

Comunicación efectiva, más allá de las palabras

2014-05-01

Comunicación efectiva, más allá de las palabras

Complacidos, publicamos la traducción al español del documento: Comunicación efectiva más allá de las palabras. En éste, el Dr. Jason Ohler ofrece una mirada en profundidad al surgimiento y desarrollo del alfabetismo y a la importancia de adquirir fluidez en nuevos medios. Todo lo anterior enmarcado en estrategias tangibles para que los estudiantes puedan usarlos para comunicarse y demostrar sus aprendizajes más allá de lo textual y para que los docentes puedan valorarlos.

Complacidos, publicamos la traducción al español del documento: Comunicación efectiva más allá de las palabras. En éste, el Dr. Jason Ohler ofrece una mirada en profundidad al surgimiento y desarrollo del alfabetismo y a la importancia de adquirir fluidez en nuevos medios. Todo lo anterior enmarcado en estrategias tangibles para que los estudiantes puedan usarlos para comunicarse y demostrar sus aprendizajes más allá de lo textual y para que los docentes puedan valorarlos.

MÁS ALLÁ DE LAS PALABRAS

****ALFABETISMO EN NUEVOS MEDIOS, COMPETENCIA**

Y EVALUACIÓN EN LA EDUCACIÓN**

En este artículo:

1. [Introducción](#)
2. [Tabla de contenidos](#)
3. [Primera parte. Vistazo general a conceptos y prácticas](#)
4. [Segunda parte. Surgimiento de los nuevos alfabetismos en medios](#)
5. [Tercera parte. Desarrollo y aprendizaje de nuevos medios](#)
6. [Cuarta parte. Nuevas formas o tipos de alfabetismo](#)

Del ensayo al collage multimedial

Alfabetismo, significa estar en capacidad de consumir y de producir los diferentes medios que existen hoy en día. Las opciones por defecto de medios disponibles han pasado del ensayo al collage con multimedios.

Para orientarse en el sitio

Este documento ofrece tanto un marco conceptual como estrategias tangibles para emplear el alfabetismo en nuevos medios como herramienta para desarrollar y evaluar aprendizaje complejo mediante la valoración del desempeño.

Las formas tradicionales de escribir que solo contienen texto (ensayos, respuestas cortas, reportes, estudios de caso) no requieren que los estudiantes usen los nuevos alfabetismos de la era digital, tampoco requieren las funciones cognitivas de orden superior que los artefactos digitales multimediales demandan a los estudiantes.

Este documento le da una mirada al surgimiento del alfabetismo y a la fluidez en medios y, reta a los educadores a ir más allá de los desempeños que para evaluar el trabajo de los estudiantes se hacen en una sola dimensión, la textual. Mediante la ejecución de por ejemplo: Portafolios con Blogs, presentaciones con diapositivas, historias digitales y textos visualmente diferenciados, los estudiantes pueden demostrar su aprendizaje en formas que les demandan analizar, sintetizar, evaluar y “aplicar” lo que saben sobre el contenido de un área particular.

Las modalidades de nuevos medios a los que se refiere este documento son de “baja gama” pues hacen uso tanto de hardware común como de software no solo fácil de usar sino gratuito o de bajo costo. Como tal representan los tipos de multimedios que los estudiantes de hoy deben poder leer críticamente y escribir competentemente. Mañana la historia será diferente. Los tipos de medios evolucionan rápidamente y todavía estamos esperando el desarrollo de estructuras educativas que los puedan reconocer y apoyar en el contexto de la enseñanza/aprendizaje.

Tabla de contenidos

Primera parte. Vistazo general a conceptos y prácticas.

Esta primera parte incluye un resumen breve y general de los alfabetismos en nuevos medios y su papel en la educación; seguido de una descripción de productos de nuevos medios, usuales y de “bajo costo”, que los estudiantes pueden y deben estar en capacidad de producir y los docentes de evaluar, particularmente.

Segunda parte. Surgimiento de los nuevos alfabetismos en medios.

¿Quiere saber usted cómo surgieron las habilidades relacionadas con lo digital, los alfabetismos y la fluidez o competencia? Siga esta ruta:

- [Medios corrientes, generaron los alfabetismos corrientes](#)
- [De la sola lectura a las posibilidades de escritura en tiempo record](#)
- [La disminución del tiempo entre lectura y escritura](#)
- [Del ensayo al collage con multimedios](#)
- [El futuro de la escritura; ser cada vez más importante](#)

Tercera parte. Desarrollo y aprendizaje de nuevos medios.

¿Quiere saber usted cómo el desarrollo de nuevos medios contribuye al aprendizaje?
Piense en Bloom y en Gardner.

- [Bloom más dos: Actualización de la taxonomía de Bloom para incluir nuevos medios](#)
- [Múltiples inteligencias de Gardner](#)
- [Habilidades emergentes, alfabetismos, competencias \(fluidez\)](#)

Cuarta parte. Nuevas formas o tipos de alfabetismo.

¿Está usted interesado en Las modalidades específicas de “lectura y escritura” necesarias para ser alfabeto en la era digital? A continuación encuentre algunas de las más importantes que actualmente pueden producirse, a bajo costo, con hardware y software común:

- [El texto visualmente diferenciado y los 7 pasos](#)
- [Informes y documentos con narración de voz](#)
- [Video memos](#)
- [Presentaciones en vivo y narraciones digitales acompañadas de multimedia](#)
- [Narraciones digitales y películas](#)
- [Blogs mixtos \(blended\)](#)
- [Ensayos en video](#)
- [Herramientas para usar más allá de la palabras](#)

- [¿Qué nos traerá el futuro?](#)

****Primera parte. Vistazo general a conceptos y prácticas.**

Resumen de la situación de los nuevos medios en educación**

Ser alfabeta en el sentido real que tiene la palabra significa “tanto leer como escribir” narraciones con los nuevos medios hoy disponibles, cualquiera que estos sean. No es suficiente solo poder leerlos.

Durante siglos esto ha significado tener la capacidad de producir y consumir palabras, tanto leyendo y escribiendo, como escuchando y hablando. Pero gracias al acceso a herramientas de nuevos medios, económicas, fáciles de usar y ampliamente distribuidas, esto significa ahora poder leer y escribir en una cantidad de modalidades de medios. La mayoría de ellas caen dentro de la categoría de “Collage multimedial o de multimedia”, pues integran en una sola narrativa, además de texto, sonido, música, imágenes estáticas o móviles y otros tipos de medios.

Más allá del alfabetismo está la fluidez o competencia.

La fluidez es la habilidad para practicar el alfabetismo en niveles avanzados requerida por la comunicación sofisticada de los ambientes sociales y de trabajo. La gramática y las habilidades necesarias para leer y crear nuevos medios, definen el estado del arte en alfabetismo necesario para desarrollar competencia en esos medios.

Los alfabetismos mixtos promueven nuevas competencias. A medida que aparecen nuevos alfabetismos, los tradicionales como la lectura y la escritura de textos, siguen siendo importantes. Sin embargo, estos no son ahora los únicos alfabetismos, ni siquiera son los predeterminados para el trabajo escolar. Más bien, la importancia de los alfabetismos tradicionales se redefine como parte de un enfoque global de comunicación que involucra diversos medios. El núcleo de un completo alfabetismo parte de alfabetismos simples hasta llegar a incluir e integrar los alfabetismos tradicionales y los emergentes. El objetivo de la evaluación se mueve entre valorar las partes a la luz del todo, como a valorar ese todo. La competencia en

nuevos medios se convierte en comunicación sofisticada mediante la confluencia e integración de varios medios en un nuevo collage o montaje de medios.

El alfabetismo en nuevos medios implica también una revolución en la forma. Mucha de la información que consumen los estudiantes en la Info-Esfera tiene formato de historia. Llama la atención que mucho de lo que se les pide que produzcan en el colegio por lo general tiene forma de ensayo o de reporte. Es particularmente retador para las generaciones de los nuevos medios, combinar la reflexión y el pensamiento crítico demandado por un ensayo, con el impacto y el compromiso emocional del formato de historia o narración.

Implicaciones para la evaluación: Los docentes pueden mantener sus estándares respecto a la adquisición de contenido y a la vez, ampliar los enfoques de la evaluación para incluir en ellos los procesos y la creación de contenido. No necesitan ser expertos en tecnología; más bien, necesitan involucrar en el proceso de evaluación su comprensión de los hechos que conforman el panorama completo, tales como contexto y calidad, además de su buen criterio y sabiduría en la aplicación del conocimiento.

Como parte de su reinvenición intelectual personal, deben comenzar a experimentar con una amplia gama de nuevos medios para poder determinar cuáles de las herramientas y formatos de estos prestan un mejor servicio para alcanzar los propósitos educativos tanto de ellos como de sus estudiantes. Una película corta puede demostrar un proceso, un corto documental puede capturar la declaración de una misión, un blog sirve para crear un portafolio orgánico e integrado y además de los anteriores, existen más. [El sitio para evaluación de Narraciones Digitales](#), especifica algunos de los aspectos fundamentales de la evaluación así como, la “gramática de los medios”, que pueden ayudar a valorar los nuevos medios a los docentes que no son técnicos.

