

I uploaded a @Youtube video: ¿Una nueva perspectiva de la televisión educativa?



I uploaded a @Youtube video: ¿Una nueva perspectiva de la televisión educativa?

I uploaded a @Youtube video: A new perspective of the educative television?

Fecha de recepción: 01/01/2011
Fecha de revisión: 07/01/2011
Fecha de aceptación: 10/01/2011

I uploaded a @Youtube video: ¿Una nueva perspectiva de la televisión educativa?

I uploaded a @Youtube video: a new perspective of a educative television?

Jesús Salinas Ibañez¹

Resumen:

El presente trabajo se ocupa de los avances que en las TIC se producen día a día respecto a las posibilidades de las redes y la televisión y que pueden tener un mayor impacto sobre el ámbito de la formación. Multimedia, televisión interactiva, video podcast, canales de tv... reflejan el crecimiento de la tecnología multimedia que tiende a modificar nuestros hábitos de trabajo y de ocio. Partiendo de las experiencias de televisión educativa que convencionalmente se han venido desarrollando, se trata de indagar fórmulas posibles que los avances de las TIC ofrecen en este ámbito ya sea como receptores y consumidores, ya como productores.

Palabras claves: televisión educativa; video podcast; video educativo.

Abstract:

This paper addresses the advances in ICT are produced every day about the possibilities of television and networks that can have the greatest impact on the field of learning. Multimedia, interactive TV, video podcast, tv channels, ... reflect the growth of multimedia technology tends to change our habits of work and leisure. Based on the experiences of educational television have been developed conventionally, a temp to investigate the formulas that offer ICT developments in this area either as receptor and consumers, as producers.

Keywords: educational televisión; video podcast; educational video.

¹ Universidad de las Islas Baleares. jesus.salinas@uib.es

1. Introducción

Convencionalmente, la televisión se ha abordado en el campo educativo desde dos perspectivas: Por una parte están los planteamientos pedagógicos respecto a los efectos educativos de la televisión y a la intervención educativa que pueda ejercerse al respecto, y por otra, la explotación de las potencialidades comunicativas en su uso como medio didáctico. En el primer caso, podemos encontrar multitud de estudios e investigaciones que se ocupan del impacto televisivo en distintos ámbitos de preocupación pedagógica, de diferentes modelos de formación crítica de los ciudadanos frente a los mensajes de tv (televisión como objeto de estudio). En el segundo, debemos ocuparnos de experiencias de distinta índole que se apoyan en las potencialidades comunicativas de la tv para desarrollar programas educativos, y este tipo de experiencias es lo que se entiende como televisión educativa (televisión como medio didáctico).

La diferenciación de ambas perspectivas se desdibuja en la actualidad por el proceso de expansión tecnológica que está experimentando el mundo de las redes y que supone, a su vez, fuertes transformaciones en la comunicación audiovisual. Tanto los avances en la digitalización que están revolucionando el intercambio y la distribución de contenidos audiovisuales, como los avances en el entorno del usuario (la biotecnología, las grandes posibilidades de la movilidad del acceso a internet conectando donde y cuando se quiera, etc.) están multiplicando las posibilidades multimedia de la red.

Visto desde la concepción clásica de los medios, una de las características de este fenómeno viene a ser la evolución de los medios fríos que ha caracterizado etapas anteriores a medios calientes en la terminología de MacLuhan. En efecto, los medios de comunicación de masas de carácter individual como puede ser la televisión donde el usuario puede intervenir poco más que para encender y apagar, tienden a convertirse en medios calientes

que requieren cierta intervención por parte del usuario, al menos un esfuerzo y una intencionalidad de comprensión.

Los desarrollos tecnológicos suponen una revisión radical de los interfaces hombre-máquina actuales. El verbo más apropiado para describir el modo actual de interacción hombre-máquina no es 'conversar' sino 'explorar'. Este simple cambio de enfoque tiene una gran diferencia para el resto de fenómenos que se dan en las redes (desde los procesos de diseño de materiales, a los interfaces, los modos de distribución, etc.). Cada vez más, el espacio digital se está transformando en un ámbito para la telepresencia, de tal modo que tengamos la impresión de haber sido transportados del mundo físico habitual al virtual, a los mundos de la imaginación (la extensión de los sentidos de MacLuhan). Además de acceso a intercambio de información, ahora nos proporciona el acceso a nuevas percepciones (Salinas, 2003a)

Aunque en gran parte estos desarrollos se dirigen al ocio y al entretenimiento, todos estos avances ofrecen nuevas perspectivas a las instituciones educativas desde el momento que puede participar activamente en la producción, en la distribución y en la emisión de los propios materiales permitiendo así procesos de cooperación entre instituciones.

