

INVESTÍGRAFOS.

UNA

EXPERIENCIA

TRANSMEDIA EN

FOTO-ENSAYO

Caso Facultad

de Comunicación

Audiovisual, Politécnico

Colombiano Jaime

Isaza Cadavid



INVESTIGRAPHERS: A TRANSMEDIA EXPERIENCE IN PHOTOESAY CASE OF THE FACULTY OF AUDIOVISUAL COMMUNICATION, POLITÉCNICO COLOMBIANO JAIME ISAZA CADAVID

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

Diego Alejandro Santa Ayala

José Santiago Correa Cortés

■■■■■■■■■■

■■■■■■■■■■

Comunicador audiovisual, Magister en Comunicación Educativa. Integrante del Semillero de investigación CETA-E del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. Docente de la Facultad de Comunicación Audiovisual.

Comunicador Corporativo, Magister en Administración de Proyectos, Magister en Comunicación Educativa, Coordinador del Semillero de Investigación CETA-E Grupo de Investigación ENFOCAR PCJIC, Docente de tiempo completo Facultad de Comunicación Audiovisual del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid.

Correo electrónico:
diegosanta@elpoli.edu.co

Correo electrónico:
josecorrea@elpoli.edu.co

Fecha recepción: octubre de 2020
Fecha de aprobación: mayo de 2021

Resumen

El texto da cuenta del análisis de la factibilidad de las dinámicas del entorno de la Transmedia Educativa TME y se pregunta si posibilitan la búsqueda de la reflexión individual y colectiva, con sentido social, que estimule en los jóvenes proyectos innovadores-creativos y transformadores de su entorno; se reconoce que los principios y deberes de la universidad apuntan a otorgar oportunidades de aprendizaje y participación significativa durante la formación.

La estrategia consistió en hacer un primer acercamiento al entorno del joven, quien reflexiona a través de procesos básicos de investigación, técnicas fotográficas y del sonido. Crean contenidos que den cuenta de lo que perciben, que expliquen cómo viven y cómo trascienden los conceptos apropiados durante su aprendizaje y, sobre todo, cómo interactúan a partir de los elementos técnicos, tecnológicos y procedimentales que permiten la aplicación de la Narrativa Transmedia en un entorno de TME.

Palabras clave:

Transmedia educativa; Convergencia; Cibercultura; Jóvenes; Comunicación; Educación; Investigágrafos.

Abstract

The paper gives an account of the analysis of the feasibility of the dynamics of the TME Educational Transmedia, if they enable students to search for individual and collective reflection, with a social sense, that stimulates innovative-creative and transformative projects in young people. of its surroundings; recognizing that the principles and duties of the university aim to provide opportunities for learning and meaningful participation during the training process

The strategy consisted of a first approach to the young person's environment, who reflects through basic research processes, photographic and basic sound techniques. They create content that accounts for what they perceive, that explain how they live and how they transcend the appropriate concepts during their learning process and above all how they interact from the technical, technological and procedural elements that allow the application of Transmedia Narrative in a TME environment

Keywords:

Educational transmedia; Convergence; Cyberculture; Young subject; Communication; Education; Investigágrafos.

Una década previa al surgimiento de la internet, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) planteaba el concepto de alfabetización, restringido al marco de los procesos de lectura, escritura y cálculo.

Estas actividades son fundamentales para la incorporación de la persona en sus grupos y en la comunidad. El concepto es visto en este sentido y en esta etapa como un enfoque tradicional. En la medida en que las competencias formacionales y profesionales tienen auge en los países, se requiere continuar con el desarrollo del concepto «alfabetización», que se transforma para alcanzar nuevos niveles de capacidades y competencias. Esta etapa es reconocida como alfabetización funcional porque: “el analfabeto no era el que no sabía leer o escribir sino el que, de alguna manera, no podía participar del desarrollo de acuerdo con su contexto” (Rodríguez, 2016, p. 9).

El concepto de alfabetización ha transitado desde entonces por la denominación visual y mediática hasta llegar a la alfabetización digital. Según el Ministerio de las Tecnologías de la Información y Comunicación (MinTIC), la alfabetización digital comprende la formación en competencias básicas para el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y está particularmente relacionada con el manejo de un computador, software y de la navegación en la internet.

Este desarrollo del entorno y de los conceptos sirve como oportunidad para profundizar en el campo de la Transmedia Educativa TME cuando se tiene en cuenta que responde a las necesidades y a los cambios comunicativos en los que está inmerso el individuo en sociedad, a la vez que permite cuestionar y reflexionar sobre la relación y el papel que tienen el docente y el estudiante en el proceso de aprendizaje, lo que actualmente es llamado por los teóricos como alfabetización contemporánea (Escolari, 2018).