De esta manera, estamos haciendo el tránsito de la cultura de los ensayos hechos en texto al collage de multimedios. Escribir ensayos todavía es importante, pero también lo es, estar en capacidad de comunicarse en una diversidad o collage de tipos de medios. Incluyendo reportes narrados, historias digitales, blogs mixtos, películas y presentaciones en PowerPoint.

Como resultado de este cambio, el Arte se ha convertido en el [cuarto pilar de la educación](#); la narración digital de historias, en una habilidad práctica; y, la fluidez en nuevos medios, en una forma de predecir el éxito laboral. Surgen problemas porque muchas veces los docentes no han sido formados para crear medios que no estén basados en texto y no se sienten cómodos evaluándolos. Pero hay que tener en cuenta que el mundo del trabajo está buscando ese tipo de habilidades que los estudiantes están desarrollando, muchas veces sin nuestra ayuda.

¿Para qué está el colegio?

Segunda parte. Surgimiento de los nuevos alfabetismos en medios.

A diario los medios corrientes generan alfabetismos corrientes y en términos de fluidez

Hasta hace muy poco, los medios corrientes se basaban en texto. Eso ya no es así. Hoy en día éstos acogen los rápidamente cambiantes dominios de la multimedia, a la que con frecuencia nos referimos como “nuevos medios”. Dentro de este dominio, nacen velozmente alfabetismos y conjuntos de habilidades, pues los nuevos medios transitan con rapidez de solo lectura a múltiples posibilidades de escritura, fenómeno que discutiremos en el próximo capítulo. Una plétora de herramientas digitales sencillas, poderosas, gratuitas o de bajo costo, tales como “iMovie” para el Mac y “Movie Maker” para el PC, hacen posible que los nuevos medios evolucionen del lenguaje hablado por la tecno-élite, al lenguaje que puede hablar cualquiera.

La situación de los nuevos medios. La rápida evolución de herramientas de nuevos medios poco costosas y ampliamente asequibles, ha producido la siguiente situación:

- Las formas de nuevos medios están evolucionando con mayor rapidez que lo que lo está haciendo nuestra comprensión de las habilidades de alfabetismo y los estándares necesarios para respaldarlas.

- Los estudiantes están desarrollando las habilidades que necesitan para crear con nuevos medios, en la mayoría de los casos, sin ayuda de los colegios.
- Los docentes, bajo la presión de ayudar a los estudiantes a aprobar exámenes exigentes, no les están pidiendo nuevos proyectos de medios porque no saben cómo evaluar el trabajo escolar que no se basa principalmente en texto.
- El alfabetismo con nuevos medios rápidamente se vuelve insuficiente. La fluidez es la nueva meta.
- El significado de alfabetismo y fluidez promete evolucionar, reconózcanlo o no los colegios.

Una vez más, nuestras instituciones educativas no están haciendo seguimiento a la educación que los estudiantes están recibiendo por fuera de esas instituciones.

En tiempo record pasar de solo lectura a las posibilidades ofrecidas por la escritura

Históricamente, los nuevos medios aparecieron para la mayoría de nosotros solo en forma de lectura, pues estaban controlados por unos pocos técnicos, desarrolladores y distribuidores que podían comprenderlos y pagarlos. El resto de nosotros solo nos convertimos en escritores una vez esos medios fueron sencillos de usar, poco costosos y fácilmente asequibles.

Sin embargo, el período de tiempo que transcurre entre los medios de lectura y los de escritura, disminuye muy rápidamente

Historia del período de tiempo transcurrido ente leer y escribir

Considere el siguiente intervalo de tiempo transcurrido entre leer y escribir:

- Libros de texto: siglos

- TV, películas: 50 años

-

Material web: 10 a 15 años

Pasar de escuchar a leer y luego, a escribir un texto. Inicialmente, los textos se hablaron y su audiencia estuvo compuesta por personas analfabetas, que tras siglos de escuchar, aprendieron a escribir. Pero pasaron otros siglos antes de se diera por sentado que el ciudadano corriente debía estar en capacidad de escribir.

Compare esto con la TV. Durante la primera mitad del siglo de existencia de la TV, esta fue de solo lectura; la mitad de la ecuación del alfabetismo básico, pues requería de un grupo de ingenieros y del suficiente apoyo económico, para producir y distribuir sus materiales. Hoy en día cualquiera puede crear una “estación de TV” de calidad, usando solamente una video cámara poco costosa y una conexión de banda ancha. Es más, en los cortos cincuenta años transcurridos para que la TV se convirtiera en un implemento del hogar, podemos tanto escribirla, como leerla.

La Web escrita y leída. Al material que se publica en la Web le ha tomado menos tiempo pasar de solo lectura a escritura. Este aspecto de la Web se describe en los términos usados por los “web eras” (pertenecientes a la era de la Web), así:

- **La Web 1.0:** en términos generales, el período comprendido entre los años 1990 y el 2000. La Web era una biblioteca y un sitio de almacenamiento con relativamente pocos escritores y comerciantes y con un gran número de lectores y compradores.
- **La Web 2.0** - comienza aproximadamente en el año 2000: un bien público interactivo para el que todos podemos colaborar y contribuir. En gran medida está basada en producción textual que es un medio confortable para muchos lo que la hace menos amenazadora de lo que podríamos sospechar.
- **La Web 2.1** - sus comienzos pueden fijarse alrededor del año 2008: es muy similar a la Web 2.0, pero de manera evidente y progresiva, está menos centrada en lo textual. Para aquellos que se sienten cómodos con la Web 2.0 por su enfoque en lo textual esto les mueve el piso.

- **La Web 3.0** - sus inicios pueden fijarse más o menos en el 2010: un ecosistema inteligente y semántico en el que inevitablemente todos vamos a “escribir” mediante la generación de contenido. Aunque la Web 3.0 está por fuera del foco de este documento, si es necesario que nos enteremos ahora de su existencia, pues promete cambiar todo lo que está basado en la web, es más absolutamente todo.

La Web escrita y leída al alcance de todos. En la actualidad, con muy poca capacitación, el menos técnico de nosotros puede crear en minutos un blog básico; esto es esencialmente, un sitio web interactivo. Con un poco más de experiencia, podemos convertir nuestros blogs en fuentes de información enriquecidas con medios, gracias a YouTube, SlideShare y otros servicios que facilitan al que no es técnico guardar y mostrar películas, hacer presentaciones y usar otros medios. La Web tal como la TV, es tan ubicua como el texto impreso y trae con ella presiones en alfabetismo con implicaciones muy prácticas en términos de ser educado y funcional en el mundo del trabajo.

El tiempo transcurrido entre la lectura y la escritura se ha reducido dramáticamente gracias al empoderamiento tecnológico

La disminución del tiempo transcurrido entre estar en capacidad de leer y de escribir con los nuevos medios, se debe en gran parte a la rápida evolución de los siguientes aspectos de las TIC:

- **Aumento de poder o de capacidad.** Herramientas digitales comunes y de bajo costo tienen el poder suficiente para permitir al alfabeto en medios crear con buena calidad, películas, música y más. Tienen también el poder suficiente para permitir al que tiene fluidez en estos medios, innovar, convertirlos en una forma de vida y contribuir significativamente a la base de inteligencia de la humanidad en continua evolución.
- **Costos decrecientes.** Producciones de calidad hechas con los medios en el aula de clase pueden realizarse con software gratuito o de bajo costo, tal como

iMovie o MovieMaker, que corren en computadores corrientes usando periféricos baratos como cámaras y escáneres. Lo que era inalcanzable hace apenas cinco años es ahora posible para la mayoría de las instituciones educativas y los hogares.

- **Creciente difusión, aceptación y facilidad de uso.** Generar nuevos medios de calidad es ahora algo común, aceptado y muchas veces esperado; y por supuesto, mucho más fácil de lograr que hace apenas cinco o diez años. Además, a los canales de distribución centralizada se ha adicionado el descentralizado Internet.
- **Incremento en amoblamiento.** Las herramientas digitales se han convertido en muebles inteligentes para aquellos que han crecido con ellos. La primera generación de estudiantes digitales se sienten en casa, no solo con lo que está disponible en el momento, sino con nuevas herramientas digitales que se van poniendo a su disposición

Del procesador de texto al procesador de medios y sus implicaciones para la evaluación

El procesador de texto ofreció a los educadores convencionales realizar una amable incursión en herramientas digitales porque pudieron utilizar su capacitación tradicional para evaluar el trabajo producido por los estudiantes.

Pero la zona de confort desaparece con el uso de nuevos medios. Muchos docentes se registran en programas de educación que no tienen un foco en los nuevos medios. Se confunden con los nuevos alfabetismos y con el tiempo que les demanda desarrollarlos. Como resultado, es entendible que los docentes estén reacios a solicitar a sus estudiantes la creación de proyectos que involucren nuevos medios, pues ellos ni los entienden, ni pueden evaluarlos efectivamente.