Por otra parte, existe una tendencia a la integración de medios abriendo las puertas a una sociedad de la información caracterizada por los procesos interactivos y multimedia. Y esto es lo que podemos entender por televisión educativa en la actualidad y que seguro que se diversifica todavía más en un futuro muy cercano. No podrá pensarse ya en términos de emisiones televisivas clásicas, sino que podrá disponerse de nuevos canales para distribuir materiales pertinentes a cada uno de los mismos.

Todas estas transformaciones en curso no se limitan a los ámbitos tecnológico y económico, afectan también a la cultura, a la comunicación y a las instituciones políticas. El fenómeno de mayor alcance que se ha producido en estos años -la creciente digitalización de los mensajes,

audiovisuales, impresos, interpersonales, que forman un hipertexto globalizado e interactivo- ha permitido el paso de los convencionales medios de comunicación de masas a medios de comunicación individualizados, segmentados, focalizados a audiencias específicas, aunque su producción y control tecnológico siga teniendo características globales. Pero junto esta organización, convive la comunicación horizontal, el intercambio, los emisores-receptores que vienen a multiplicar el intercambio siguiendo la tradición de lo que en Internet se ha hecho y que ha sido potenciado por lo que se conoce como Web 2.0.

En la medida que puedan convivir ambos aspectos, la red tendrá un gran potencial educativo, porque eso permitirá un gran flujo de comunicación institucional, personal, informal.

2. La comunicación audiovisual en los nuevos canales

Como se ha señalado, uno de los ámbitos de mayor desarrollo en las telecomunicaciones es el de la digitalización de la información audiovisual y la transmisión de la misma, cada vez en mayores cantidades, en forma de información multimedia y las posibilidades de interacción e intervención del usuario en la misma. Un vistazo a las experiencias y experimentos que continuamente se están dando puede darnos una idea del dinamismo que el sector ofrece. Los desarrollos tecnológicos señalados, los avances en los interfaces hombre-máquina abren un nuevo abanico de fenómenos que, en el ámbito de la educación, pueden ser considerados como comunicación audiovisual a través de redes. De todos ellos nos interesa señalar aquellos que pueden considerarse en algunas de sus características como formas de televisión educativa (Salinas, 2003b):

- Videoconferencia
- Televisión interactiva (Vídeo bajo demanda, etc.)
- Telepresencia, realidad virtual, etc.

2.1. La videoconferencia

La videoconferencia viene a explotar la posibilidad técnica de bidireccionalidad -o multidireccionalidad- de la comunicación multimedia, combinando los beneficios de la interacción cara a cara con el poder de las telecomunicaciones. Cualquiera que sea la solución técnica para ponerla en práctica, se trata de un encuentro de personas alejadas en el espacio que participan, mediante el intercambio de imagen y sonido, en el proceso de comunicación. Aunque, en sentido estricto, nos estamos refiriendo a una modalidad de televisión interactiva, parece conveniente considerar la videoconferencia de forma independiente porque televisión interactiva suele hacer referencia a un conjunto de usos que están relacionados con la intervención del usuario (selección, manipulación, etc.) en procesos de comunicación televisiva semejante a la comercial.

Los distintos sistemas de videoconferencia actuales constituyen una poderosa herramienta de comunicación que transmite vídeo y audio real simultáneamente, convirtiéndola en fácil y abordable -no se necesitan estudios de producción especiales, equipamiento, etc.-. En su mínima expresión puede tratarse de una 'conversación telefónica' relativamente privada que incluye imagen de los contertulios. Pero puede llegar a la comunicación entre distintas sedes de dos sentidos e interactiva. Independientemente del modo de transmisión -que forzosamente variará con los avances tecnológicos- la videoconferencia ofrece verdaderas potencialidades educativas.

