación, etc.). Además de los episodios con personajes de ficción, la propuesta incluye un blog, juegos, intercambios en las redes sociales (Twitter, Facebook, Orkut, YouTube, etc.). Las redes sociales se utilizan para la difusión y el debate de los temas tratados en los episodios.

El portal TV Escola también ha realizado una serie de 20 videos de animación de corte infantil titulado *De onde vem?* y articulados

³⁰ <http://tvescola.mec.gov.br/>

³¹ <http://www.youtube.com/user/tvescola>

³² <http://www.geracaosaude.fm.usp.br/>



alrededor de un personaje, Kika, una niña curiosa que se pregunta sobre las cosas que la rodean.³³ Los videos se complementan con actividades y sugerencias para los maestros.

• **Portal do Aluno:** Este proyecto se encuentra en fase de realización y será habilitado a corto plazo. Este espacio incluye recursos audiovisuales para los estudiantes, y al mismo tiempo contempla la posibilidad de que el alumno suba a la red sus propios contenidos (previa verificación de los mismos por parte de un profesor). El portal también incluirá una radio, espacios de encuentro entre profesores-alumnos y una mediateca.



³³ Por ejemplo en *De onde vem a energia elétrica?* Kika se pregunta de dónde viene la electricidad:
http://tvescola.mec.gov.br/index.php?option=com_zoo&view=item&item_id=2396

educarchile
www.educarchile.cl

País: Chile

Portales / Canales: Educar Chile - <http://www.educarchile.cl>

Proyectos, contenidos y servicios:

Educar Chile es un portal que integra múltiples sitios, proyectos y contenidos educativos. Además de sus propios espacios en línea, el portal posee un canal en YouTube,³⁴ páginas web y una cuenta en Facebook. A continuación pasaremos revista a los proyectos y contenidos más destacados desde la perspectiva del presente informe.

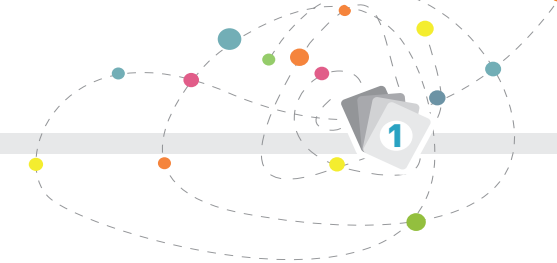
• **PSU en tu celular:** Un estudio recientemente realizado por el portal confirma que en Chile, al igual que en muchos otros países,

³⁴ <http://www.youtube.com/user/educarchile>

se está verificando una difusión capilar de los dispositivos móviles (9 de cada chilenos posee uno). En ese contexto el portal ha desarrollado el sistema *PSU en tu celular*, que sirve de soporte a la Prueba de Selección Universitaria (PSU). El sistema, diseñado específicamente para dispositivos móviles, incluye planes de estudio, información sobre carreras universitarias, calendario, ejercicios, juegos y podcasts. El alumno puede enviar los resultados de sus ejercicios, recibir recomendaciones y profundizar sus conocimientos.

• **Red de Profesores Innovadores:** Este proyecto tiene como objetivo presentar novedades en el uso educativo de las TIC, evidenciar experiencias innovadoras y brindar soporte técnico a los docentes.³⁵ Entre las experiencias innovadoras difundidas por la Red de Profesores Innovadores se encuentran algunas de perfil transmediático y/o colaborativo, entre las que podemos mencionar:

³⁵ <http://rpi.educarchile.cl/Paginas/Inicio.aspx>



o **Fotonovelas de ayer, tecnologías de hoy:** Un profesor decidió conjugar el mundo de las letras con el plano digital para dar vida a una iniciativa dentro de los denominados *Proyectos de Lectura*, los cuales promueven la creación a partir de una obra literaria. En este caso los alumnos convirtieron la novela *El túnel*, de Ernesto Sabato, en una fotonovela y la publicaron en las redes sociales.³⁶

o **Trabajo en clases: crear videojuegos:** Con la ayuda de la iniciativa *Innovacien* dos profesoras se embarcaron en la tarea de motivar a sus alumnos con una nueva estrategia de aprendizaje: crear videojuegos.³⁷

o **El imperio del aprendizaje:** Una profesora de Matemáticas incorporó el videojuego de estrategia *Age of Empires* en sus clases. Según esta docente este videojuego “*es excelente para desarrollar la gestión de recursos y previsión de necesidades. Se pueden trabajar conceptos como la proporcionalidad, el análisis de datos estadísticos y la interpretación de gráficos*”.³⁸

³⁶ <http://rpi.educarchile.cl/experiencias/Paginas/FotonovelasdeAyerTecnologiasdeHoy.aspx>

³⁷ <http://rpi.educarchile.cl/experiencias/Paginas/Trabajoenclasescrearvideojuegos.aspx>

³⁸ <http://rpi.educarchile.cl/experiencias/Paginas/ElImperioDelAprendizaje.aspx>

La Red de Profesores Innovadores también incluye módulos de aprendizaje destinados a los docentes, algunos de los cuales se orientan hacia la formación narrativa:

o **Realizando animaciones con la técnica de stop-motion en Windows Movie Maker:** Este módulo permite crear animaciones en *stop-motion*.³⁹

o **Edición de podcast, nuestra voz en el ciberespacio:** Este módulo permite crear recursos de audio didácticos, interesantes y motivadores para la enseñanza de diversos contenidos en formato MP3.

o **Comunicación efectiva con weblogs:** A través de este módulo el participante puede transformar un blog en una herramienta multimedia para crear revistas, periódicos escolares o presentar contenidos de forma enriquecida.

³⁹ <http://rpi.educarchile.cl/Paginas/Modulos.aspx>

⁴⁰ <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?GUID=6d099520-d479-4451-bf75-44b4b5439919&ID=136718>

o **Aula visual:** Esta iniciativa permite que los canales de televisión alimenten un portal de uso educativo con sus contenidos audiovisuales. El portal se encarga de fragmentar, seleccionar y vincular los videos en función de las temáticas de los programas escolares. El portal incluye videos profesionales producidos por los canales –como la serie *Física Entretenida*–⁴⁰ y materiales audiovisuales realizados por los profesores o los alumnos (aproximadamente un 10% de los videos son producidos por los usuarios del portal). Esta iniciativa se complementa con un concurso de videos educativos y un *Taller de Apreciación Cinematográfica*⁴¹ donde se presentan los fundamentos del lenguaje audiovisual.⁴²

o **Nuestro Chile:** este sitio de Educar Chile está destinado al conocimiento geográfico e histórico del país. Incluye secciones como *Nuestra Región, Nuestro Patrimonio, Nuestros Héroes*, etc. El caso

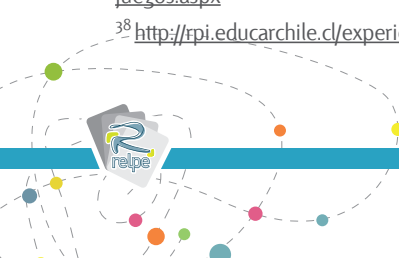
⁴⁰ <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=195229>

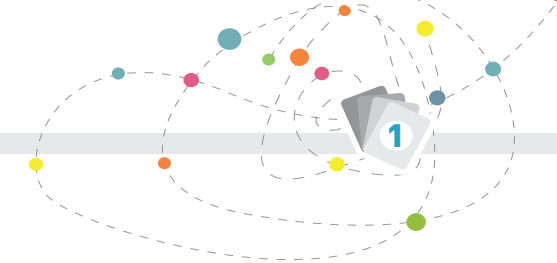
⁴¹ <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=197952>