Pero los estudiantes siguen adelante en el nuevo mundo de los medios, hablan su propio idioma y tratan de resolver las incongruencias cognitivas ocasionadas por las diferencias entre los mundos que viven en el colegio y fuera de este.

Claramente es una responsabilidad pública:

- Capacitar a los docentes en el uso básico de nuevos medios
- Ayudar a los docentes a entender y aplicar, en las actividades de aula, los alfabetismos de los nuevos medios
- Capacitar a los docentes en la manera de evaluar efectivamente los proyectos hechos con nuevos medios

No necesitan para hacerlo, tener fluidez o idoneidad en nuevos medios, solo requieren ser alfabetas en estos. Ser simplemente el guía en la sombra y no el mago de la tecnología (TIC).

Del ensayo al collage con multimedios

Si el ensayo ya no es el formato de presentación predeterminado más ampliamente utilizado, ¿qué otras opciones de presentación existen? La primera opción es el collage con multimedios.

La página Web es la madre de todos los collages de medios. Piense en la página web, ese formato de comunicación ubicuo que nos da la bienvenida cada mañana y que nos acompaña durante el día. El objetivo de crear páginas Web es entretener texto, gráficas, música, animación y otros medios en un collage de medios fluido y no secuencial. Como sucede con otros medios, muchos de nosotros comenzamos leyendo la web, pero ahora se espera que seamos capaces de escribirla o de tener a alguien que lo haga por nosotros. Hay una intolerancia general por las páginas web de baja calidad estética y pobre navegabilidad que nos recuerdan el rechazo por ensayos desconectados y con fallas gramaticales.

Hasta hace pocos años construir una página web era un suplicio. Hoy, el usuario corriente de la web, puede generar un Blog en minutos y sin instrucción previa.

El Blog como portafolio y puntero. Todos mis estudiantes crean Blogs, que utilizan para publicar tanto su trabajo como enlaces a este, que puede accederse desde

cualquier parte, por lo general, mediante servicios tales como:

- YouTube.com o TeacherTube.com, para guardar medios o para presentarlos
- SlideShare.net, para presentaciones en multimedia (PowerPoint)
- Google Docs, para presentar documentos en hoja de cálculo o en procesador de texto

Pero hay otros tipos de montajes que ahora son parte de nuestras vidas, como las historias digitales y las presentaciones en PowerPoint que no solo son sub conjuntos de collages multimediales sino que los acomoda la web. Esto es, independientemente del tipo de collage que creemos, posiblemente usaremos la web como medio de distribución y representación. Se discutirán tipos específicos de “collages de multimedios” en la cuarta parte de este documento.

¿Cuál es el futuro de la escritura? Ser más importante que nunca

La escritura tiene ahora mayor importancia que nunca. En esta era de nuevos medios, los que están preocupados por el albur del alfabetismo en escritura en las aulas, se alegraran de saber que su importancia ahora es trascendental debido a las siguientes razones:

- **Escribir es una herramienta importante de exploración y planeación.** Aunque la presentación escrita no sea el resultado final de un producto de nuevos medios, por lo general si hace parte importante del proceso que los estudiantes siguen para crearlos. El dicho “si no aparece en la página, tampoco aparece en el escenario” es tan cierta para las narraciones digitales como para proyectos hechos para el teatro y el cine.
- **Crear un guión para medios es escritura auténtica.** La producción de medios es una forma efectiva de interesar a los niños para escribir de manera genuina. Como anécdota, les cuento que he escuchado decir a maestros que los

estudiantes que no quieren escribir reportes o ensayos escolares, gustosamente escriben planes y narrativas para medios pues hacer esto último no lo perciben como “trabajo escolar”. A esto le llaman los docentes “introducir la escritura de manera que no la detecte el radar”. Aquellos estudiantes actitudinalmente predispuestos contra la escritura, desarrollan no solo gusto sino habilidad para usarla.

- **Escribir para nuevos medios exige utilizar habilidades de pensamiento de orden superior.** Las habilidades de escritura que los estudiantes emplean en el proceso de crear nuevos medios, por lo general comprenden muchos aspectos de esta que se consideran importantes tanto en el colegio como en el mundo fuera de este. El desarrollo de nuevos medios demanda a los estudiantes sintetizar su escritura creativa y hacer reflexión personal, además de la claridad y organización necesarias para la escritura expositiva.
- **La escritura fomenta el procesamiento profundo necesario para el desarrollo de nuevos medios.** El procesar a profundidad, implícito en la escritura, es crucial para el proceso de desarrollar nuevos medios pues compromete de manera reflexiva a los desarrolladores antes de que estos se sumerjan en medios potencialmente distractores.

No importa que tan sofisticada se vuelva la tecnología, el futuro de las narraciones digitales, las películas y otros tipos de producciones de medios, incluye no solo escribir sino formas convencionales de alfabetismo.

Mantenemos viva la escritura en la era digital valorando cualquier escrito que realicen los estudiantes en la creación de sus collages con medios. Esto puede incluir guiones, investigaciones, documentos de planeación o cualquier cosa que se genere para ayudar a desarrollar el proyecto.

Nuestro trabajo como educadores consiste en mostrar a los padres y al público, que el desarrollo de nuevos medios constituye una forma efectiva para que los estudiantes avancen en el alfabetismo tradicional y, también, en alfabetismos en medios y digital.

Lo que se debe entender es que los estudiantes no están eliminando los alfabetismos tradicionales, simplemente los están reenfocando y aumentando.

Tercera parte. Aprendizaje y desarrollo de nuevos medios.

Bloom y los nuevos medios

Los maestros que ayudan a sus estudiantes a crear nuevos medios experimentan de primera mano la habilidad, tenacidad, descubrimiento y crecimiento, que estos evidencian a medida que avanzan en lo que se llama en el mundo de los medios “el proceso de producción de medios”. El valor del proceso es por lo general inmediato y abrumador. El aprendizaje que experimentan es obvio, amplio y profundo.

Pero si usted no ha sido testigo de lo anterior puede todavía tener interrogantes sobre su valor. Esta sección ofrece alguna perspectiva sobre lo que aporta el desarrollo de nuevos medios al proceso de aprendizaje.

Las cinco fases del proceso de desarrollo de medios. El proceso de desarrollo de medios consta básicamente de cinco fases:

- Fase 1: Planear
- Fase 2: Identificar y recoger materiales, experticia
- Fase 3: Desarrollar e implementar
- Fase 4: Pulir, editar y finalizar
- Fase 5: Compartir y/o presentar a otros

Este es un proceso exacto que demanda a los estudiantes trabajar tanto a nivel del cuadro o marco general, como en el de los detalles; con frecuencia, de manera simultánea.

La taxonomía cognitiva de Bloom. Bloom desarrolló una taxonomía de los niveles o etapas del proceso cognitivo que sirve además como objetivos de aprendizaje para docentes que están generando experiencias de aprendizaje. A medida que los niveles progresan, partiendo de conocimiento y llegando a evaluación, puede considerarse que el proceso va de lo básico a lo sofisticado, mediante niveles incrementales tanto de desarrollo intelectual como de utilidad. El proceso de desarrollo de medios aprovecha este progreso de las etapas cognitivas y lo observa con detenimiento.

Noten por favor que le he adicionado dos niveles al cuadro: creatividad y publicación. La taxonomía de Bloom se generó en un momento en que las herramientas, la pedagogía y el ímpetu social de los estudiantes por crear trabajo original, eran más bien pobres. De manera que el nivel más alto en la escala de Bloom era la evaluación. Si aceleramos a la era digital, en la que abundan las herramientas para crear y en la que los nuevos estándares de [ISTE](#) promueven la innovación y la creatividad, el resultado es que la habilidad para crear se convierte en un logro importante de la función cognitiva.

Parte de la creatividad consiste en contribuir a la esfera social de los medios publicando lo que se crea. Mientras las posibilidades de publicación eran escasas en el tiempo de Bloom, ahora son abundantes de manera que los estudiantes siempre son activos, de manera formal o informal, en la creación y actualización de su portafolio, por lo general, abierto al público.

Siempre me planteo la pregunta de si es necesario un nivel más: cooperación y es más, si lo aceptamos, dónde lo ubicaríamos dentro de la jerarquía. Me imagino que lo que estamos descubriendo son las limitaciones de una taxonomía. Esta es muy ordenada y fácil de seguir, pero no tiene en cuenta otros tipos de pensamiento lateral en los que el aprendiz puede estar en más de un nivel al mismo tiempo.

Estableciendo la correlación entre Bloom y el proceso de desarrollo de medios.

Durante el proceso de desarrollo de medios, los estudiantes literalmente trabajan en cada uno de los niveles de esa taxonomía, en tres aspectos: planeador, desarrollador de contenido y técnico. Lo que sigue es el proceso de desarrollo de medios descrito en

términos de la taxonomía de Bloom:

Taxonomía cognitiva de Bloom, aplicada al proceso de desarrollo de medios

Primer nivel: conocimiento

Actividades: identifica, define, reconoce, organiza....