Existen diferentes tipos de videoconferencia en función de la tecnología de transmisión o el protocolo de comunicación utilizado. Entre las diferentes posibilidades técnicas de la videoconferencia podemos destacar (De Benito y Salinas, 2004):

- Permite establecer comunicación visual entre los participantes
- Participación/intervención de los alumnos desde cualquier lugar
- Utilización de diferentes medios tecnológicos

- Permite conexión con recursos externos

Los sistemas de videoconferencia pueden clasificarse según la direccionalidad de la comunicación, el tipo de transmisión, los protocolos de comunicación. Una de las clasificaciones que, aunque no rigurosa, puede resultar útil en el campo educativo es la que se basa en el sistema de videoconferencia y el uso a la que se destina. En relación a estos criterios en De Benito y Salinas (2004) diferenciamos entre:

- Videoconferencia de escritorio. Permite la transmisión de audio, vídeo y datos a través del ordenador personal. Además del ordenador sólo requiere una webcam y el programa que permita la conexión entre los ordenadores a través de la dirección IP. Sus posibilidades y usos crecen en paralelo a la capacidad de transmisión y a los avances en el software.
- Videoconferencia de reuniones. Pueden tener el mismo equipamiento básico que los utilizados en las aulas, pero crece la utilización de videoconferencia de escritorio para trabajar con grupos reducidos (máximo 8 ó 10 personas) para realizar seminarios, etc. ya que es más fácil la interacción.
- Videoconferencia de aula. El sistema de videoconferencia de aula, permite reproducir más fácilmente la enseñanza presencial. El dispositivo tecnológico es mayor, a partir del equipamiento utilizado en el de reuniones se introducen medios complementarios que facilitan al profesor el desarrollo de sus clases.

Explotar adecuadamente las cualidades que ofrece la videoconferencia, minimizando las limitaciones, exigen de los sistemas de enseñanza-aprendizaje apoyados en videoconferencia, por una parte adecuarse a las características comunicativas especiales que el medio determina (disponer de una unidad de realización televisiva adecuada, desarrollo de las presentaciones y exposiciones de forma adecuada a la

comunicación audiovisual, ambiente de recepción adecuado,...) y por otra desplegar una serie de estrategias instructivas que potencien las cualidades que el sistema presenta (De Benito, Morenos y Salinas, 2009). Reconstruir el ambiente de comunicación-socialización que se da en el aula, establecer la cohesión de grupo de todos los participantes, etc. son algunas de los claros desafíos a los que se enfrenta este tipo de sistemas.

La característica principal de los sistemas de comunicación que se establecen a través de redes es sin duda la interacción. El punto clave no es solamente utilizar tecnologías interactivas para conectar a las personas, sino maximizar la interacción social.

2.2. Video podcasts y televisión interactiva

Entre las posibilidades actualmente en desarrollo que la red ofrece se encuentra la digitalización de vídeos y la incorporación de la televisión interactiva. Ambos parecen aglutinar algunos de los desarrollos más atractivos de los avances que se están dando en el mundo de las TIC.

Aunque es habitual encontrar a ambos como sinónimos, televisión interactiva es uno de los términos mal usados y mal entendidos dentro del mundo de los nuevos canales. Como televisión interactiva se puede entender:

- Vídeo bajo demanda: Viene a ser un servicio de vídeo a la carta, sistema de videoclips o sistemas de televisión web. Técnicamente pueden ser distribuidos como archivos a descargar o mediante 'streaming', la emisión de la producción elegida se puede detener, retrasar o adelantar conforme a los intereses del receptor.
- Videojuegos: Que abarca desde la simple recuperación de software más o menos sofisticado, pasando por juegos en la red para múltiples jugadores hasta la participación en juegos de azar y apuestas.
- Visión interactiva: Incluye la posibilidad de solicitar repeticiones en diversos acontecimientos, o la posibilidad de seleccionar el ángulo de

cámara, etc. Se trata de proporcionar posibilidades de intervención al usuario.

- Cine digital: Ver películas íntegras, de varias horas de duración y con una calidad aceptable.
- Educación, donde pueden destacarse experiencias de aprendizaje a distancia interactivo, o la explotación de bases de datos multimedia.