⁴² <http://heroes.canal13.cl/>

de *Nuestros Héroes* es un buen ejemplo de construcción transmediática y colaborativa: el sitio –dedicado a los principales personajes de la historia chilena– incluye videos producidos por el Canal 13 de Santiago de Chile,⁴³ guías de trabajo docente, recursos educativos, un wiki y concursos de preguntas y dibujos para los estudiantes. Según la información brindada por Educar Chile *Nuestros Héroes* logró posicionarse entre las diez herramientas más destacadas del portal, con un promedio de 20.000 visitas mensuales durante el 2007. Las campañas publicitarias, el preestreno de la serie en las escuelas y los concursos fueron grandes incentivos para alcanzar ese posicionamiento. Respecto de la participación, se obtuvieron resultados contradictorios: por un lado el wiki no generó mucha actividad (de los 64 artículos publicados, solo 19 pertenecen a usuarios) pero se produjeron grandes debates sobre los personajes más polémicos en la sección Discusión.

⁴³ <http://www.chilevision.cl>





• **Chilian Geografic:** Una lógica similar a la anterior se expresa en este sitio inspirado por una serie de dibujos animados realizada por la productora SIMU y emitida por el canal privado Chilevisión.⁴⁴ En este caso el concurso se denominaba *¡Sálvanos!* y tenía como objetivo elaborar una campaña en defensa de uno de los animales presentados durante los 10 primeros capítulos de la serie *Chilian Geografic* (vicuña, pingüino, etc.).⁴⁵

• **Grandes Chilenos:** Este proyecto surge de la colaboración entre el portal y TVN.⁴⁶ El sitio web propone 10 blogs, los cuales cuentan con recursos pedagógicos, educativos, lúdicos y audiovisuales. El nivel de debate fue muy elevado durante el proceso de elección del personaje nacional más reconocido.

• **Foro de la Educación Chilena:** Una de las iniciativas destacadas a nivel de colaboración de los usuarios es este foro, que genera debates abiertos sobre diferentes temas de actualidad. Además de fomentar el intercambio de ideas, el foro se ha convertido en un dispositivo para conocer la opinión y gustos de los usuarios del portal.⁴⁷



⁴⁴ <http://www.chilevision.cl>

⁴⁵ <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/verContenido.aspx?ID=135419>

⁴⁶ <http://www.educarchile.cl/grandeschilenos>

⁴⁷ <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/verContenido.aspx?ID=185198>



País: Costa Rica

Portales / Canales: EducaTico - <http://www.educatico.ed.cr>

Proyectos, contenidos y servicios:

El portal fue lanzado en el año 2009, por lo que su desarrollo aún se encuentra en una fase inicial. El portal incluye videos de producción propia y contenidos de origen externo,⁴⁸ por ejemplo contenidos audiovisuales de Skool.es,⁴⁹ Indagala⁵⁰ y otros portales miembros de RELPE. Por otra parte, también se ha creado un canal en Vimeo que al momento de redactar el presente informe contiene 136 videos educativos.⁵¹

Respecto de la producción de contenidos a cargo de usuarios, el portal posee blogs donde los miembros de la comunidad educa-

tiva pueden expresarse. Actualmente se está proyectando la conformación de una red de docentes productores de contenidos audiovisuales.

Dado que el portal atraviesa una fase inicial de desarrollo, la presencia de sinergias con el mundo televisivo o la creación de plataformas para la generación de contenidos por parte de los usuarios no resulta destacada.

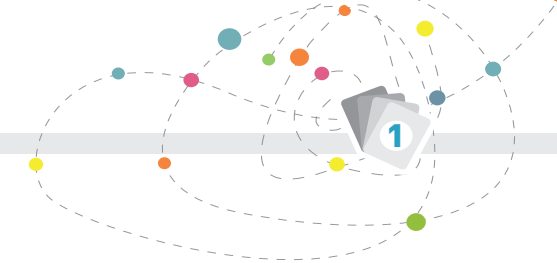
⁴⁸ <http://www.educatico.ed.cr/Secundaria/CienciasEnlaces/Forms/AllItems.aspx>

⁴⁹ <http://www.skool.es/>

⁵⁰ <http://www.indagala.org>

⁵¹ <http://vimeo.com/educatico>





País: España

Portales / Canales: Instituto de Tecnologías Educativas (ITE) - <http://www.ite.educacion.es>

Proyectos, contenidos y servicios:

España tiene una larga tradición en la televisión y comunicación educativa. El ITE se presenta como un portal muy completo, con secciones específicas dedicadas a la formación del profesorado, recursos para la comunidad educativa, informaciones y enlaces a webs de interés educativo. La descripción de todos los recursos que contiene este portal va mucho más allá de los objetivos del presente informe, por lo que nos limitaremos a los contenidos más interesantes desde la perspectiva de la convergencia tal como la concebimos en este texto.

El ITE produce sus propios contenidos audiovisuales pero al mismo tiempo mantiene relaciones de colaboración con RTVE,⁵² por ejemplo la producción conjunta de *La Aventura del Saber*.⁵³ Una iniciativa del ITE donde se cruzan comunicación y educación es el proyecto *Mekos*,⁵⁴ que se propone motivar a los docentes para incorporar los medios de comunicación en sus programaciones, favorecer la aceptación de dichos medios en la socialización y formación de los jóvenes, educar en la lectura crítica y el consumo responsable de los contenidos de la comunicación de masas y capacitar a los alumnos para la comprensión de lenguajes, códigos, géneros y procesos de elaboración de los mensajes mediáticos. Los contenidos se estructuran en seis módulos temáticos (Prensa, Radio, Cine, Televisión, Publicidad y TIC).

Respecto de la creación de espacios colaborativos, el blog *Buenas Prácticas 2.0* –vinculado al proyecto *Escuela 2.0* –⁵⁵ promueve la

⁵² <http://www.rtve.es/>

⁵³ http://tv_mav.nice.mec.es/la_aventura_del%20saber/la_aventura_del_saber.htm

⁵⁴ <http://www.ite.educacion.es/paula/mekos/>

participación y el debate a partir de los ejemplos enviados en formato escrito o audiovisual por la misma comunidad educativa. ITE también distribuye los cortos premiados en el *Festival Cinema Jove* que se realiza anualmente en Valencia.⁵⁷

La mayor parte de las actividades de este portal se encuentran marcadas por las lógicas televisivas y prima la producción de contenidos audiovisuales para un público más o menos determinado. En las entrevistas realizadas se evidenció la voluntad del portal de avanzar hacia formas comunicativas y educativas 2.0 sin abandonar la producción audiovisual de corte tradicional que lo ha caracterizado hasta la fecha.