La planeación comienza aquí, posiblemente haciendo un listado de los eventos principales o de los componentes más importantes de la historia y dándoles algún tipo de organización burda. A nivel técnico, no hay salida diferente a conocer las pulsaciones del teclado y los demás detalles de hardware y software necesarios para tener éxito. A nivel de contenido, las historias digitales académicas dependen de captar los hechos y detalles relacionados con lo que se está presentando. Esto es comprensión, el siguiente paso se inicia con el conocimiento. De estos detalles va emergiendo un argumento narrativo a medida que los estudiantes avanzan por el proceso de planeación y las etapas finales de esta taxonomía.

Segundo nivel: Comprensión

Actividades: explicar, esbozar, describir, transferir.

A nivel de una historia la planeación está en pleno apogeo aquí. Una prueba corriente de comprensión es preparar un diagrama de flujo de un evento, que es muy similar a desarrollar un mapa de la historia o un guion. Volver a contar una historia con palabras propias es otra medición común y es una actividad que se sucede de manera bastante espontánea a medida que los estudiantes trabajan en los detalles de sus historias. A nivel técnico uno puede estar en capacidad de resolver rápidamente problemas inesperados a medida que estos se presentan, cosa que por lo general requiere transferir la comprensión de información técnica a situaciones nuevas. Los estudiantes pueden pasar muchas horas buscando solucionar problemas. A nivel de contenido, la historia solo tendrá éxito si va más allá del mero recuento de hechos y demuestra una comprensión de cómo éstos se relacionan y que significan cuando lo hacen. En el proceso, los estudiantes deben desarrollar su propia perspectiva y contarla con una voz original.

Tercer y cuarto nivel: aplicación y análisis

Actividades: investigar, examinar, resolver, ilustrar, completar...

Estos dos niveles se presentan juntos pues tienden a confluir en este momento en el curso de la creación de una historia. En el proceso de desarrollo de medios, la aplicación y el análisis se correlacionan con ciertas partes del proceso de planeación, a medida que las líneas narrativas se someten a pruebas de congruencia y significado. Pero están especialmente presentes en las Fases II y III, a medida que los estudiantes se toman el tiempo de examinar en detalle su historia, en decidir cómo ilustrarla, para luego dedicarse a coleccionar y ensamblar los medios que necesitarán para apoyar su perspectiva y su argumentación. Cuando observo estudiantes de todas las edades creando sus historias digitales, los veo luchando por lo que realmente quieren expresar y por cómo expresarlo. A medida que los escucho percibo los sonidos acelerados del pensamiento crítico, del desarrollo intelectual y de la exasperación creativa.

Quinto nivel: Síntesis

Actividades: construir, integrar diversos elementos dentro de un todo para crear nuevo significado...

La síntesis se extiende a lo largo de las Fases II, III y IV del proceso de desarrollo de medios. La meta en el proceso de realizar cualquier pieza de nuevos medios, es en el fondo, la síntesis de una serie de ideas y de medios que se integran perfectamente en un producto final.

Cuando completan la planeación de la historia, los estudiantes se enfocan en etapas de expresión más avanzadas, luchando simultáneamente para encontrar formas únicas de integrar las piezas de sus historias para conformar un relato, enunciado de manera original y reflexiva.

Sexto nivel: Evaluación

Actividades: valorar, juzgar, evaluar, juzgar, predecir, respaldar...

Esto se correlaciona con la Fase IV y en general es equivalente a la evaluación formativa. Esto es clave para los desarrolladores de medios a medida que avanzan entre las muchas iteraciones de un proyecto con miras a mejorarlo. Con frecuencia

los estudiantes tienen dificultades para ponerle punto final a sus historias pues siguen viendo cosas que pueden modificar o formas de expresar mejor sus ideas. El proceso de valoración iterativa compromete a los estudiantes a medida que desarrollan y ajustan sus ideas.

Séptimo nivel: Creación

Actividades: planear, hacer, crear, innovar, originar, construir, producir, inventar, dirigir, programar...

La taxonomía de Bloom se desarrolló en un momento en que las herramientas, la pedagogía y el impulso social para que los estudiantes crearan trabajo original era muy débil. Así que el escalón más alto en la escala que lleva su nombre era la evaluación. Acelerando el tiempo para llegar a esta era digital encontramos que las herramientas de creatividad abundan, que en los [nuevos estándares de ISTE](#), la innovación y la creatividad ocupan un lugar muy destacado en los que la habilidad para crear se convierte en un logro importante de la función cognitiva. Lo anterior aplica a todas las fases del desarrollo de medios.

Octavo nivel: Publicación, presentación

Actividades: mostrar, publicar, presentar, comunicar...

Este nivel es resultado directo del séptimo: crear. En la era digital la creatividad no se sucede en el vacío. Presentar tiene mucho que ver con la creación del trabajo de los estudiantes y con la perspectiva de contar con una audiencia. La audiencia, mejora la calidad de los estándares y de las expectativas para interesar a un público.

Nuevamente, en tiempos de Bloom, había muy poca oportunidad para la participación del público en términos de ver o evaluar el trabajo de los estudiantes. Ahora las posibilidades para mostrar trabajo en la Web son muy numerosas, internacionales y flexibles en términos del tipo de trabajo que posibilitan y que incluye texto, video, imágenes, collage de medios, etc. Esto se correlaciona directamente con la Fase V, producción de medios.

¿Debe adicionarse la cooperación a la taxonomía de Bloom?

¿Debemos incluir otro nivel, el de Cooperación o Participación, en una actualización de esta taxonomía? Tiene mucho sentido incluirla. La [taxonomía de Bloom](#) en ciertos aspectos pertenece a una escuela antigua. Uno de ellos tiene que ver con asumir que los estudiantes aprenden, ellos solos, a crear artefactos que se pueden valorar. En esta era de medios sociales, esto ya no es así.

Una palabra sobre las inteligencias múltiples

Aunque el significado de “inteligencias múltiples” (Gardner, 1983) se reserva por lo regular para discusiones de estilos de aprendizaje de los estudiantes en ambientes educativos, la realidad es que vivimos en un mundo de “inteligencias múltiples” fuera de la escuela. El mundo real se comunica usando las inteligencias que Gardner identificó. Si no fuera así, no serían tan valoradas en educación.

La producción de nuevos medios es una verdadera cornucopia de inteligencias, particularmente si se mezcla con el [DAOW de Alfabetismo](#). Tal como el alfabetismo tradicional, la escritura con nuevos medios puede aplicarse ampliamente a través del currículo. Pero contrario al alfabetismo tradicional, requiere habilidades y talentos que de otra manera seguirían dormidos en el interior de muchos estudiantes.

Muchas de las inteligencias de Gardner, desde la lingüística y musical hasta la kinestésica e intra-personal, son importantes en los nuevos medios, si entendemos cómo se enseña de manera efectiva la producción con estos. Es nuestro trabajo como educadores incluir deliberadamente, en los proyectos de narraciones digitales, tantas inteligencias como sea posible. Y necesitamos hacerlo no solo para ofrecer a los estudiantes una oportunidad para utilizar esas inteligencias sino también, para que tengan la experiencia de cómo se ponen ellas en juego cuando se trabaja en el mundo de los medios.

Habilidades emergentes, alfabetismos y fluidez/idoneidad

El siguiente es un listado corto y de ninguna manera completo, de los alfabetismos, idoneidades, habilidades y perspectivas que han aflorado en el contexto de una cultura que de manera fácil y económica va más allá de los ensayos y crea nuevos medios. Las actuales formas de nuevos medios que los estudiantes deben aprender a utilizar, es el tema de la próxima sección.

Arte la próxima R [1]

Gracias a nuestra lucha por hacer uso efectivo de la multimedia, el lenguaje del arte esta ubicándose en el centro del escenario. Los nuevos medios requieren que seamos al menos diseñadores y administradores del arte, si no somos también los artistas y productores. Este tema se cubre a profundidad en el documento "[Arte: La cuarta competencia básica en la era digital](#)".

- **Oralidad, expresión verbal, presentación, interpretación y narración de historias.** La expresión verbal, por mucho tiempo considerada como prima lejana de la lectura y la escritura, constituye el tercer elemento del "DAOW" del alfabetismo y es hoy más importante que nunca. Hacer presentaciones multimediales (PowerPoint), interpretar historias, dar discursos, crear narrativas de voz para proyectos de medios, actualmente son todas prácticas comunes y esperadas, así los alfabetismos en que se basan muchas veces no se atienden. Para profundizar en este tema consulte el documento "[El Mundo de las Narraciones Digitales](#)".

Es importante recordar que hoy cualquier tipo de oratoria o discurso puede grabarse y presentarse con facilidad usando YouTube.com o TeacherTube.com.