La individualización de la oferta en torno a las preferencias es una de las características de la actual televisión. Parece ineludible una internacionalización y globalización del mercado. Aparecen nuevos productos que cambian la noción de programas audiovisuales y estos adquieren mayor importancia para la educación y la formación.

Prácticamente todos los proyectos de televisión en la red incluyen en su oferta videojuegos y otras formas de entretenimiento informático. Los videojuegos son, junto con los servicios de telecompra y las diferentes modalidades de suministro de determinadas emisiones televisivas, uno de los vértices de este mercado audiovisual.

Al mismo tiempo que se desdibuja el fenómeno de la televisión tal como la hemos conocido, también la transmisión a través de redes variará. Desde el ámbito educativo tendríamos que atender en relación al tema televisión-vídeo tanto al cable, como las microondas o a los satélites, o las crecientes posibilidades de conexión de los teléfonos móviles o distintos dispositivos en automóviles, etc., ya que todos ellos podrán combinarse en las experiencias de este tipo que se desarrollen en procesos de formación.

En cuanto a las perspectivas educativas de estos sistemas, tal como se vislumbran en la actualidad, parece que sus posibilidades se dirigen, más que a estructurar experiencias completas de formación, a constituir centros de recursos educativos de carácter multimedia a disposición de centros, profesores y alumnos. La integración de programas de vídeo bajo demanda

en materiales multimedia de aprendizaje, o la complementariedad se están convirtiendo en características a contemplar.

2.3. Realidad virtual y telepresencia

Existe un conjunto de aplicaciones que también podríamos incluir en la comunicación audiovisual a través de los nuevos canales: Realidad virtual a través de redes, televirtualidad, materiales en tres dimensiones, teleinvestigación y todo un conjunto de experiencias que vienen a completar el panorama de posibilidades de comunicación, ocio y entretenimiento en que se está convirtiendo la red.

Intentemos describir algunos de estos sistemas:

- Televirtualidad, que viene a ser la conjunción entre el mundo real y el mundo virtual. En unos casos, vendría a ser un encuentro virtual en la red como forma avanzada de chat o conferencia electrónica. En otros se trata de percibir sensaciones remotas (las del mundo real o virtual) como vista, oído, manipulación, tacto, movimientos, etc. En este caso nos sentimos teletransportados
- Transmisión de imágenes en 3D. Las pantallas tridimensionales ofrecen la posibilidad de dar volumen a objetos planos transmitidos por la red.
- VWWW (Virtual World Wide Web) formado por universos virtuales donde pueden simularse todo tipo de actividades.

Muchos de los experimentos que constantemente se realizan en la red combinan las potencialidades de varios de los sistemas. De esta forma, la eficacia de la comunicación visual y del control remoto de operaciones es multiplicada por el sentimiento de 'presencia' que puede sentir el usuario: Explorar sitios y objetos existentes; explorar cosas reales con cambios de escala en tamaño y/o en tiempo; crear lugares y cosas alterando sus cualidades; interactuar con personas que se encuentran en lugares remotos o con seres virtuales.

La clave de cada una de estas posibilidades es la participación. Las posibilidades de la realidad virtual en educación se encuentran en experiencias cercanas al aprendizaje por descubrimiento: los alumnos construyen su propio conocimiento por interacción con el material en lugar de enseñarle algo explícitamente.

3. Centros, profesores y alumnos como emisores-receptores

La producción de televisión genérica, y en consecuencia, la producción de televisión educativa ha sufrido importantes transformaciones. Los estudiantes universitarios de hoy son consumidores asiduos de tecnología y de medios de comunicación, son expertos en la adquisición de nuevos tonos de llamada para sus teléfonos celulares y de temas para sus iPods, en mensajes de texto desde dispositivos móviles, en el escaneo y retoques de fotos, en mantenerse al día con sus amigos de Facebook y ver videos virales de YouTube. A veces son capaces de hacer todo esto al mismo tiempo.

Por otra parte, la capacidad de los ordenadores portátiles de hoy en día permiten a los estudiantes realizar fácilmente las tareas de edición de vídeo y audio que habrían requerido habitaciones llenas de equipos unos pocos años atrás (Vedantham y Hassen, 2011).