⁵⁵ <http://recursostic.educacion.es/blogs/buenaspracticass20/index.php>

⁵⁶ <http://www.ite.educacion.es/escuela20/index.php/es/escuela-20>

⁵⁷ <http://www.cinemajove.com/>

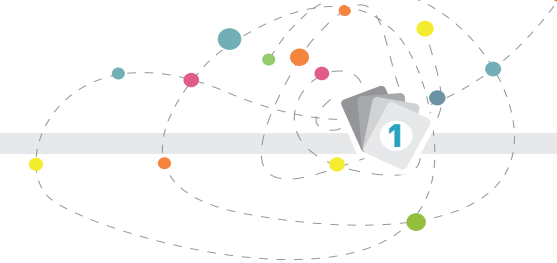


País: Honduras

Portales / Canales: Educatrachos - <http://www.educatrachos.hn>

Proyectos, contenidos y servicios: Este portal ha sido rediseñado en tres ocasiones y actualmente se encuentra atravesando un proceso de transformación, por lo que no resulta fácil realizar una evaluación del mismo. Una parte de los recursos audiovisuales que ofrece provienen de otros portales de RELPE, aunque en este momento se está potenciando la producción propia. Por otro lado se está trabajando en la generación de contenidos en línea –llamados *clases modeladas*– que podrán también ser descargadas a través de los teléfonos móviles. Con respecto a los contenidos generados por los usuarios, el portal ha desarrollado blogs, foros y wikis.





El portal, como ya indicamos, está en plena fase de transición y en 2011 se vinculará a los programas de distribución de computadoras portátiles (sistema 1 a 1) del gobierno hondureño.



País: México

Portales / Canales:

- Sepiensa - <http://www.sepiensa.org.mx>
- Redescolar - <http://redescolar.ilce.edu.mx>

Proyectos, contenidos y servicios:

- **Sepiensa:** El portal está dividido en función de cuatro públicos –Niños y niñas, Jóvenes, Docentes y Padres y madres– que proporcionan información específica y adecuada al nivel educativo, con la fina-

lidad de que los diferentes actores que intervienen en el proceso educativo obtengan información tanto curricular como de cultura general. El portal no produce contenidos audiovisuales.

- **Redescolar:** Se trata de una comunidad conformada por alumnos, profesores, cuerpos directivos y técnico-pedagógicos y padres de familia que se comunican a través de la red. El portal propone los llamados *Proyectos Colaborativos* y ofrece una serie de cursos en línea. Por otra parte, organiza las *Semanas de Colaboración* –en las que se plantea una secuencia de actividades con duración de dos semanas, basadas en temáticas que se estén trabajando en el programa de estudios– y actividades de educación continua para los tres niveles (preescolar, primaria y secundaria). Finalmente, *Comunidad Viva* es un espacio de intercambio en el que saberes y experiencias de trabajo generan una comunidad de aprendizaje y conocimiento entre los usuarios.

El portal –realizado por el Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE) –⁵⁸ ofrece una gran cantidad de conte-

nidos en diferentes campos del conocimiento, algunos de ellos audiovisuales (de creación propia o de usuarios) y otros interactivos (como el software educativo *Galileo*).⁵⁹ El portal ofrece la posibilidad de participar a través de blogs y wikis desarrollados dentro de la plataforma Moodle y de crear podcastings que después son compartidos por toda la comunidad. Para facilitar esta producción de contenidos por parte de los usuarios el portal ha creado tres manuales (*Manual de audio*,⁶⁰ *Manual de video*,⁶¹ *Manual de blog*⁶²).

- Una de las experiencias más interesantes desarrolladas por Redescolar es el proyecto *Imaginantes*,⁶³ que se dirige a alumnos y docentes de primaria del tercer ciclo con motivo del Bicentenario. El proyecto incluía la producción narrativa, musical, plástica y audiovisual por parte de grupos de alumnos coordinados por un maestro. Los materiales producidos por los grupos confluían en un blog y eran compartidos con toda la comunidad. Otras experiencias participativas dentro de este proyecto incluían la creación en equipo de un periódico –similar a las publicaciones

donde Guadalupe Posada presentaba sus clásicas calaveras– y la redacción de cuentos que posteriormente eran representados por un equipo de teatro. Todos estos materiales producidos por los usuarios se presentaban en un blog.

⁵⁸ <http://www.ilce.edu.mx>

⁵⁹ <http://www.galileo2.com.mx/>

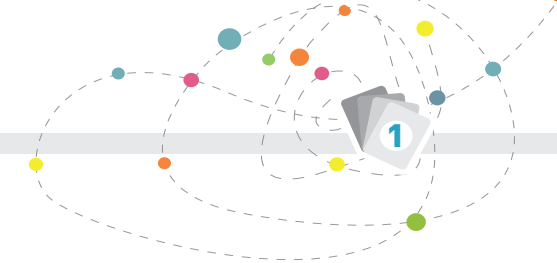
⁶⁰ http://e-formadores.redescolar.ilce.edu.mx/recursos/manual_audio.pdf

⁶¹ http://e-formadores.redescolar.ilce.edu.mx/recursos/manual_video.pdf

⁶² http://e-formadores.redescolar.ilce.edu.mx/recursos/manual_blog.pdf

⁶³ http://web2.ilce.edu.mx/redescolar/redescolar2008/proyectos/imaginantes_secundaria/index_enca.htm





País: Paraguay

Portales / Canales: Arandu rape - <http://www.arandurape.edu.py>

Proyectos, contenidos y servicios: El portal difunde videos institucionales y “miniclip” realizados con material audiovisual proveniente del viejo canal educativo Teleducación. Los mismos contenidos están disponibles en el canal en YouTube de Arandu rape.⁶⁴ El portal también ha realizado sus propias producciones. En la actualidad el canal educativo ha cambiado su nombre para denominarse Canal Arandu rape y se alimenta con producciones de otros canales paraguayos y sudamericanos.

Respecto de la producción de contenidos por parte de los usuarios, el portal ha promocionado un concurso de videos para alumnos sobre los peligros en la red.



País: Uruguay

Portales / Canales: Uruguay Educa - <http://www.urugayeduca.edu.uy>

Proyectos, contenidos y servicios: El portal está orientado a maestros y estudiantes de la escuela primaria y ofrece una serie de videos educativos de producción propia o externa. Por otra parte, los usuarios también pueden enviar sus propios contenidos audiovisuales pero antes de ser incorporados al portal pasan por un proceso interno de validación. Todos los videos se encuentran clasificados en función de su posición curricular, y los usuarios

⁶⁴ Ver por ejemplo el miniclip dedicado a la Guerra del Chaco: <http://www.youtube.com/user/arandurape#p/u/25/ipZKd4j7O58>

pueden evaluarlos y comentarlos.⁶⁵ Esta producción audiovisual es autónoma de los proyectos educativos 1 a 1 y no está enfocada a proveer de contenidos al Plan Ceibal.⁶⁶

Respecto de la TV educativa, a finales del año 2009 la Televisión Nacional de Uruguay (TNU)⁶⁷ comenzó a transmitir dos veces por semana el Canal Ceibal, el cual también se distribuye a través de los canales de cable de Montevideo (TCC, NuevoSiglo, Monte Cable). Los programas son los siguientes: *Aprendiendo con Ceibal*, *Con mi computadora puedo, ¿Cómo lo hago?*, y *Neurona*. Presentamos a continuación una breve descripción de los programas:⁶⁸

- **Aprendiendo con Ceibal:** El aula escolar se traslada a un estudio de televisión donde los niños siguen la clase junto a sus

⁶⁵ <http://www.urugayeduca.edu.uy/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?GUID=9bb1a7bf-6eb8-41ab-9ged-7ea4dccbcd&ID=208846&FMT=54>

⁶⁶ <http://www.ceibal.edu.uy>

⁶⁷ <http://www.tnu.com.uy/>

⁶⁸ <http://ceibal.edu.uy/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?GUID=7aebc779-2f25-4ebc-9120-4c472f6002ad&ID=203113>

maestros y desarrollan contenidos del currículo de la enseñanza primaria. La propuesta pretende ser de utilidad para el resto de los docentes, que podrán ver a sus colegas trabajando en aspectos que pueden ser retomados en todas las aulas del país.