- **Desarrollo de la historia.** Aunque antigua, la historia tiene una utilidad particular en esta era de la sobrecarga de información, pues nos ayuda a organizar y a recordar información. Una historia es además el contenedor de información utilizado para almacenar mucha de la que los estudiantes consumen y crean en la Info-esfera. Este tema se atiende con mayor profundidad en el sitio "[Art, Storytelling, Technology and Education](#)".
- **Mezclando reportaje e historia.** La meta es aprovechar el pensamiento crítico y el compromiso emocional en un enfoque integrado para presentar lo que se entiende o comprende. Mayor información sobre esta nueva frontera pedagógica en la sección de historias versus reportajes de "[Storytelling site](#)".

- **Gramática de los medios.** ¿Qué hace que una producción de medios funcione? La gramática de los medios atiende los “textos continuos y los fragmentos” de los nuevos medios y cualquier docente la puede poner en práctica independientemente del área de contenido o nivel de competencia técnica. Una guía básica de gramática de los medios para docentes no técnicos, puede encontrarse en [“the media grammar site”](#).
- **Alfabetismos tecnológico y digital.** Este incluye estar en capacidad de aprender rápidamente nuevas habilidades y deshacerse de otras anteriores. La actitud se ha convertido en la aptitud. Este tema se profundiza en la sección #17 “Narraciones digitales y películas”
- **Alfabetismo y fluidez /domino en medios.** El alfabetismo en medios surgió inicialmente como un conjunto de habilidades de pensamiento crítico que nos ayudaba a leer los medios; en particular, medios tradicionales como radio, películas y televisión. La fluidez o el dominio de los medios surgió como respuesta a nuestra habilidad para escribir con nuevos medios y hacerlo efectivamente. Tanto el alfabetismo en medios y el dominio de éstos son importantes. Mas información en [“the media literacy/fluency section of the storytelling site”](#).
- **El DAOW del alfabetismo.** Mientras que las aplicaciones de los alfabetismos individuales emergentes son importantes, lo son más, las integraciones de estos pues los nuevos medios utilizan múltiples alfabetismos de manera integrada. El DAOW del alfabetismo, en la creación de nuevos medios, atiende la integración del alfabetismo digital, el artístico y el oral, además de la escritura.. Ver más en [“El DAOW del Alfabetismo”](#).
- **Competencia o facilidad con un número de nuevos tipos de medios.** Esto incluye, pero para nada está limitado, al texto visualmente diferenciado, voz sobre narración, historias digitales, blogs mixtos y presentaciones multimedia (PowerPoint). También incluyen animación, juegos y con menor intensidad

entornos de inmersión, principalmente porque todavía son costosos y no están disponibles con facilidad. Pero evolucionarán rápido y debemos estar en capacidad de responder a esta evolución. En la siguiente sección de este sitio se abordan los formatos de nuevos medios disponibles en la actualidad.

Si aceptamos que los alfabetismos surgen de formas de comunicación que permean la vida de manera casi imperceptible, entonces el entorno multimedial de nuestro Ecosistema t indica que ser una persona totalmente alfabetizada demanda el dominio de habilidades de multimedia y nuevos medios.

A continuación tratamos tipos de medios específicos.

CUARTA PARTE. TIPOS DE ALFABETISMO EN NUEVOS MEDIOS

Uso cotidiano de alfabetismos y dominio de nuevos medios

La mayoría de los estudiantes no van a escribir ensayos en sus puestos de trabajo. Pero a muchos de ellos se les requerirá ser alfabetizados en el uso de otras formas de expresión con medios. Algunos de ellos necesitarán dominarlos para progresar y asumir posiciones de liderazgo.

Demos una mirada a unas expresiones que constituyen los párrafos, ensayos, reportes e historias de nuestro día regular. Para hacerlo, describiré el trabajo que solicité produjeran mis estudiantes de posgrado en Tecnología Educativa.

Texto Visualmente Diferenciado (TVD)

Más allá del ensayo -o quizá hombro a hombro con este- existen otros documentos textuales, pero que usan nuevos formatos. Uno de estos formatos es el del texto visualmente diferenciado (VTD, por su sigla en inglés). Para lograr que un texto sea más fácil de leer, de navegar y de hacer búsquedas en él, utiliza las 7 características del TVD:

1. **Espacios** - adicione líneas en blanco, entre párrafos, simplemente presionando "Intro" (return) en el teclado.

2. **Banners** – mi preferencia para titular párrafos; use párrafos introductorios una y otra vez, de manera que se puedan escanear en el escrito.
3. **Viñetas** – use este comando que ofrece tanto el procesador de texto (Word) como los editores de blogs, etc.
4. **Negrillas** – use negritas para los títulos.
5. **Inicios** – escriba el primer párrafo de una pieza larga y enlace luego la pieza completa.
6. **Más allá del texto monocromático** – utilice texto de diferentes colores, pero no exagere, evite dar la apariencia de “caricatura”.
7. **Recuadros** – son fáciles de hacer con el procesador de texto (Word), pero que cuando se usan para hacer páginas web a veces pueden requerir algo de programación.

Notarán que he usado estas 7 características para publicar este documento.

TVD es con frecuencia el formato de elección utilizado por muchos escritores para publicar textos en la web y debe verse como una respuesta directa a la sobreoferta de información. Cuando los lectores se enfrentan en la web a un “ladrillo” de texto, este parece infranqueable. El TVD ofrece como alternativa apoyos visuales y puntos de agarre. La comparación visual que aparece a continuación, entre un ensayo tradicional y un texto visualmente diferenciado (TVD), ilustra lo anterior:

|

Texto “ladrillo” de un ensayo tradicional

|

Texto Visualmente Diferenciado

|

Menos puede ser más. La crítica frecuente al enfoque anterior es que el uso de formato destacado (TVD) es un intento por ocultar la falta de contenido. Aunque esto puede suceder, yo encuentro que lo opuesto es lo cierto. Las viñetas rodeadas de espacios en blanco se prestan para que se examine o cuestione al autor. Las viñetas demandan enfoque y precisión para evitar ese tipo cuestionamiento. El resultado es

que el TVD reta al autor a examinar, priorizar y pulir sus habilidades de lenguaje. No olvidemos sin embargo que un ensayo muy extenso también puede ser malo a su manera. El hecho es que el TVD es un formato textual prevalente que se utiliza mucho cuando se escribe para la web. Nuestros estudiantes deben tener la capacidad de escribir así y hacerlo con claridad, sin sacrificar profundidad o articulación.



Adicionar imágenes. Añadir imágenes a un texto tiene el potencial de reforzar la narrativa.

Tradicionalmente pensamos en qué son los reportes y presentaciones científicas los que necesitan imágenes y no, las narraciones producidas por los estudiantes para las clases de lenguaje o historia. Pero las imágenes vienen en muchos formatos, incluyendo cuadros, gráficas, diagramas, fotos, dibujos, imágenes escaneadas, para nombrar solo algunos. Puede ser conveniente solicitar a los estudiantes que en un ensayo incluyan una imagen que ilustre una idea. No soy para nada un artista consumado pero producir el diagrama de DAOW, que aquí se muestra, ayuda a ilustrar el [DAOW del alfabetismo](#).

En mis clases de narraciones digitales, con frecuencia la primera tarea es contar una historia en tres párrafos e incluir una imagen. La clave es alinear los dos medios y hacerlos funcionar como un todo integrado, en lugar de tratar la imagen como una adición al texto.

Aplicación. Mis estudiantes me entregan reseñas del material (artículos, libros, sitios web) en formato TVD. Es este también el tipo de escritura que se les anima a emplear en los portafolios digitales que publican en sus blogs.

Un ejemplo del 2007:

- [Kate Coseo, MAT 2007](#)

Reportaje o documental narrado con voz

En el [DAOW del alfabetismo](#), la O representa el alfabetismo oral o la “oralidad”.

El lenguaje emergió como componente importante de un número de “collages” de medios, incluyendo la documentación narrada con voz, que por lo general consiste en lo siguiente:

- Voz sobre la narración
- Imágenes fijas
- Títulos y créditos
- Y posiblemente, aunque no necesariamente, material de música y de video

El resultado de lo anterior recuerda un documental de [Ken Burns](#) hecho con bajo presupuesto. La preparación por lo regular incluye:

- Investigación
- Preparación del guión escrito
- Hablar, modular con claridad, con inflexiones y con foco
- Reescribir basándose en el “proceso de volver a narrar” que involucra escribir, grabar, escuchar, reescribir
- Hacer un mapa de la historia y/o un guión, además de un listado de medios
-

Seleccionar y ensamblar los medios visuales para apoyar la narración

Fácil, económico y efectivo. El reportaje o documental así narrado es un ejemplo de un tipo de narrativa apoyada y enriquecida por medios, económica y fácil de producir. Después de todo, se trata simplemente de hablarle a su portátil para grabar su voz, lo cual es sencillo. Adicionándole además a una pieza, imágenes y títulos, usando un software como MovieMaker o iMovie (ambos sin costo y fáciles de usar). Por esta razón, los medios para narrar con voz, constituyen una forma de comunicación común y efectiva, que rápidamente gana importancia.