Uno de los factores que ha permitido la evolución del concepto “alfabetización” es la convergencia digital, en la que el computador, el audiovisual, las redes sociales, el teléfono celular (smartphone), los videojuegos y la televisión, juegan el papel de mediadores en los procesos que relacionan las tecnologías y la forma como se produce y difunde la información y el conocimiento. Henry Jenkins define la convergencia como “el flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre las industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias del entretenimiento” (Jenkins, 2009, p. 14).

En el contexto de la educación universitaria: aprendizaje es sinónimo de hiperconexión, inmediatez y glocalidad. Se considera que los estados tecnológicos de aprendizaje llevan a la vanguardia tecnológica, a la creación y a la aplicación de nuevos espacios y de nuevas estrategias de formación, lo que exige el reto a las instituciones y a la comunidad académica de utilizar, de manera óptima, las nuevas herramientas digitales para estar a la par con el avance tecnológico y continuar con el trabajo colaborativo que, en palabras de Levy (1997), implica el robustecimiento de los árboles del conocimiento. En este contexto la Transmedia Educativa –TME- toma fuerza por su papel dinamizador en los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro y fuera del aula.

La escuela demanda nuevos retos, nuevas formas de comunicación, de acuerdo con la evolución social y con la dinámica tecnológica del contexto actual. Lo que explica las diversas mutaciones que se han producido en la comunicación, se abren así espacios para la formación del individuo y de la sociedad mediada por la tecnología. Es evidente la gran capacidad de las herramientas digitales para la interacción, identificación y reconocimiento. Lo que pone en escena un entorno cibercultural expresado por Levy. Este hecho social lo plantea Ortiz en su

artículo *Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red*: “la hipertextualidad reconfigura el texto, al escritor-autor y al lector. En los años recientes se abre la posibilidad de crear narrativas participativas donde los sujetos y colectivos juegan un papel crítico en el diseño de sistemas tecnológicos” (Ortiz, 2008, p. 12).

Se hace necesario reconocer la importancia y las posibilidades que brinda la tecnología en tanto enriquece los procesos de enseñanza y aprendizaje; permite hacer seguimientos, en tiempo real, sobre la capacidad y el alcance de los estudiantes. Es sincrónico con el trabajo en un espacio interconectado, lo que obliga a entender las dinámicas educativas contemporáneas para implementar estrategias didácticas y pedagógicas que permitan acceder al mundo de los jóvenes desde sus propios lenguajes, y debe tenerse en cuenta que están hipercodificados por el efecto del contexto tecnológico en el que se desarrollan. En última instancia, hay que reconocer que la tecnología rompe con la linealidad espacio-temporal del modelo educativo tradicional.

Entra en el panorama la Transmedia Educativa –TME porque combina las fortalezas de la educación tradicional con las fortalezas de las herramientas digitales: busca enriquecer el ejercicio educativo con elementos del entorno y de la glocalidad pertenecientes al docente y a los estudiantes. Condición que obliga a la desterritorialización del aula. En otras circunstancias, promueve los encuentros físicos en el aula, la comunicación voz a voz y la creación de vínculos afectivos. También busca caracterizar la formación a través de herramientas, aplicaciones y recursos de las TIC, con el ánimo de conocer y reconocer las formas en las que el sujeto (agente joven) se comunica, se apropia del conocimiento y lo circula a través de actos comunicativos más sofisticados.

“INVESTÍGRAFOS. Una experiencia Transmedia en Foto-ensayo”, se enfocó en conocer la presencia de la Narrativa Transmedia en el marco

del Núcleo Integrador Foto-Ensayo, en el que se trasciende en el aula a partir del análisis, interpretación y desarrollo de un modelo Transmedia Educativa que potencie el aprendizaje, el desarrollo del lenguaje y las habilidades comunicativas de los estudiantes. El docente ya no tiene el rol de difundir conocimiento, en el que existe todo tipo de medios imaginables para que el estudiante aprenda. En este sentido, es el estudiante quien determina el tiempo y el espacio para transformarse, para cumplir con la figura de prosumidor (Castrillo, 2014, p. 55- 56). En palabras de Levy, será provocado por el gestor a aprender y a pensar. En *Investígrafos*, el docente está destinado “al acompañamiento y la gestión de los aprendizajes: la incitación al intercambio de saberes, la mediación racional y simbólica, el pilotaje personalizado de los recorridos de aprendizaje” (Levy, 1997, p. 144).