- **¿Cómo lo hago?:** Ciclo de cortos con una duración de 5 minutos, en los que se responden las dudas más frecuentes sobre la computadora portátil (XO).

- **Con mi computadora puedo...:** Un grupo de capacitadores del Plan Ceibal realiza los mismos cursos que se le brindan a los docentes, pero esta vez frente a cámaras de televisión. De esta forma los usos y posibilidades de las computadoras son jerarquizados, buscando potenciar la utilidad de las mismas.

- **El Ceibal se cuenta:** Los distintos integrantes de la comunidad educativa (niños, familias, docentes) relatan sus experiencias con la llegada de las laptops a sus casas y dan su testimonio y opinión con respecto al Plan Ceibal.



La convergencia entre el mundo de la televisión educativa, el portal educativo y el Plan Ceibal son incipientes. Según los entrevistados se están realizando preacuerdos de colaboración con productoras de televisión educativa. Podría decirse que todos los actores de un posible proceso de convergencia están presentes (escuelas y alumnos dotados de tecnología, portal educativo, canales y productoras de televisión educativa) pero queda pendiente la articulación de estrategias comunes. Por otro lado las posibilidades del Plan Ceibal son muy grandes si consideramos que cada alumno se convierte en un potencial generador de contenidos y cuenta con la tecnología básica para poder producirlos y distribuirlos en la red.

Finalmente, se incluyen las actividades de la Asociación de las Televisiones Educativas y Culturales Iberoamericanas (ATEI), un organismo de carácter iberoamericano con sede en España, y CEDUCAR (Comunidad Educativa de Centroamérica y República Dominicana). Ambos participan de RELPE con la categoría de Miembro Asociado.



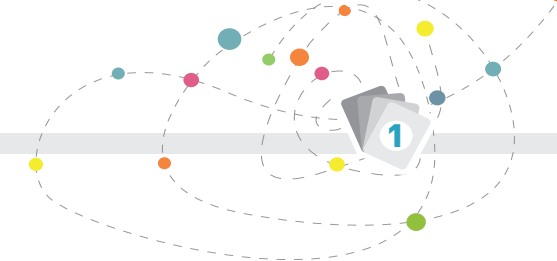
País: Iberoamérica (sede en España)

Portales / Canales: Asociación de las Televisiones Educativas y Culturales Latinoamericanas (ATEI) / Noticias Culturales Iberoamericanas (NCI) - <http://www.nciwebtv.tv>

Proyectos, contenidos y servicios: Noticias Culturales Iberoamericanas (NCI) es un portal de contenidos audiovisuales dedicado a la comunicación cultural, desarrollado por la Asociación de las Televisiones Educativas y Culturales Iberoamericanas (ATEI). El portal incluye canales y contenidos audiovisuales producidos por una red de 120 instituciones iberoamericanas, además de las producciones propias. Entre los proyectos por desarrollar se encuentran un Noticiero Universitario Iberoamericano y un Laboratorio de Nuevos Formatos, para estimular la producción de formatos breves audiovisuales.

Además, ATEI ha desarrollado –según las directrices del Programa de Cooperación de Televisión Educativa y Cultural Iberoamericana (TEI)– una nueva plataforma de comunicación, producción, coproducción, experimentación, distribución y transmisión digital de contenidos audiovisuales y/o multimedia de carácter educativo, científico, cultural y tecnológico en Iberoamérica: **NCI: webtv**. Entre los objetivos más destacados de este nuevo proyecto puede destacarse:

- Constituir una herramienta de comunicación especializada que elimine las barreras geográficas y temporales, llevando el conocimiento a todas partes y en cualquier momento a los nichos de audiencia específicos a los que se dirige.
- Hacer de la NCI: webtv una plataforma para el estudio y la investigación sobre nuevos formatos televisivos, creando un espacio de I+D+I y promoviendo la creatividad.
- Ofrecer a los ciudadanos un espacio televisivo participativo en el que se conviertan en protagonistas, mediante el intercambio eficaz de opiniones e información que se deriva del aprovechamiento de las herramientas de la Web 2.0 que incluye la plataforma.

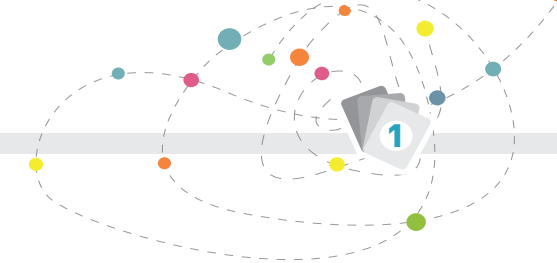


País: Centroamérica y República Dominicana (sede en Costa Rica)

Portales / Canales: Comunidad Educativa de Centroamérica y República Dominicana (CEDUCAR) - <http://www.ceducar.org>

Proyectos, contenidos y servicios: Este portal formativo reúne a ocho países (Belize, Costa Rica, El Salvador, Guatemala, Honduras, Nicaragua, Panamá y República Dominicana) y se propone como lugar de encuentro virtual para todos los educadores de la región, en donde podrán mantenerse informados, participar, formarse y actualizarse a partir de múltiples herramientas. El portal ofrece cursos en línea, comunidades virtuales, un campus virtual, chats, foros, enlaces de interés, un centro de recursos digitales que compila importantes publicaciones, boletines, colección bibliográfica digital y otros materiales didácticos de interés.





Desde una perspectiva de la convergencia el portal cuenta con videos educativos producidos por los mismos profesores; para poder realizarlos los docentes que lo soliciten reciben soporte pedagógico y de infraestructura. Uno de los principales espacios de participación es el foro, donde los alumnos pueden subir sus propios contenidos (cuestionarios, trabajos de investigación, videos, etc.).

2.2. Tendencias

En esta sección presentaremos las principales tendencias y patrones de comunicación que emergen de la información recopilada para este informe.

2.2.1. Los portales y la(s) convergencia(s)

Desde la perspectiva de análisis del presente informe –la convergencia entendida como articulación de relatos transmedia y con-

tenidos colaborativos– podemos decir que se perfilan dos tipos de portales: los que han conseguido desarrollar de manera interna o en sinergia con los canales educativos una gran producción de contenidos audiovisuales e interactivos, y los que todavía siguen anclados en la producción textual y gráfica. Si bien el objetivo del presente estudio no es indagar en los motivos de esta diferencia, podemos imaginar algunas causas que van desde las limitaciones económicas hasta la juventud de algunos portales de muy reciente creación. Más allá de esta gran división, el panorama de los portales es muy variado (un mismo país puede tener varios portales educativos) y dinámico (existen portales que han sido rediseñados varias veces en pocos años).

Desde una perspectiva institucional, algunos portales han logrado establecer sinergias con los medios de comunicación, especialmente los canales de televisión públicos de carácter cultural y educativo; en otros casos la colaboración ha sido con medios privados. Los resultados de estas sinergias son en general considerados positivos, lo cual hace pensar en un mayor intercambio futuro entre los portales y el sistema televisivo.