¿Usar video? El uso o no de video está determinado por la disponibilidad tanto de equipos como de tiempo pues por lo general, el video demanda más espacio en el cronograma de edición. También está determinado por los objetivos de desarrollo establecidos tanto educativos como de alfabetismo. Limitar el uso de video puede incrementar el centrarse en la narrativa escrita y hablada y disminuir el foco en la actuación y el movimiento. Depende de usted.

Ejemplos de reportajes narrados. Los estudiantes de posgrado generaron una declaración de su filosofía educativa en este formato; a continuación algunos ejemplos:

- [Philosophy of education, by Ann Froescle](#). Simple pero poderoso, sin usar video o música.

- [Education Philosophy, by Shywanda Royal](#). Uso de música, fotos naturales.

- [My Teaching Vision, by Darcy Sheena](#). Uso de video, así como de imágenes fijas.

- [My Philosophy of education, by Karen Aleksa](#). Experimental, pero poderoso y muy artístico.

Video memos

Los llamo “memos” porque se hacen rápidamente y con poca preparación. Como todos sabemos, en ciertas circunstancias, los memos pueden ser una forma de comunicación muy efectiva.

Usualmente, asumen la forma de videos hechos con rapidez y producidos, como ya se dijo, con software de captura de pantalla, como [SnapZ](#) para el Mac o [Camtasia](#) o [CamStudio](#) para el PC; utilizados para explicar procesos, grabando narración de voz a medida que capturan con el cursor, movimientos en el monitor. También puede tratarse de videos que se graban con rapidez y con un mínimo de trabajo de edición. Algunas aplicaciones para video memos incluyen:

- **Justo a tiempo, mostrar cómo se hace, demostraciones de APPs o software.** Cualquier cosa que aparece en la pantalla puede describirse o narrarse; esto incluye, cómo usar un sitio web, un software, etc. Se puede presentar como la explicación de cómo usar un sitio web específico para un trabajo particular.
- **Explicación de un trabajo.** Los docentes pueden explicar en la pantalla lo que esperan de una tarea o trabajo, moviéndose por esta, y narrando secciones específicas que ellos señalan o resaltan. Funciona bien para documentos o sitios web.
- **Explicación de una tarea.** De manera similar, los estudiantes describen o narran sus proyectos mostrándolos en la pantalla y lo hacen para recibir retroalimentación o como parte de la presentación final de su trabajo.

Por ejemplo, recientemente elaboré para los estudiantes un archivo de ayuda rápida sobre cómo crear y publicar documentos vía Google Docs. Lo publiqué en YouTube y luego envié un correo a la clase informándoles dónde encontrarlo. De manera similar pueden los estudiantes publicar sus tareas; explican su trabajo, desplegado en una pantalla, mientras con su voz apoyan lo que muestra la imagen.

Use también la grabación de video. El software de captura de pantalla es muy bueno para cosas que aparecen en el monitor. Pero usted puede también usar una

cámara de video para documentar brevemente un proceso o situación que esté ocurriendo en su mundo. Suponga por ejemplo, que quiere demostrar su comprensión de la logística del aprendizaje cooperativo. Puede grabar en video unos pocos minutos mostrando cómo está organizada el aula de clase, narrando a medida que filma y explicando cómo esos arreglos estimulan el aprendizaje cooperativo. No olvide solicitar los permisos necesarios cuando en el video aparecen estudiantes.

Preparación. De alguna manera, siempre está presente el proceso de desarrollo de medios. En este caso es muy informal y abreviado, pues es todo lo que un video memo demanda.

Investigar asume la forma de aprendizaje cualquiera que sea la situación de lo que se debe explicar o demostrar. La planeación, por lo general se lleva a cabo con un esbozo de guión o también, probando el memo una pocas veces para tener la sensación de cómo se debe presentar. Es un proceso bajo en demanda de producción, que por lo general no lleva títulos, música o edición, pero con buenos resultados en términos de utilidad.

El video memo puede ser muy útil para aquellos maestros que explican repetidamente el mismo proceso. Ofrece un formato de comunicación mucho más claro que un listado textual de instrucciones y puede publicarse destacadamente de manera que la clase entera lo vea. Es además una forma rápida para que los estudiantes demuestren su comprensión de algo y los docentes puedan discernir qué tan bien lo han aprendido estos.

Presentaciones en vivo y narraciones con acompañamiento de multimedia.

Esto por lo regular asume la forma de la presentación en “PowerPoint” ubicua.

Aunque puede mostrarse como un archivo, usualmente se acompaña de una sesión de presentación en vivo que muestra una lección, un proyecto u otra información.

Las presentaciones en “PowerPoint” vienen con mucho bagaje, más que todo porque han sido sobre utilizadas y pobremente hechas; esto es, carentes de [la 4R](#) (arte) y de gramática en medios básica. Pero si se construyen correctamente, constituyen una forma muy rica de “collage” de medios que incluye el elemento más dinámico de

cualquier presentación mediática: usted. Además, literalmente contienen todos los tipos de medios asociados con el “collage” multimedial que pueden presentarse en una pantalla. Los aspectos importantes involucrados en una presentación de “PowerPoint”, incluyen:

- **Presentación en vivo.** [El alfabetismo en presentación](#) (Dillingham) es particularmente importante en este punto, como también lo es, la oralidad. La cadencia, la articulación, la claridad de la voz, el ritmo, el sonido, el movimiento, la expresión, etc. Todo lo anterior se pone aquí en juego.
- **Exhibición del “collage” de medios en pantalla grande.** Mucho de lo que vemos en la web ocurre frente a nosotros en una pantalla pequeña. En cambio las presentaciones en “PowerPoint” se muestran en pantalla grande y frente a una audiencia. Esto le confiere un especial sentido de urgencia a generar un “collage” de medios que funcione.
- **Coordinación y presentación de los medios preparados.** Esto constituye un arte en sí mismo. ¿Qué digo versus qué muestro? ¿Cómo alinee las dos cosas?
- **Oportunidad de grabar y de auto valorar una presentación propia.** Auto grabarse es una de las herramientas de enseñanza más poderosas existentes en la caja de herramientas pedagógicas de cualquiera que enseñe, capacite o haga presentaciones. La usan Atletas y artistas ¿por qué no van a usarla los maestros?
- **Narrar una historia versus recitarla.** ¿Es importante para usted que sus estudiantes cuenten una historia en lugar de leer lo que aparece en la pantalla? ¿Es importante que conviertan lo que está en la pantalla en una historia en lugar de hacer de esto un reportaje?

Otras formas de presentación

Representar con un fondo de historia digital. Dana Atchely, una de las fundadoras del movimiento de narraciones digitales, solía hacer una representación y contar historias, mientras un fondo digital se mostraba en el trasfondo. En lugar de diapositivas con información, realizaba verdaderos cambios de escenario que ella creaba con su computador. Una de sus piezas más célebres, [Next Exit](#), puede verse en línea. Es fácil de imaginar el trabajo escolar hecho de esta manera para muchas áreas de contenido.

Narración de historias con pantalla verde. Los estudiantes crean y cuentan una historia frente a una pared o a una sábana verde y luego agregan imágenes y videos en el fondo, tal como se ve en la película “Matrix” o en los anuncios sobre el clima local. Este proceso, además de tener un costo muy bajo, hoy en día es muy fácil de hacer. Los resultados son siempre interesantes por decir lo menos y con frecuencia sorprendentes. Para ver un ejemplo de lo anterior, vea la actuación de Hanna en [Fox Becomes a Better Person](#), creada por una estudiante de 4° grado como parte de una clase de alfabetismo cultural.

Segunda vida. Las aulas de clase se están encontrando ahora en “[Second Life](#)”. Este ofrece un enfoque muy novedoso para la actuación, pues los habitantes están representados por “avatars” que caminan, hablan, interactúan, construyen objetos virtuales, conforman comunidades, crean colegios, van a clases y más.

Presentaciones sin actuación en vivo o sin narración de voz. “PowerPoint” y otros medios de presentación pueden utilizarse sin que haya una presentación en vivo. Ejemplo de lo anterior es [Future of Technology](#) de Scott McLeod. Utiliza música pero sin presentación en vivo o narración de voz. Buen ejemplo de lo anterior es: [Web 2.0](#) - the Machine is Using Us, en el que para crear una presentación se utilizan una cantidad de medios, incluyendo una cámara de techo, una cámara web y capturas de pantalla. Usa también música, pero no presentaciones en vivo o narraciones de voz.

Historias digitales y películas

Los reportajes, documentales e historias digitales, técnicamente son similares. Cuando se requiere, utilizan imágenes, voz sobre narración, música y video, además de otros elementos comunes del “collage”

multimedial.

La diferencia entre estas opciones se presenta en sus estructuras internas. El proyecto: “The student education philosophy media projects featured earlier”, se ubica más que todo en la categoría de reportaje porque la información que contiene se presenta de manera directa, lineal. Los documentales comenzaron a asumir estructuras internas y otros elementos que los narradores de historias están acostumbrados a usar, tales como el corazón de la historia, la tensión – resolución y la transformación, que por lo general utilizan las historias de manera explícita. Esto se cubre en profundidad en: [the story development website](#).