Para *Investígrafos*, el estudiante trasciende de consumidor a prosumidor. El prosumidor, como lo indica Jenkins: “está dispuesto a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencia de entretenimiento” (2006, p. 14). Para Ambrosino (2017), la convergencia comunicativa y tecnológica en el aula “dan cuenta de la aparición de nuevas retóricas en los ambientes de la educación superior, donde los lenguajes dialogan y se entran entre sí en un contexto, potencial, al menos, de alta interactividad y transmediación” (p. 17). La convergencia muestra el cómo y el por qué se interactúa a través de los dispositivos tecnológicos, se transforman por medio de la apropiación digital de los usuarios quienes desarrollan una industria cultural que funciona con base en la opinión y en la fijación del discurso individual que, en simultánea, converge hacia la inteligencia colectiva prevista por Levy.

Este proyecto se justificó porque reconoce que uno de los principios y deberes de la educación superior es otorgar oportunidades de aprendizaje y participación significativa para el estudiante durante su formación. Se hace con el ánimo de que cuando el joven culmine el ciclo de formación del pregrado pueda aportar, desde su esfera indi-

Este proyecto se justificó porque reconoce que uno de los principios y deberes de la educación superior es otorgar oportunidades de aprendizaje y participación significativa para el estudiante durante su formación. Se hace con el ánimo de que cuando el joven culmine el ciclo de formación del pregrado pueda aportar, desde su esfera individual y colectiva, al desarrollo de la región y del país.

vidual y colectiva, al desarrollo de la región y del país. Para lograr este principio misional y vocacional se diseñó Investígrafos, como una estrategia didáctica y pedagógica orientada hacia la alfabetización digital o transalfabetización (Escolari, 2018), entendida en su sentido amplio como la apropiación digital y uso consciente de los medios, herramientas y nuevas narrativas para participar en las diferentes áreas de la vida profesional.

No podemos ignorar que la irrupción de la tecnología digital asociada con la conexión de dispositivos móviles multimedia y el desarrollo de las redes han creado nuevas formas de acceder, construir y comunicar el conocimiento. El nuevo lenguaje digital, con sus propiedades de hipertextualidad e interactividad, facilitan la construcción de narrativas antes inimaginables a través de la fragmentación de los contenidos, la actualización constante de información y la interacción entre múltiples actores del proceso comunicativo.

Sin embargo, autores como Hugo Pardo Kuklinski (2018), con base en los nativos digitales (Piscitelli, 2008), plantea que, a pesar de que se logren productos constantemente, no son tan expertos como lo creen los pertenecientes a las generaciones híbrido (analógico y digital) (Vilches, 2001): “van a buscar a Google y no encuentran información valiosa [...] les cuesta mucho generar productos académicos pensados en multimedia” (Kuklinski, 2016).

Una característica del estudiante de formación superior que está, al parecer, extendida por todo el continente suramericano, es la escasa proactividad, la poca colaboración y la falta de inteligencia cooperativa. Y es por esto que Kuklinski ha propuesto la Facultad de Comunicación pensada más como un formato de laboratorio, como una incubadora de ideas en la que se piense en los contenidos como servicios y productos para acceder con éxito a los diferentes entornos que enfrentarán los futuros graduados.

La propuesta Investígrafos se desarrolló en un entorno formal institucional, por lo tanto, el aprendizaje estuvo mediado, en la mayor parte del tiempo, en un espacio educativo presencial. Sin embargo, no se pierde de vista que es en la distancia y en los espacios no convencionales en los que los estudiantes expresan hablas codificadas en un lenguaje no formal (la jerga generacional) en la que demuestran, establecen y comparten sus saberes y sus capacidades. Los nativos digitales son “multitareas”, gustan de la imagen y van más allá de los iconos; son, por lo tanto, lectores del hipertexto y no comulgan con los espacios tradicionales que están cargados de protocolos y jerarquías institucionales, por lo que buscan la red como un medio libre para encontrar recompensas y pueden, en diversas circunstancias, ser más colaborativos. Sin embargo, más que perseguir el éxito en el mundo productivo, académico o profesional,

optan por los ambientes lúdicos y dinámicos (Piscitelli, 2008, p. 50).

Para acortar la distancia que produce la disparidad de lenguajes y realidades, se observa que la experiencia llevada a cabo concuerda con la visión de Vásquez y Montoya (2016), quienes ven en la Narrativa Transmedia una fuente inagotable de estrategias comunicativas para incentivar en los jóvenes el interés general por el aprendizaje de diversos contenidos educativos. Esta es la oportunidad que brindan las TIC, que deben trascender en experiencias significativas para no terminar en el acceso reduccionista de la tecnología y de la información.

Durante el desarrollo de la propuesta se entiende que la apropiación digital nace en la desterritorialización del aula de clase, además, se corroboran los valiosos conceptos de Piscitelli (2018), Kukliski (2018), Escolari (2018), quienes observan que el camino de la alfabetización digital está por transitarse.