En este contexto de colaboración se han detectado diferentes formas de sinergia:

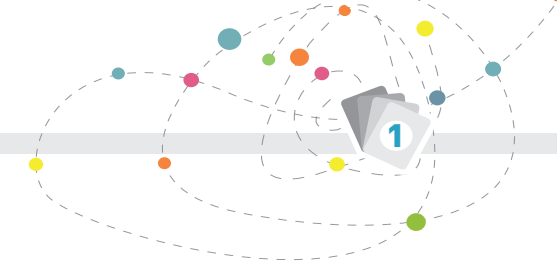
- La colaboración entre educ.ar y el canal Encuentro en la Argentina es un caso excepcional de sinergia dado que ambos ámbitos (el canal y el portal) pertenecen a la misma institución. Esto ha facilitado la realización de proyectos convergentes como la serie *Vivir juntos* o el Mural Bicentenario. En Brasil *TV Escola* o en Chile la serie *Grandes Chilenos* son otros ejemplos de convergencia entre los portales educativos y el sistema televisivo público, mientras que la producción *Chilian Geografic* confirma que también los canales privados –en este caso Chilevisión– pueden salir beneficiados de su colaboración con los portales educativos. Otro ejemplo de sinergia entre un portal y el sistema televisivo lo tenemos en Paraguay, donde ambos espacios han sido identificados bajo una misma marca (*Canal Arandu rape* y *Portal Arandu rape*).
- Un párrafo aparte merece la experiencia española, donde como ya mencionamos existe desde hace años una larga tradición en el

sector de la televisión educativa. En este contexto el canal Noticias Culturales Iberoamericanas (NCI) puede convertirse en un metaespacio televisivo donde todos los portales y canales tengan la posibilidad de difundir, compartir y obtener contenidos audiovisuales.

- En otros países como Bolivia, Uruguay o Costa Rica la convergencia entre los portales y los canales educativos es un proceso reciente pero todo hace pensar que se acelerará en los próximos años. La incorporación de canales educativos satelitales o la integración entre los portales, los canales educativos y los proyectos de educación 1 a 1 emergen en el horizonte como algunos de los objetivos a alcanzar.

Como se puede observar, el panorama iberoamericano no es uniforme y los portales se encuentran en diferentes momentos de sus particulares procesos de convergencia. Las experiencias de Chile, Argentina o Brasil son ejemplares en este sentido: los portales distribuyen, post editan o coproducen contenidos con los canales televisivos, los cuales a su vez difunden y apoyan las actividades de los portales. Estas sinergias, sin embargo, deben ser





trabajadas con una cierta habilidad por parte los portales educativos (ver Capítulo 3). Estas experiencias serán sin duda de gran utilidad para los demás portales, ya que gran parte de estos procesos están basados en la lógica del ensayo y error; los portales que lleguen más tarde sin dudas se beneficiarán de las enseñanzas obtenidas por los que ahora están abriendo y explorando el camino de la convergencia.

2.2.2. La producción de contenidos audiovisuales, interactivos y transmediáticos

En general los portales producen muchos contenidos escritos y gráficos, y una cantidad menor de contenidos en formato audio (podcast), audiovisual e interactivo. Si consideramos el tipo y la cantidad de contenidos producidos o difundidos por los portales, la distribución adoptaría la forma de una pirámide: los contenidos textuales se encuentran en la base, seguidos por los gráficos; en

la parte superior se encontrarían los contenidos audiovisuales y finalmente, en la cúspide, los contenidos interactivos.

Como ya señalamos algunos portales se destacan por su producción audiovisual, la cual se realiza de manera interna o aprovechando las sinergias que se crean con los canales de televisión educativa. Los portales que todavía no han logrado producir sus propios contenidos audiovisuales suelen alimentar sus webs con videos producidos por los portales de RELPE u otras instituciones. A nivel de distribución, tanto los portales más consolidados como los que todavía se encuentran desarrollando el sector audiovisual han encontrado un fuerte aliado en YouTube y otras plataformas similares como Slideshare⁶⁹ (para presentaciones).

Un aspecto relativamente poco explorado por los portales respecto de la creación audiovisual es la creación de personajes, algo que

⁶⁹ <http://www.slideshare.net/>

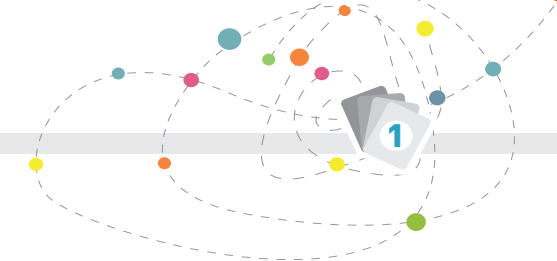


permite personalizar y darle continuidad a la narrativa educativa; el personaje conocido como Kika (de la serie *De onde vem?*, realizada por el portal TV Escola, Brasil) es un buen ejemplo de narrativa educativa basada en personajes. La presencia en el relato de protagonistas claramente definidos y reconocidos por el público facilita la expansión del relato a otros medios y plataformas.

Portales como Educatrachos en Honduras o Educar Chile ya están experimentando con la producción de contenidos y servicios para dispositivos móviles (por ejemplo las *clases modeladas* o el programa *PSU en tu celular* respectivamente). Si tenemos en cuenta la presencia capilar de teléfonos celulares en la sociedad y la progresiva difusión de nuevos dispositivos en formato *tablet*, todo hace pensar que la producción de contenidos para este tipo de terminal será la nueva frontera en la producción de contenidos audiovisuales / interactivos para la educación a corto y mediano plazo.

Con respecto a los videojuegos, la utilización o promoción de los mismos en clave educativa es muy baja en los portales. Uno de los pocos ejemplos lo encontramos la experiencia chilena de *El Imperio del Aprendizaje*. Por otro lado, los proyectos realmente transmediáticos –o sea, diseñados desde el inicio siguiendo una estrategia narrativa y participativa que integra contenidos en diferentes medios y plataformas– no son numerosos. En este sentido podemos mencionar proyectos como *Geração Saúde* de TV





Escola (Brasil), el programa *Nuestros Héroes* de Educar Chile o el *Mural Bicentenario* realizado por educ.ar y Canal Encuentro que proponen experiencias transmediáticas y que, al mismo tiempo, abren el juego a la participación de los usuarios.

2.2.3. Contenidos generados por los usuarios

La generación de espacios para acoger la producción de contenidos a cargo de docentes, estudiantes y otros usuarios es reciente y por ahora limitada. Los blogs, debido a su bajo costo de producción y facilidad de creación y gestión, son la forma participativa más difundida en los portales. Como hemos visto, muchos

portales también han creado canales en YouTube, pero por lo general este espacio se utiliza para distribuir los propios contenidos y no para albergar videos producidos por los usuarios.⁷⁰

Algunas producciones transmedia ya mencionadas, como *Geração Saúde* de TV Escola, dan gran importancia a la participación de los jóvenes y la promueven en todas las redes sociales a disposición, desde Twitter hasta Orkut, Facebook y YouTube. En otros casos – como la serie *Física Entretenida* de Educar Chile– se busca la participación de los profesores, quienes pueden enviar sus producciones al portal. También CEDUCAR ha promovido la creación de audiovisuales por parte de los profesores. Una lógica colaborativa muy avanzada es la que propone el Portal do Professor, ya que permite a sus usuarios descargar los contenidos, modificarlos y volver a subirlos al portal. Este tipo de trabajo se encuentra en plena sintonía con las lógicas postproductivas y el espíritu del movimiento que propugna la licencia Creative Commons.⁷¹

⁷⁰ No sería para descartar que las redes sociales terminen por desplazar a las comunidades virtuales desarrolladas por los portales. Desde la perspectiva de los usuarios, y pensando especialmente en los estudiantes, no tiene mucho sentido crear un ambiente nuevo y específico de intercambio mientras los jóvenes ya se encuentran cómodamente instalados en redes sociales como Facebook.