A continuación, ejemplos de historias digitales creadas por mis estudiantes de posgrado en el programa de educación:

- [How to hitchhike](#), por Karen Aleksa. La autora comparte las lecciones aprendidas durante los años en los que viajó haciendo “autostop”.
- [Johnny Knows Best](#), por Bill Winslow. Historia sobre un estudiante con problemas de actitud que acaba por entender el valor que tienen las habilidades positivas y la buena actitud.
- [Our hero, Xaiver](#). A un músico de un pueblo pequeño se le presenta la oportunidad de tocar en una banda muy reconocida. En su proceso de preparación para unirse a esa banda, descubre que no hay lugar igual al hogar.

Todas estas historias se produjeron con equipos comunes y software gratuito. El foco se centró en la historia, no en la producción de medios, aunque funcionan bien en ambas.

¿Y sobre las películas?

Es cierto que hoy en día los estudiantes están haciendo películas. YouTube está lleno de ellas. Diferenciamos las películas de las historias digitales en primer lugar, por la presencia de la actuación y el dominio de las personas sobre los medios, en la pantalla.

El portafolio blog mixto

Al comienzo de este sitio describí los blogs que cada uno de mis estudiantes de posgrado mantuvo durante el curso de sus estudios (blogs that each of my graduate students maintained). #6 El blog funciona como portafolio y cuaderno de apuntes, que contiene o direcciona a trabajo que ellos han generado. El trabajo se guarda y se presenta usando una variedad de servicios web, tales como: YouTube, SlideShare.net y Google Docs. Para más información consulte la descripción de los estudiantes al inicio de este documento.

Encuentre ejemplos en:

- [A master course blog I maintain](#), que tiene enlaces a los blogs de todos los estudiantes;
- [Kate Coseo's web log](#)

Video ensayos

YouTube ofrece una serie de formatos de medios, todos con potencial para ayudar en la educación. Uno de los más directos es el video ensayo. Un ejemplo que me gusto mucho es: "[Gullible is not in the dictionary](#)" cuya autora es una estudiante de bachillerato que se denomina a sí misma "AngryLittleGirl". Ella escribió el ensayo y luego hizo una presentación oral de este, frente a una cámara de video, posiblemente leyendo lo que aparecía en la pantalla. Es una mirada reflexiva y bien articulada a "Being Gullible" y a sus implicaciones en el mundo de la sobreoferta de información.

Herramientas para usar más allá de las palabras

A continuación encontrará información básica sobre software que le ayudarán a comenzar. Tenga en mente que yo prefiero software de gama baja; pero si usted tiene el presupuesto y el tiempo necesario para aumentar sus expectativas y sus costos de producción, hay en oferta cantidades de programas cuyo valor se sitúa entre intermedio y alto. Yo asumo que este último no es del caso.

SOFTWARE/PROGRAMAS PARA USAR MÁS ALLÁ DE LAS PALABRAS

| | |

|

Portafolios - blog

|

Comience generando el “cascarón” de su portafolio. Para hacerlo, recomiendo utilizar una de las herramientas gratuitas para [creación de blogs](#). En este momento existen un número considerable de sitios a los que puede ingresar para crear blogs. Dos de las más usadas son [Blogger](#), propiedad de Google y [Wordpress](#).

El software para blogs es una plataforma independiente que funciona igual de bien en un Mac o en un PC.

Vaya al sitio web y siga las indicaciones; solo le tomará unos minutos crear un blog básico.

|

|

Texto visualmente diferenciado (TVD). (VDT, por su sigla en inglés)

|

La escritura, en su portafolio blog, debe ser en formato de texto visualmente diferenciado (VDT) como se explicó más arriba. #13 TVD utiliza "los 7 puntos" – viñetas, banners (títulos en los párrafos), espacios en blanco, negrita, inicios, ir más allá del texto monocromático (color) y cuadros. Todos los anteriores, salvo los cuadros, están disponibles en cualquier editor estándar de blogs. Los cuadros requieren un poquito de experiencia con HTML, así que déjelos de lado si usted es un principiante. Las otras 6 características serán suficientes.

|

|

Publicación de documentos adjuntos

|

Aunque la escritura del blog debe ser en formato TVD, los reportes y ensayos deben seguir haciendo parte del portafolio del estudiante. Estos deben adjuntarse usando Google Docs u [otro servicio similar](#). En lugar de publicarlos directamente en el portafolio (donde se mostrarán una y otra vez en pantallazo tras pantallazo), los estudiantes deben enlazarlos desde sus portafolios - blog personales.

|

|

Creación de Voz Sobre Narración. (VON; por su sigla en inglés).

|

Típicamente los VON se utilizan para mostrar cómo se hace o se usa algo en el computador. El software toma fotografías de lo que aparece en el monitor y además graba su voz. Esto le permite narrar mientras navega. Incluyo enlaces a algunos VON que he creado para mostrar, por ejemplo, cómo se genera un enlace dentro de una publicación (entrada) de un blog.

- Existe software para plataformas de Mac: [SnapzProX](#). Con un valor aproximado de UDS \$69. Y para PC: [Camtasia](#), cuyo valor en USD es de aproximadamente \$ 180. También está disponible [CamStudio](#) para PC, el cual es gratuito.

Además hay disponibilidad de “shareware” [2] que puede ayudar en eso. El paquete más popular para múltiples plataformas, parece ser [Jing](#). Yo no lo he utilizado pero tiene muy buenos comentarios de quienes lo han usado.

|

|

Software para edición de Películas o para “ensamblaje de medios”

|

Lo de software para películas es un nombre algo equivocado. Quizá un término mejor sería programa para “ensamblaje de medios”. Independientemente de si usted está haciendo películas, documentales, o VON, un poco más pulidos y sofisticados, es muy posible que usted esté usando algún tipo de programa de ensamblaje de medios. Para esto existen paquetes gratuitos para ambas plataformas:

- iMovie para [Mac](#) y para [IOS](#)
- [MovieMaker](#) para PC.

Estos paquetes de software usualmente vienen con el computador y, si no llegaron, usted puede descargarlos e instalarlos.

|

|

Publicar sus películas en TeacherTube o en YouTube

|

En algún momento usted va a querer publicar sus historias narradas con voz (voz en off), sus proyectos de películas o de otros medios, en a un servicio de alojamiento de videos como YouTube o Teacher Tube.

Esto no tiene mayor dificultad.

|

|

Presentaciones de diapositivas (multimedia)

|

El estándar en este punto es sin duda “PowerPoint”, pero existen [otras opciones](#) tales como, Keynote para el Mac. Para guardar las presentaciones yo uso Slideshare.net o GoogleDocs. Así de fácil. Al subir su presentación se le asignará una dirección web que

usted puede enlazar desde su blog.

|

|

Otro tipo de software

|

Existen otros paquetes/servicios de software libre que usted puede encontrar útiles:

- [ThinkFree](#). Permite compartir archivos, colaborar y hacer respaldos (backups).
- [YuuGuu](#). Permite compartir equipos de manera que los que colaboran virtualmente pueden ver las pantallas de los otros.

|

Ejemplo de uso de las herramientas anteriores

Recientemente algunos de mis estudiantes hicieron una investigación sobre ahorro de energía. Eligieron alguna pequeña faceta del consumo de energía en su vida y la compararon con el uso de estrategias alternativas que les permitieran alcanzar objetivos similares. Algunos de los proyectos incluyeron: Comparar el desplazarse en bus con hacerlo en carro, comparar el uso de bombillos fluorescentes e incandescentes, hasta compararon asar papas en horno convencional o hacerlo en el microondas. Los resultados siempre son reveladores.

Las publicaciones finales del proyecto incluían publicar en el portafolio - blog dos o tres párrafos en formato TVD en los que resumieran lo que habían hecho y lo que habían aprendido. En ellos se encuentran estos enlaces a los siguientes documentos:

- Una presentación multimedia mostrando el proceso que usaron, está guardada en [Slideshare.net](#)

- La Hoja de Cálculo que generaron para realizar las comparaciones se guardó en Google Docs
- Una grabación de ellos contando sus hallazgos, mediante una presentación en “PowerPoint”, que se guardó en TeacherTube
- Adición al blog (no enlace) de 2 ó 3 párrafos de texto, en formato TVD, en los que ellos evalúan el estilo de su presentación capturada en el video, identificando los aspectos que funcionaron y los que quisieran modificar.
- Dependiendo de la clase, un reporte final de 2 ó 3 páginas, en el que mezclaron un documento en “Word” y gráficas de “Excel”, que se guardaron en Google Docs
- También, dependiendo de la clase, dos minutos de voz sobre narración, explicando el documento anterior.

El ejemplo anterior descrito pictóricamente

A continuación el mismo ejemplo anterior pero representado en un diagrama:

<https://eduteka.icesi.edu.co/imgbd/27/27-04/PortafolioBlog.jpg>

¿Qué más puede usted hacer?