En este terreno, uno de los temas recurrentes suele ser que desde el punto de vista técnico, todos los medios son bidireccionales, y por lo tanto posibilitan la comunicación de retorno. En la realidad, por diversos motivos, no ocurre así. Y aunque en este caso nos encontremos ante uno de los medios que mayores prestaciones proporciona en este sentido, el desarrollo de esta posibilidad de bidireccionalidad (mejor, multidireccionalidad) de la comunicación no reside en la mera accesibilidad al hardware por parte de profesores y alumnos. Requiere, además de ello, que dominen el funcionamiento de los sistemas verbo-icónicos que este medio utiliza, y que ambos hagan un uso cotidiano (lejos de la excepcionalidad) del medio.

Y, el dominio de los sistemas verbo-icónicos y de las posibilidades técnicas pasa por considerar los medios audiovisuales, o mejor, la comunicación audiovisual como contenido didáctico, como objeto de estudio, propuesta que encontramos con frecuencia (Aguaded, 1999; Salinas, 2003a; Cabero, 2004; Marín y Latorre, 2006; Martínez, 2007 y otros). En este sentido, se ha de considerar que uso intensivo de los medios (youtube, etc.) no supone un uso competente de los mismos. Si en algún momento han sido necesarias estas propuestas, es ahora. Para que estén verdaderamente al servicio de los sujetos del proceso educativo, en especial al servicio del alumno, hay que desarrollar, una necesaria preparación a la vez de emisores y receptores (los que elaboran el útil y los que lo utilizan) en el dominio de los hechos de comunicación y de los sistemas de signos empleados.

El alumno se halla inmerso en una sociedad caracterizada por la cultura de la imagen y, por ello, hay que analizar la comunicación, en este caso audiovisual, que se desarrolla en dicha sociedad. No basta con que el alumno domine el lenguaje audiovisual, ni con que descifre con claridad los mensajes: el dominio de los medios pasa por la utilización cotidiana de éstos. Cuando el alumno tenga la posibilidad de comunicar creativamente sus experiencias y cuando interprete los mensajes que sus compañeros han realizado, estará formando su propio juicio crítico frente a los medios masivos y a los mensajes que éstos transmiten.

El vídeo, en todos sus formatos, aparece como audiovisual privilegiado en este sentido. Por una parte hace posible una educación sobre los fenómenos comunicativos de la sociedad de masas (especialmente televisivos) y sobre la incidencia de las nuevas tecnologías. Desde esta óptica sirve como medio y como contenido. Por otra parte, el vídeo constituye un audiovisual versátil en cuanto a funcionalidad y de fácil manejo, lo que permite desarrollar a los alumnos inmensas posibilidades comunicativas,

potenciando así la segunda perspectiva apuntada: la utilización cotidiana del medio.

3.1. Sobre el papel de las universidades en la producción televisiva

En general, y paradójicamente, la universidad española ha tenido un escaso protagonismo en todo lo relacionado con la producción audiovisual de uso educativo. Es poco probable que la actual situación pueda mantenerse durante mucho tiempo. Las universidades tendrían que contemplar cambios radicales en este campo, pero que no pasan por algunas de las soluciones de crear canales en youtube, o cosas parecidas..

Si las universidades quieren convertirse en elementos dinámicos en estas transformaciones, tendrían que aportar no solo los conocimientos que van elaborando y organizando, sino también reflexión e investigación sobre las TIC, investigaciones desde la psicología y la pedagogía sobre los efectos de estos nuevos medios en el terreno educativo, etc.

Algunas instituciones de educación superior y, sobre todo, algunos centros y profesores han visto en canales de vídeo ofrecidos por distintos sitios de software social la oportunidad de disponer de un canal donde difundir distinto tipo de materiales en vídeo con la idea de que eso constituye un canal de televisión.

Desde luego podemos encontrar ejemplos brillantes, pero en general lo que se está ofreciendo carece del rigor que se le supone a una institución científica como es la universidad. Es verdad que la progresiva comercialización puede despojarla de ese rigor.