⁷¹ <http://creativecommons.org/>

Para producir audiovisuales o interactivos los usuarios deben saber cómo hacerlo. Muchos portales incluyen cursos o materiales para facilitar la creación de contenidos; por ejemplo el portal mexicano Redescolar propone textos como el *Manual de audio*, *Manual de video* o el *Manual de blog*. Respecto de la creación narrativa de carácter audiovisual, entre las experiencias más destacadas de formación podemos mencionar la serie de siete cortos *Apuntes de película* realizada por educ.ar o el *Taller de Apreciación Cinematográfica* organizado por Educar Chile. En ambos casos se enseñan los fundamentos de la producción de videos a través de breves piezas que cuentan con la participación de reconocidos directores cine-

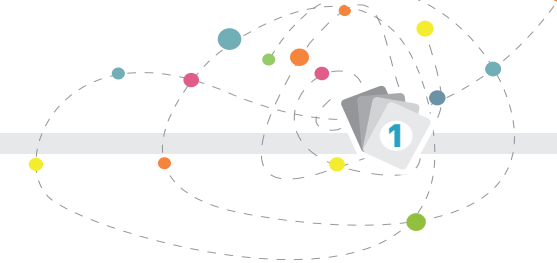


matográficos. En el campo del diseño y creación de videojuegos –a los que consideramos una forma de narración interactiva– se destaca el taller chileno *Trabajo en clases: crear videojuegos*.

A excepción de estos casos, los portales no cuentan con talleres o cursos en línea de producción narrativa audiovisual o interactiva. Evidentemente esta falta de cursos de formación en lenguaje audiovisual frena la producción de contenidos por parte de los usuarios y, al mismo tiempo, no permite un aumento de la calidad de los mismos. En este contexto resulta muy clara la necesidad de ir más allá de los procesos tradicionales de alfabetización y comenzar a planificar *acciones de polialfabetización* que incluyan el lenguaje audiovisual e interactivo.

Una reflexión particular se merece el caso de Uruguay y de otros países en los cuales comienzan a desplegarse proyectos educativos 1 a 1, donde la difusión masiva de computadoras permite imaginar a mediano plazo una explosión de contenidos a cargo de los estudiantes y profesores. Actualmente el portal Uruguay





Educa permite a los usuarios enviar sus contenidos, pero su publicación está sometida a un proceso de revisión. Esta situación nos lleva a plantearnos: ¿Para qué distribuir computadoras? ¿Simplemente para navegar en la red y buscar / leer información escrita por otros? ¿O se promoverá la generación de nuevos contenidos? ¿Existen espacios para promover y acoger esa producción? ¿Es sostenible un sistema de filtraje frente a otras plataformas –como YouTube– donde se puede publicar directamente? Lamentablemente no existen manuales sobre los procesos de convergencia entre tecnología, comunicación y educación, y todo se está construyendo de forma experimental. Observar la realidad uruguaya,

la primera en desplegar de forma masiva un sistema 1 a 1, puede servir a los otros portales también en la gestión de los contenidos generados por los usuarios.

Si consideramos las posibilidades reales que nos brindan las tecnologías de la información y la comunicación puede decirse que la producción de contenidos a cargo de los usuarios en los portales de RELPE es baja. En cierta forma los portales han entrado a medias en la Web 2.0, dado que en gran parte siguen viéndose más como productores de contenidos que como espacio de distribución intercambio textual.

3. Un plan de trabajo posible

En este último capítulo presentaremos un puñado de experiencias de producción transmedia y colaborativa realizada en otros países fuera de la región, para concluir con una serie de propuestas y recomendaciones. La descripción de experiencias realizadas fuera de Iberoamérica no debe ser considerada como un modelo obligatorio a seguir sino como fuente de inspiración o referencia a tener en cuenta. Como ya mencionamos los procesos de convergencia educativa, tecnológica y comunicativa están sujetos a la ley del ensayo / error, por lo que puede resultar interesante ver cómo se encararan esos procesos en otros ecosistemas de educocomunicativos.

3.1 La situación fuera de América Latina

Antes de describir algunas experiencias fuera de la región debemos dejar una cosa en claro: también en los otros países existen diferentes grados de desarrollo de los procesos de convergencia educativa, tecnológica y comunicativa. La mayor parte de las limitaciones que hemos detectado en los portales iberoamericanos reaparecen en el resto de los países. Por ejemplo, muchas iniciativas que ofrecen contenidos audiovisuales educativos de gran calidad –como Teachers TV⁷² en el Reino Unido o Education-

Portal⁷³ en los Estados Unidos– poseen un nivel de apertura muy bajo y no aceptan producciones a cargo de los usuarios.

La BBC es un buen ejemplo de expansión educativa desde el sistema público de comunicación: el portal Learning Schools⁷⁴ (actualmente en versión beta) contiene más de 7.000 videos breves educativos provenientes de su archivo. Sin embargo también en este caso prima la lógica del broadcasting y los usuarios no pueden enriquecer el portal con sus producciones. Algo similar sucede con las webs italianas RaiScuola⁷⁵ y Explora: la TV delle Scienze⁷⁶ ambos portales funcionan como emisoras en línea de televisión educativa pero no habilitan espacios de participación. La australiana ABC Kids TV⁷⁷ y la canadiense CBC⁷⁸ Kids tampoco son una excepción: ambos portales son un impactante repositorio de contenidos audiovisuales pero con un mínimo espacio de intercambio con los usuarios.

⁷² <http://www.teachers.tv/help>

⁷³ <http://education-portal.com/>

⁷⁴ <http://www.bbc.co.uk/schools/>

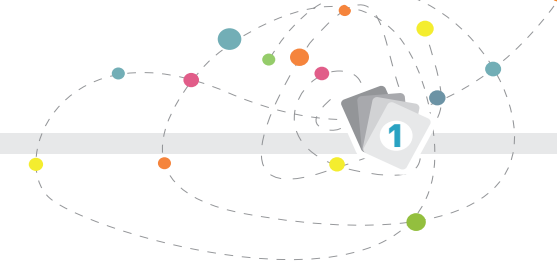
⁷⁵ <http://www.raiscuola.rai.it>

⁷⁶ <http://www.explora.rai.it>

⁷⁷ <http://www.abc.net.au/children/>

⁷⁸ <http://www.cbc.ca/kids/>





Respecto de los espacios participativos, una de las experiencias de educación colaborativa más relevantes que se han identificado es *Connexions*,⁷⁹ una plataforma inspirada en los principios del open-source que funciona como repositorio de contenidos producidos por los usuarios. Amparado por la licencia Creative Commons,⁸⁰ cualquier usuario del portal puede crear materiales, compartirlos, modificarlos y distribuirlos. El portal incluye contenidos en nueve lenguas, incluido el castellano. Podría decirse que este portal representa el paradigma ideal de espacio colaborativo donde todos los actores del proceso educativo pueden contribuir y compartir sus producciones.