La Transmedia Educativa –TME–, más allá de ser percibida como una innovación superficial a la cual se debe matricular para estar a la altura de las tendencias en pedagogía, se puede reconocer como un desarrollo que logra expandir la conciencia, estimula la inteligencia colectiva, facilita el co-crear entre dos sujetos con una marcada brecha generacional (docente y estudiante) de gran aporte para la alfabetización mediática y educativa que le aporte al desarrollo humano de los individuos críticos, reflexivos y transformadores de sus entornos en pro de una mejor sociedad.

Por lo tanto, la utilización de la Transmedia Educativa TME en el aula, la convierte en un laboratorio de práctica; ante todo situacional, lo que exigió una estrategia mixta para llevar a cabo el trabajo de campo y poner en marcha las propuestas de Foto-ensayo que condujeron al resultado final del proyecto: cómo influye la complejidad social, cultural y tecnológica en el Núcleo Integrador Foto-ensayo, la cual incide en

el ambiente educativo institucional, tanto para el estudiante como para el docente en el ejercicio del aprendizaje y la enseñanza de la comunicación audiovisual en la educación superior.

Hacemos énfasis en que el aprendizaje, desde la propuesta de Investígrafos, no gira en torno a las herramientas tecnológicas, por el contrario, las herramientas tecnológicas están al servicio del aprendizaje significativo. Se tiene en cuenta que Transmedia Educativa –TME– no es una simple plataforma en el ciberespacio. Para que el cambio sea real se requiere de una transformación cualitativa. Se debe hacer un esfuerzo por acceder al conocimiento en tiempo presente; buscar la información de punta; tener criterio investigativo y científico; sostener los paradigmas de calidad en cuanto al manejo de la información y no caer en currículos obsoletos. Trabajar en línea y mantener la apuesta por el aprendizaje colaborativo ya que gracias a los nuevos dispositivos podemos desterritorializar el aula.

A partir de esta experiencia, planteamos la posibilidad de llevar a las aulas laboratorios vivos de co-creación porque se considera que es la ruta hacia la interdisciplinariedad basada en la conexión de voluntades en pro del trabajo colaborativo que potencie el salto cualitativo hacia la nueva Facultad de Comunicación, la cual, con base en las tendencias vigentes de los medialabs y starups, aseguran su permanencia institucional porque allí se diseñan propuestas comunicativas viables y escalables, que estén a la par de las exigencias del mundo global con la premisa de formar ciudadanos activos y movilizados de transformación social.

Referencias

- » Ambrosino, A. (2017). Docencia y narrativas transmedia en la Educación Superior. *Trayectorias Universitarias*. (N°4), 12 - 19.
- » Castrillo, C. (2014). Prácticas transmedia en la era del prosumidor: hacia una definición del contenido generado por el usuario (CGU). *Cuadernos de Información y Comunicación*. 19: 53 – 67.
- » Escolari, C. (2018). Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. *Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula [Ebook]* (1 ed.). Barcelona: Creative Commons.
- » Laboratorio de Medios UNDAV. (2018). Conversatorio con el Dr. Hugo Pardo Kuklinski [Video]. Retrieved from https://youtu.be/_nIJY6EcQg
- » Levy, P. (1997). *Cibercultura [Ebook]* (1ed.). Barcelona: Anthropos.
- » Jenkins, H. (2006). Los siete principios básicos de la narración transmedia [Blog]. Tomado de: http://henryjenkins.org/blog/2006/06/welcome_to_convergence_culture.html.
- » Jenkins, H. (2009). *Convergence Culture [Ebook]* (3. ed.). Barcelona: Paidós.
- » Jenkins, H. (21 de junio de 2010). Transmedia Education: the 7 Principles Revisited (Mensaje en un blog). Recuperado de http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html.
- » Ortiz, R. R. (2008). Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red. *Nómadas*, 8-20.
- » Piscitelli, A. (2008). Nativos digitales. *Contratexto*. 16: 43 – 56.
- » Piscitelli, A. (2018). Algunas ideas sobre tecnología, aprendizaje y remezcla. Conversación de Alejandro Piscitelli con Pedro Jiménez/ Zemos98 [Blog]. Retrieved from <http://publicaciones.zemos98.org/spip.php?article1429>
- » Rodríguez, N. L. (2016). *Diseño de narrativas transmedia para la transalfabetización*. (Tesis Doctoral). Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- » Servicio Audiovisual ULL (2016). Hugo Pardo Kuklinski: El emprendimiento en el aula [Video]. Tomado de <https://youtu.be/tTAKjQhfSh4>
- » Vásquez Arias, M., & Montoya Bermúdez, D. (2016). Modelo de Sistema Transmedial aplicado a la enseñanza de la literatura . *Luciérnaga*. Facultad de Comunicación Audiovisual, 84-95.
- » Vilchez, L. (2001). *La migración digital. Análisis: Cuadernos de Comunicación y Cultura*. Barcelona: Gedisa.