En nuestra opinión, la acción de la universidad respecto a estos tipos de comunicación audiovisual que hemos incluido bajo el paraguas de televisión educativa presenta una doble vertiente:

- Un campo de intervención interno respecto a los propios departamentos en relación a la enseñanza e investigación universitarias.

- Un campo externo representado por la sociedad, en general, y por el sistema educativo -formal y no formal-, en particular, para el que ha de investigar, experimentar materiales y presentar modelos.

A partir de esta doble vertiente, proponemos tres direcciones en las que desarrollar esta actuación:

a) Crear los canales adecuados para la difusión científica como contribución al desarrollo de la sociedad en la que la universidad está enclavada. Se trata de actuar como elemento de difusión de la actividad universitaria.

b) Producción de materiales videográficos para todo el sistema educativo: Materiales para la enseñanza no universitaria, y materiales didácticos para la propia universidad.

c) Crear las bases para que se desarrollen estudios diversos que permitan planificar y evaluar con rigor las acciones que en relación a la televisión educativa se llevan a cabo en el ámbito educativo.

21

3.2. Profesores y alumnos como emisores-receptores

Si concebimos los medios como vehículos de la comunicación didáctica, es obvio que, además de transmitir información externa (más o menos manipulada o reelaborada por el profesor), deben servir de medios de expresión de las propias ideas y experiencias para los protagonistas del proceso didáctico, profesor y alumnos.

El vídeo, por ejemplo, por su propia naturaleza resulta un medio apropiado en una comunicación bidireccional -multidireccional- en el aula. Su desarrollo como tal exige, sin embargo, un cambio radical en algunas concepciones ancladas en el sistema educativo y, especialmente, aquellas relacionadas con la facultad y la libertad para comunicar.

Por las propias características de la creación audiovisual digitalizada,

debe permitir la colaboración en la expresión e interpretación de los resultados y averiguaciones, en la resolución de problemas y en general en el desarrollo de proyectos comunes. Esta utilización ha de venir fundamentada en los planteamientos de globalización y desarrollada a través de métodos activos y mediante estrategias didácticas variadas, no centradas exclusivamente en el profesor. Se trata de enfocar su utilización dentro de procesos de aprendizaje colaborativo.

Esto se traduce en una utilización, por parte del profesor, como medios de observación e interpretación de la realidad, como medios de investigación y de expresión frente a sus alumnos, superando su utilización como medios para transmitir información de programas elaborados. Y, en la otra perspectiva, es necesaria una consciente y libre participación del alumno en el proceso comunicativo si queremos que consiga el dominio de los mecanismos comunicativos. Las nuevas tecnologías deben asumir el papel de instrumento de apoyo al trabajo del alumno al realizar sus propias investigaciones (observación de fenómenos, recogida de datos, interpretación de la realidad, expresión de las propias experiencias, opiniones.....).

Las facilidades que el software social proporciona para la difusión y el intercambio de material audiovisual suponen enormes tentaciones para la producción y difusión de materiales de clase, etc.

Esta inquietud tendente a servirse del vídeo y del ordenador para preparar los recursos desde una perspectiva propia y que puede llegar a constituir una de las vías más importantes de explotación de estos medios en la enseñanza, no viene acompañada, en la mayoría de los casos, de un planteamiento adecuado del proceso, ya que suele recurrirse a trasplantar los esquemas de los programas que existen en el mercado al marco de operaciones propio, fracasando la más de las veces, y abandonando posteriormente. El error no está en los anhelos de realización, ni en la producción de recursos propios de aula o de centro, que por otra parte

podrían ser los más adecuados a la situación educativa concreta, sino que puede atribuirse a dos razones:

- La falta de recursos necesarios, tanto en lo referente a equipamiento como a recursos humanos (disponibilidad, preparación, etc.).
- El no haber reparado que un profesor es un profesional de la enseñanza y no del campo de la imagen y el sonido o de la informática.

Ello no quiere decir que se desaconseje la elaboración de materiales didácticos por parte de los profesores. Lo que se trata es de situar correctamente el nivel al que se está produciendo, teniendo en cuenta que, si bien las producciones no presentarán un alto valor técnico, reúnen una serie de características como la inserción en el currículum, su adecuación a la audiencia y al contexto socio-cultural del alumno, etc. que hacen de esta elaboración uno de los usos deseables del vídeo y la informática en la enseñanza.