Respecto de la formación en el campo narrativo, audiovisual y multimedia, algunas webs como *Education.com*⁸¹ o *ReadWriteThing*⁸² ofrecen un amplio espectro de actividades para promover la producción de los estudiantes, desde la creación de diarios⁸³ y có-

mics⁸⁴ hasta la producción de videos⁸⁵ y multimedia.⁸⁶ Además de poseer un amplio equipo de colaboradores *ReadWriteThing* también acepta contribuciones de profesores y maestros, los cuales pueden enviar y compartir con toda la comunidad sus propuestas y planes de trabajo.⁸⁷ Un portal que ofrece instrumentos avanzados para la producción de simulaciones, entornos interactivos y videojuegos es *Immersive Education*,⁸⁸ un proyecto nacido de la colaboración entre la Universidad de Oxford y la empresa Intel. Otro proyecto, en este caso australiano, que vincula producción audiovisual interactiva y entornos colaborativos es *Kahootz*,⁸⁹ un *tool* de construcción multimedial desarrollado por la Australian Children's Television Foundation.⁹⁰ El software permite crear animaciones tridimensionales y es utilizado para producir videos y motivar el trabajo en grupo de los estudiantes.

⁸⁴ <http://www.readwritethink.org/classroom-resources/lesson-plans/comics-classroom-introduction-narrative-223.html>

⁸⁵ <http://www.readwritethink.org/parent-afterschool-resources/activities-projects/mytube-make-video-public-30157.html>

⁸⁶ <http://www.readwritethink.org/classroom-resources/lesson-plans/students-creators-exploring-multimedia-1088.html>

⁸⁷ <http://www.readwritethink.org/util/contribute-to-rwt.html>

⁸⁸ <http://www.immersiveeducation.eu/>

⁸⁹ <http://www.kahootz.com/kz/>

⁹⁰ <http://www.actf.com.au/>

⁷⁹ <http://cnx.org>

⁸⁰ <http://creativecommons.org>

⁸¹ <http://www.education.com>

⁸² <http://www.readwritethink.org>

⁸³ <http://www.readwritethink.org/classroom-resources/lesson-plans/creating-classroom-newspaper-249.html>

A modo de conclusión podríamos decir que estos tres ámbitos – uno dedicado a la emisión en la Web de contenidos educativos audiovisuales según la lógica del broadcasting, otro centrado en la formación para el desarrollo de nuevos contenidos y un tercero focalizado en la distribución e intercambio libre de contenidos– hasta ahora se han desarrollado de manera autónoma. Quizás uno de los principales desafíos de los próximos años, no solo para los portales educativos iberoamericanos, sea precisamente integrar estos tres ámbitos (emisión, formación/creación e intercambio) dentro de un mismo espacio de comunicación. En otras palabras, la convergencia entre tecnología, educación y comunicación prácticamente está todavía por hacerse.

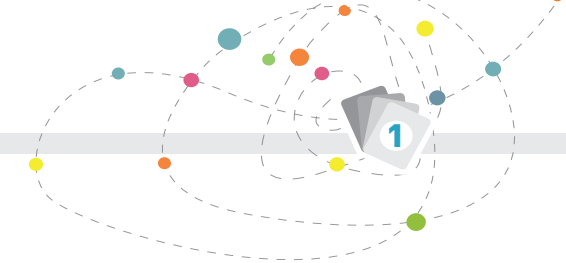
3.2 Propuestas y recomendaciones

A modo de conclusión presentamos algunas recomendaciones y posibles líneas de avance en el camino de la convergencia para los portales educativos iberoamericanos.

• Evitar el “abrazo del oso” televisivo

Los portales educativos y los canales culturales comparten algunos objetivos, pero difieren en sus gramáticas y lógicas comunicativas. Los canales de televisión, por más educativos o culturales que sean, siempre estarán limitados por la lógica del broadcasting. Los portales educativos se fundamentan en otro tipo de lógica más multimedia y participativa. Si bien las sinergias entre ambas instituciones son bienvenidas y necesarias, la televisión sigue manteniendo un peso institucional de gran relieve dentro del ecosistema mediático. Esto puede llevar a que los portales se transformen en simples proveedores de contenidos audiovisuales para los canales educativos, o viceversa: que el portal se convierta en un emisor de videos educativos producidos por un canal de televisión. De esta manera se desvirtuarían los objetivos y las especificidades comunicativas de los portales educativos. En breve, la consigna sería la siguiente: Sí a las sinergias entre televisión y portales, NO a la reducción de los portales a simples productores y/o distribuidores de contenidos televisivos. En este sentido las experiencias más avanzadas de convergencia entre televisión y portales educativos que hemos detectado en América Latina –por





ejemplo los proyectos conjuntos entre educ.ar y Encuentro o entre Educar Chile y los canales de ese país— son tranquilizantes ya que se basan en la sinergia y en ningún momento eclipsan la especificidad de los portales.

Una de las ventajas de estas sinergias se encuentra en la visibilidad que adquieren los proyectos debido a la penetración de la televisión dentro de la sociedad; sin embargo, el sistema televisivo tiene sus propios ritmos y tiende a eclipsar sus producciones después de un tiempo para dejar lugar a nuevos contenidos. En este contexto los portales educativos deberían generar productos que sobrevivan al ciclo mediático natural del medio televisivo. Otra posible arma de doble filo es la organización de concursos, un tipo de dinámica de fuerte impronta televisiva. Por un lado, la organización de concursos favorece la difusión y participación de los usuarios; por otro lado, puede desvirtuar los objetivos del portal para asimilarlos a las lógicas mediáticas del broadcasting comercial.

• Polialfabetismos

Como pudimos observar algunos portales ya ofrecen cursos y módulos para la alfabetización audiovisual de docentes y, en menor

medida, de alumnos. Este tipo de propuesta debería reforzarse con programas de polialfabetización narrativa, articulados a través cursos orientados a la construcción de relatos transmedia, videojuegos, simulaciones o sistemas interactivos. En otras palabras: ya no es suficiente enseñar a leer y escribir, hay que enseñar a *narrar con todos los medios*. Los portales pueden participar en este proceso formando a los docentes y generando espacios colaborativos donde todos los actores del proceso educativo puedan compartir sus narraciones, ya sean en formato escrito, audiovisual o interactivo.

• Fomentar la participación: hacia los contenidos generados por los estudiantes

Muchos portales están viviendo procesos de convergencia institucional —por ejemplo las sinergias que se establecen con los canales de televisión— y mediática —la progresiva incorporación de estrategias que articulan contenidos a través de varios medios y lenguajes de la comunicación—. Sin embargo las iniciativas de tipo colaborativo son por ahora limitadas: la producción de contenidos a cargo de los usuarios, en la mayoría de los casos se limita a breves intervenciones escritas (por ejemplo en los comentarios de

los blogs) y a la producción de contenidos audiovisuales; por lo general estos últimos se producen a partir de concursos, una lógica bastante común entre los portales. Los portales deberían experimentar nuevas estrategias —como ya dijimos, estamos de frente a procesos de ensayo y error— para fomentar la participación de sus usuarios.