Mucho más, incluyendo “[podcasting](#)”, “vodcasting”, video ensayos (descritos anteriormente) y más. Pero los elementos citados más arriba constituyen una entrada /publicación para el portafolio buena y sólida, una comunicación “más allá de la palabras”.

¿Qué se sigue?

A continuación algunos vistazos:

- **Un trabajo bueno y claro de escritura expositiva.** En el futuro, este tópico seguirá siendo esencial para la producción de nuevos medios. Puede presentarse de muchas maneras, incluyendo investigación, forma de abordar las historias, los guiones y los otros documentos requeridos en el mundo de los medios. Sea lo que fuere que produzcan los estudiantes, debe ser claro, organizado y atractivo.
- **Narración tradicional de la historia.** A medida que baja el costo de la tecnología de video y se simplifica su uso, veremos aparecer cada vez más narraciones orales en las historias digitales.
- **Películas cortas.** Estas se parecerán más a películas en miniatura que a representaciones de historias. En la actualidad hay poco de esto en el mundo de las narraciones digitales, pero esta situación se modificará a medida que evolucionen la tecnología y el interés. YouTube lidera el camino en este punto.
- **Juegos, interactividad y participación.** Los juegos, incluyendo entre estos los educativos, ya tienen componentes con narraciones que guían al usuario por la historia, tendencia esta que al parecer continuará. Debemos esperar un incremento en la interactividad y más historias digitales, para múltiples usuarios, en las que la audiencia participa tanto escuchando la historia, como creándola.
- **Pantalla verde y otras técnicas avanzadas de cine.** Podemos esperar que los estudiantes quieran utilizar las mismas herramientas que se usan para crear los medios que ellos acceden en sus propias vidas, tales como el uso de pantalla cromática verde (green screen chroma-keying) en “Fox se convierte en una mejor persona” (Fox Becomes a Better Person). Esta “Pantalla Verde” es solo el inicio. Cualesquiera que sean las herramientas que utiliza la industria del entretenimiento, aparecerán en algún momento y de alguna manera en la educación.
- **Animación.** Una de las técnicas avanzadas de cine que cada vez es más común y asequible es la animación. Podemos esperar que los estudiantes quieran usar

voz sobre narración en animaciones, lo que se parecerá mucho a una versión desmejorada de éxitos taquilleros como “Toy Story”. Podemos esperar también animaciones de acción detenida en las que se usan personas reales, Claymation y otros abordajes. Además, programas como Flash están convirtiendo la creación de multimedia, basada en movimiento, en una herramienta multimedial muy útil.

Sin embargo, el estándar actual de la industria para animación, básicamente consiste en software/programas que no pasan la prueba de las necesidades comunes de los medios; esto es, que sea “económico/ barato”, ampliamente disponible y fácil de usar”. Tenga en cuenta que como en la mayoría de elementos digitales, lo que en la actualidad es costoso y difícil de usar, mañana será lo contrario. Con esta premisa en mente, encuentre a continuación algunos ejemplos de animaciones para áreas de contenido, creadas por los estudiantes que estaban en 4° grado con el profesor Glen Bledsoe:

-

[School Train](#) (Tren escolar). Un collage de multimedios muy original y difícil de categorizar. Los estudiantes lo crearon como respuesta a una tarea escolar en la que tenían que demostrar su comprensión del concepto de metáfora. Esta pieza compara y contrasta el montar en tren con ir al colegio.

- [How to Make a Rolling Ball](#) (¿Cómo hacer rodar una bola?). Este explora los conceptos matemáticos necesarios para que una bola ruede. Este trabajo pudo hacerse simplemente como un reporte, pero los estudiantes crearon un guión en el que incluyeron un intento anterior fallido y lo que debieron hacer para corregirlo.
- **Inclusión de música y de obras de arte originales.** Las restricciones por derechos de autor, los programas fáciles de usar como “GarageBand” y el deseo de crear algo verdaderamente original, impulsará a los estudiantes desarrolladores de nuevos medios, a incluir más y más trabajos originales. El reconocimiento eventual de la importancia del arte y del alfabetismo en diseño, siendo el [Arte la 4R](#), ayudarán también en este propósito. Esto incluirá obras de

arte “semi originales”, que son dominio del [mashup](#).

- **Historias de arte.** Fue [McLuhan](#) (1964) quien anotó que los nuevos medios se usaban para hacer el trabajo que realizaban los viejos, hasta que entendimos lo que los primeros ofrecían al mundo de las comunicaciones, que era realmente nuevo. Cuando lo comprendemos nos inclinamos hacia una nueva forma de arte. Un tipo de narración digital que promete incrementarlo es, por falta de una frase mejor, el arte de la historia. No me refiero a contar historias convencionales de manera artística, sino de crear cosas verdaderamente nuevas. Podemos adivinar cómo se verán, pero en muchos casos no sabemos cómo son hasta que no llegan. De manera incremental, el arte y las clases de medios, considerarán el formato de narración digital como el lienzo, la voz y el escenario.
- **VR, holografía, “[haptics](#)” y otras tecnologías avanzadas.** Como lo anoté antes, solo sé una cosa respecto a las tecnologías que nos deparará el futuro: que encontraremos la manera de contar historias con ellas. Cada nueva tecnología que arribe al aula de clase será usada por los narradores digitales. De hecho, los innovadores digitales, que desean descubrir las capacidades de los nuevos software y hardware, harían bien en dárselos a estudiantes que trabajan con narraciones digitales y pedirles que crearan algo con ellos.
- **Técnicas de edición avanzada.** Podemos esperar ver más material de video en las historias a medida que su uso se facilite y su costo baje. Mientras lo anterior sea cierto debemos esperar también un cambio técnico; esto es, lo que hoy es aceptable como edición de video no lo será mañana. A medida que nuestras capacidades avanzan, así mismo aumentan nuestras expectativas. Resultado de lo anterior es que en el ecosistema la tecnología de punta deja de serlo (clicke) rápidamente. La edición como forma de arte continuará creciendo, de la misma forma que lo ha hecho en los medios impresos. Además, es importante estar atentos a la tecnología de auto edición que ajustará las imágenes en el instante, para que usted se vea mejor o para lograr que su historia, irónicamente, parezca más real.

- **Distribución, colaboración, medios compartidos, historias y espacios dedicados a las historias.** Internet ofrece un escenario internacional para los narradores digitales y los usuarios de medios (mediasts). A medida que se transforma en web 2.0 y más allá, asimismo facilita interactuar y participar tanto a nivel local como a distancia, posibilitando a los estudiantes compartir y colaborar en historias digitales. Una forma especial de distribuir, compartir medios e historias ocurrirá en espacios dedicados a las historias y en comunidades electrónicas específicas que se especializan en narrar historias. Esto se facilitará con el uso de “avatars” y de otros tipos de entes de representación virtual. Hasta cierto punto esto ya está pasando y va a continuar ganando popularidad. También podemos esperar la proyección de actuaciones “reales” que usan técnicas de video como la “Pantalla Verde”. El “Teletraspórtame” (holograma) puede estar muy lejos, pero el “proyéctame allí” ya está aquí.
- **El deslinde de los roles.** El [podcast](#) sugiere que a los desarrolladores de nuevos medios les sucederá lo mismo que les pasó a los artistas y a los músicos: la división entre artista, productor y distribuidor se nublará hasta hacerse irreconocible. Mientras que esta nebulosidad permitirá a los artistas hacer más, a la misma vez les dará mayor control sobre lo que hacen y sobre cómo distribuir su trabajo. El desarrollo de los nuevos medios se convierte en todo el proceso, desde la concepción, pasando por el desarrollo, la distribución y la representación, además de todo lo que queda en el medio.
- **Una buena historia.** Toda la tecnología que nos está llegando por la “tubería” debe ser tanto atractiva como preocupante. Con cada avance en herramientas para narraciones digitales, avanzamos también en nuestra habilidad de decir menos con más. Tener como punto de partida en las narraciones digitales, una buena historia, es por lo tanto más importante que nunca. Contar historias de manera efectiva, sin importar el medio, será crucial. El interior del aula de clase será función del maestro ayudar a los estudiantes a asegurar que la tecnología apoya la historia y no el caso contrario.

NOTAS DEL EDITOR:

[1] Artículo del Dr. Jason Oler, director del Programa de Tecnología Educativa, Universidad de Alaska, USA, en el que argumenta que La Educación Artística, fundamental para los estudiantes de hoy, debe involucrar las TIC, pues los ambientes multimedia, omnipresentes en la actualidad, requieren prepararlos para pensar, comunicarse y actuar como diseñadores y artistas.

<https://eduteka.icesi.edu.co/Profesor16.php>

[2] Shareware es una modalidad de distribución de programas de computador que permite evaluar de forma gratuita el producto, pero con limitaciones.

CRÉDITOS:

Traducción al español realizada por Eduteka del documento “Beyond Words literacy”, escrito por Jasón Ohler y publicado en su [sitio Web](#).

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Mayo 01 de 2014.

Última modificación de este documento: Mayo 01 de 2014.*