Es un problema de nivel de producción: Cada tipo de materiales requiere técnicas de producción distintas.

La elaboración de programas videográficos por parte de los profesores (o mejor, profesores y/o alumnos) supone dotar al profesorado de instrumentos que le familiaricen y lo ejerciten en la utilización práctica de nuevas técnicas educativas, pero, a su vez, desencadena un proceso de introducción progresiva en el aula (o en el centro) de una modalidad de enseñanza-aprendizaje más centrada en los medios didácticos y en el trabajo autónomo de los alumnos y menos en el libro de texto y en el trabajo repetitivo del profesor.

Por tanto, aventurarse en el camino de la producción supone, ante todo, utilizar el vídeo como medio de investigación. Investigación que se refiere tanto a las distintas formas de expresión audiovisual, como a los modos de presentación, o al desarrollo del currículum a través de estrategias variadas, la observación e interpretación de la realidad,...

La producción propia -de centro o de aula- abarca tipos diversos de documentos. La producción de materiales de este tipo, que como hemos señalado, no requiere alta calidad técnica, contribuye notablemente a la inserción de los medios en el curriculum, adecuándolos a la audiencia y al contexto socio-cultural del alumno, etc., y, también, a la introducción progresiva en el aula (o en el centro) de una modalidad de enseñanza-aprendizaje más centrada en los medios didácticos y en el trabajo autónomo de los alumnos y menos en el libro de texto y en el trabajo repetitivo del profesor. Ello convierte los procesos de producción propia en uno de los usos deseables de vídeo y ordenador en la enseñanza.

La participación de los profesores en equipos profesionales de producción de materiales audiovisuales o informáticos debería sustituir a las pretensiones de producción en clave comercial que en algunos casos se manifiestan. Junto a la función docente, hay profesores que pueden prestar un gran servicio aportando su conocimiento de los alumnos, de los aspectos metodológicos y de las estrategias didácticas a utilizar en las situaciones concretas de enseñanza de las ciencias naturales.

Estas producciones deben servir, en todo caso, para llegar a prototipos de programas didácticos de alto valor técnico y científico, más que para desarrollar un proceso de producción comercial. Constituyen verdaderas investigaciones sobre la estructura didáctica, que posibilitan, por un lado, un mejor dominio de los resortes que hacen a un programa efectivo didácticamente, y por otra parte, adaptarlo verdaderamente a la situación real donde ha de ser aplicado y las tendencias e intereses de la comunidad. En esta perspectiva, los procesos de producción servirán para orientar una producción comercial e institucional más ajustada a las necesidades concretas y a las estrategias didácticas utilizadas en la práctica.

4. Conclusiones

En general y tal como se dijo al principio, el espacio de las redes está siendo ocupado cada día con fines de entretenimiento más que de conocimiento. Estamos ante la formación de un nuevo sistema electrónico de comunicación que se forma a partir de la fusión de los medios de masas, al mismo tiempo globalizados y personalizados y la comunicación a través del ordenador, caracterizado por la integración de diferentes medios y por su poder interactivo. En las redes es posible aprender y conversar, distraerse y divagar. Videojuegos, televisión por cable, cintas de vídeo, televisión de peaje, juegos en la red telemática, vídeo a la carta, televisión interactiva, no son más que diferentes formas de obtener beneficios económicos del uso del tiempo libre de los consumidores mediante un constante crecimiento del valor añadido de los productos y servicios ofertados. En este contexto, cada uno de los sistemas descritos ofrece claras ventajas para su explotación en experiencias de formación.

Esto supone, por tanto, que ante la posible implantación de este tipo de sistemas en la enseñanza, solo queda atenerse a una serie de requerimientos educativos que parecen determinar de alguna forma el éxito de estos novedosos sistemas en las situaciones de formación. Entre estos requerimientos podemos entresacar:

- La comunicación educativa que se establece a través de las redes ofrece multitud de puntos de análisis. Entre ellos, el control sobre el proceso parece uno de los más significativos. El que el usuario disponga de la iniciativa en la comunicación puede ofrecer la engañosa imagen de que ejerce el control de la información y de que nos encontramos en una comunicación bidireccional y equilibrada. En efecto, los protagonistas de las comunicaciones en las redes cambian de rol. Por una parte, existe una aparente tendencia hacia la democratización de la comunicación a través de las redes desde el momento que cualquier usuario puede convertirse en proveedor de información. Pero esto no

sucede exactamente así, lo mismo que no sucede con otros medios considerados tecnológicamente neutros. Esto tiene una gran importancia desde el punto de vista educativo, sobre todo en lo relacionado con el acceso aleatorio a la información que puede considerarse dentro del aprendizaje informal.