Fomentar la creación de contenidos en el ámbito educativo significa pasar del *contenido generado por el usuario* (un concepto proveniente del ecosistema mediático) a los *contenidos generados por los estudiantes*. La creación de contenidos por parte del estudiante se conecta con movimientos de fuerte carácter antiinstitucional como el *edupunk*⁹¹ o el *Do It Yourself* (D.I.Y.); sin embargo, creemos que es totalmente compatible el desarrollo de contenidos por parte de los estudiantes dentro de un entorno institucional. Algunos especialistas, como Joan Lippincot,⁹² proponen la implementación de procesos de enseñanza-aprendizaje que preparen a los estudian-

tes para producir contenidos transmediáticos relativos a una disciplina o, a un nivel más avanzado, vinculados a su especialización profesional. En este contexto los portales educativos pueden realizar un aporte fundamental, ya sea formando a los docentes y estudiantes, brindando cursos de narrativa transmedia y/o acogiendo las producciones realizadas en un entorno colaborativo.⁹³

• Audiovisual, multimedia y transmedialidad

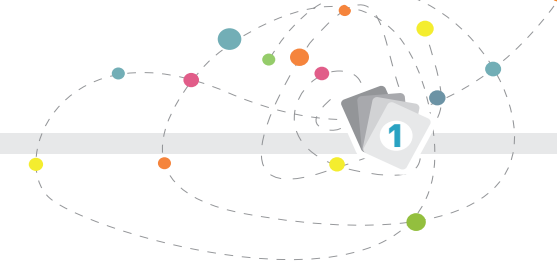
No se debe confundir la narrativa transmediática con la narrativa audiovisual (cine, televisión) o multimedia (suma de diferentes lenguajes en un mismo entorno interactivo, por ejemplo una página web). Las narrativas transmediáticas proponen un relato que se despliega y expande a través de múltiples medios y plataformas (ver Sección 1). La mayoría de los portales han incorporado paulatinamente contenidos audiovisuales de origen propio o televisivo y, en algunos casos, han avanzado en la construcción de entornos multimedia donde conviven diferentes contenidos escri-

⁹¹ <http://es.wikipedia.org/wiki/Edupunk>

⁹² Lippincot, J. (2007), Student Content Creators: Convergence of Literacies, EDUCAUSE Review, vol. 42, no. 6 (November/December 2007): 16–17, URL: <http://www.educause.edu/EDUCAUSE+Review/EDUCAUSEReviewMagazineVolume42/StudentContentCreatorsConverge/162072>

⁹³ Se puede obtener más información sobre los “student-generated contents” en:
• <http://www.studentgenerated.com>
• <http://prezi.com/zlsueln1lyqj/strategies-for-designing-and-supporting-student-generated-content-fusion09/>





tos, audio, video, etc. Solo en unos pocos casos se ha avanzado en la construcción de relatos verdaderamente transmediáticos donde los usuarios tengan un rol activo. En otras palabras: los portales deberían comenzar a recorrer el camino que va de los contenidos audiovisuales/multimedia a la creación de narrativas transmedia integradas, diseñadas con una visión estratégica y en las que los usuarios también tengan la posibilidad de hacer sus aportes.

• Promover el uso de dispositivos móviles

Con los dispositivos móviles está pasando lo mismo que ya sucedió con la televisión y las computadoras: las instituciones educativas se muestran refractarias frente a una “nueva tecnología” que “distrae”... Los actuales dispositivos móviles son algo más que un “teléfono celular”: se trata de potentes artefactos con capacidades multimediales capaces de conectarse a la red, generar contenidos y distribuirlos a bajísimo costo. Por otra parte, los dispositivos móviles poseen una penetración capilar en toda la sociedad mucho mayor que las computadoras personales y, en muchos casos, superior a la misma televisión.⁹⁴

Los dispositivos móviles son una tecnología económica, ubicua y fácil de usar que facilita la producción y distribución en red de contenidos producidos por los alumnos. En este contexto creemos que los portales educativos pueden realizar un aporte destacado ayudando a superar los prejuicios que provoca el “nuevo medio” y fortaleciendo la difusión del mLearning (Mobile Learning).⁹⁵

⁹⁴ Escribe Balestrini a propósito del uso de dispositivos móviles dentro del proyecto Facebook desarrollado en la Universidad de Buenos Aires: “Las críticas en contra del dispositivo móvil en el colegio no han hecho, sin embargo, más que poner sobre el tapete las deficiencias del sistema educativo, cuestionar los métodos de evaluación, los modos y soportes mediante los cuales se espera que el alumno aprenda. El celular fascina a los nativos [digitales] porque en él convergen juegos, videos, fotos, música, textos y la posibilidad de mantener una comunicación ubicua con sus contactos vía SMS, MMS y llamada (...). Su accesibilidad creciente y su facilidad de uso lo convierten en una tecnología privilegiada a la hora de pensar propuestas educativas, sobre todo en el marco de iniciativas como el Proyecto Facebook, que tienen lugar en instituciones donde el acceso a la tecnología es reducido” (2010: 41) Balestrini, M. (2010), El traspaso de la tiza al celular: celumetrajes en el Proyecto Facebook para pensar con imágenes y narrativas transmedia, en Piscitelli, Adaime y Binder (eds.) *El Proyecto Facebook y la posuniversidad*, Barcelona, Ariel - Colección Telefónica.

⁹⁵ Algunas fuentes de información sobre el mLearning:
 • <http://www.judybrown.com/resources.html>
 • <http://www.mlearnopedia.com/>
 • <http://tonitwiss.com/>

A modo de conclusión podemos decir que:

- La convergencia entre educación, comunicación y tecnología se está produciendo a ritmos variables pero es un proceso irreversible y de escala global.
- Los portales educativos son un actor fundamental del proceso de convergencia.
- Las sinergias entre los sistemas de medios y las instituciones educativas no pueden reducirse a una colonización de las segundas por parte de la televisión. Cada entorno tiene sus propios objetivos y lógicas de funcionamiento.
- Los portales educativos deben profundizar el camino que va de la producción audiovisual a las narrativas transmediáticas. Actualmente ya no basta contar con un solo lenguaje, los relatos tienden a expandirse a través de múltiples medios y plataformas.
- Es necesario fomentar los polialfabetismos para que los alumnos puedan crear sus propios contenidos en todos los medios y lenguajes posibles. El polialfabetismo también debe incluir la capacidad de analizar críticamente las producciones transmedia.

- Sin abandonar la producción de sus propios contenidos, los portales educativos deben abrirse a las lógicas colaborativas, ya sea formando a sus usuarios para que generen nuevos contenidos o creando espacios para que los intercambien. En breve: se trata de dar la palabra a los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- En el ámbito educativo la confluencia entre narrativas transmedia y producción colaborativa conduce a los “contenidos generados por los estudiantes”. Los portales deberían asumir la promoción, distribución e intercambio de este tipo de contenidos como parte de sus objetivos.
- El uso de los dispositivos móviles dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje puede abrir nuevos espacios para la educación. Los portales deben promover este tipo de prácticas y dar apoyo a los docentes interesados en implementarlas.
- Recordar siempre que la tecnología no solucionará por sí misma los problemas de la educación. Sin embargo, convenientemente implementada la tecnología de las redes digitales puede facilitar los intercambios y la construcción colectiva del conocimiento.



Esta publicación pertenece a la Serie Seminarios, a cargo de la Secretaría Ejecutiva de la Red Latinoamericana de Portales Educativos, RELPE.

Edición

Secretaría Ejecutiva

Corrección

Virginia Avendaño

Diseño

Silvana Coratolo

Unidad Ejecutiva

OEI - Oficina Regional en Buenos Aires

ISBN

978-987-1433-28-5

Agradecemos la colaboración de los países miembros de RELPE en la provisión de contenidos e imágenes.