- La información sobre qué buscar y el conocimiento sobre cómo utilizar el mensaje serán esenciales para experimentar verdaderamente un sistema diferente de los medios de comunicación de masas estándar personalizados. Así pues, el mundo multimedia será habitado por dos poblaciones muy distintas: los interactuantes y los interactuados, es decir, aquellos capaces de seleccionar sus circuitos de comunicación multidireccionales y aquellos a los que se les proporciona un número limitado de opciones preempaquetadas. El perfil unificador de la televisión de masas se reemplaza ahora por la diferenciación social estratificada, en la nomenclatura de Castells.
- El acceso universal. Sin rechazar lo enriquecedor del acceso a servicios educativos remotos y las potencialidades educativas del intercambio de experiencias, el contraste cultural, etc. debemos indicar la importancia de constituir servicios educativos contextualizados. Estos servicios, no solo ajustan de modo más pertinente los programas educativos a las necesidades concretas, sino que pueden proporcionar interfaces culturales para un adecuado acceso a servidores foráneos, al mismo tiempo que incrementa las oportunidades educativas, lo que no quiere decir proporcionar a todos los usuarios los mismos servicios.

En definitiva, debe atenderse a aquellos aspectos educativos a considerar en cualquier situación de innovación tecnológica, de forma que se permanezca vigilante respecto a explotación sistemática y acrítica de cualquier avance de las redes.

Referencias bibliográficas

- AGUADED, J.I. (1999). *Convivir con la televisión*. Paidós: Barcelona.
- CABERO, J. (2004). Cambios organizativos y administrativos para incorporación de las tics a la formación. Medidas a adoptar. *EduTec-e. Revista electrónica de Tecnología Educativa*, 18. Recuperado de http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec18/cabero_18.htm.
- DE BENITO, B. y SALINA, J. (2004). El diseño de acciones formativas soportadas en videoconferencias. (pp. 231-238). En J. Salinas, J. I. Aguaded y J. Cabero. *Tecnologías para la educación. Diseño, producción y evaluación de medios para la formación*. Alianza Editorial: Madrid.
- DE BENITO, B., MORENO, J. y SALINAS, J. (2009). *Diseño de un Aula Avanzada de Formación para cursos de posgrado*. Ponencia EDUTEc2009, Manaus.
- MARÍN, V. y LATORRE, M^a. J. (2006). Los medios de comunicación y la familia ¿un matrimonio de conveniencia? *EduTec-e. Revista electrónica de Tecnología Educativa*, 21. Recuperado de: <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec21/vmarin.htm>.
- MARTÍNEZ, F. (2007). *Los problemas culturales en el uso educativo de las nuevas Tecnologías y la formación del profesorado y alumnos para esta nueva situación*. Conferencia. EDUTEc'07. X Congreso Internacional sobre inclusión digital en la educación superior. Desafíos y oportunidades en la sociedad de la información, octubre de 2007.
- SALINAS, J. (2003a). La televisión educativa. (pp. 83-100). En J. Cabero, F. Martínez y J. Salinas (coords.). *Medios y herramientas de comunicación para la enseñanza universitaria*. Ed. Sucesos-EDUTEc: Panamá.
- SALINAS, J. (2003b). La comunicación audiovisual en los nuevos canales. (pp. 163-180). En J. Cabero, F. Martínez y J. Salinas (coords.). *Medios y herramientas de comunicación para la enseñanza universitaria*. Ed. Sucesos-EDUTEc: Panamá.

Cómo citar este artículo:

Salinas Ibañez, J. (2012). I uploaded a @Youtube video: ¿Una nueva perspectiva de la televisión educativa? *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 1 (1), 8-28.