



Anagramas Rumbos y Sentidos de la
Comunicación

ISSN: 1692-2522

anagramas@udem.edu.co

Universidad de Medellín
Colombia

Vélez Lotero, Juan Mauricio

Divergencias digitales a partir de las convergencias digitales La experiencia de Capicúa
en Telemedellín 2.0

Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación, vol. 9, núm. 17, julio-diciembre,
2010, pp. 31-43

Universidad de Medellín
Medellín, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=491549024002>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Divergencias digitales a partir de las convergencias digitales

La experiencia de Capicúa en Telemedellín 2.0



Juan Mauricio Vélez Lotero^{**}

Recibido: 20 de agosto de 2010 Aprobado: 22 de septiembre de 2010

Resumen

El siguiente artículo presenta los resultados de la investigación sobre la función que cumple la narrativa multimedial del programa infantil de televisión Capicúa en el desarrollo de habilidades de aprendizaje en los Capiamiguitos entre 8 y 11 años que utilizan el modelo convergente de televisión e Internet. Analiza, desde la apreciación de los espectadores, los contenidos y el análisis textual de la televisión y la web 2.0, la forma como la narrativa audiovisual, el lenguaje multimedial y la interactividad posibilitan la apropiación de conocimientos en los usuarios. Demuestra cómo desde el conocimiento informal de la convergencia digital se están creando una serie de divergencias digitales que logran transmitir el conocimiento formal para desarrollar habilidades en los espectadores y telenautas del programa.

Palabras clave: modelos convergentes, televisión e Internet, narrativa multimedial, habilidades de aprendizaje, interactividad.

* Este artículo de investigación científica y tecnológica hace parte de los resultados de la investigación Análisis de la narrativa multimedial del programa infantil Capicúa en el desarrollo de habilidades de aprendizaje en los Capiamiguitos telenautas entre los 8 y 11 años de edad, que interactúan en el modelo convergente de televisión e internet de Telemedellín 2.0, patrocinada por la Universidad de Medellín.

** Comunicador social-periodista de la UPB, especialista en Pedagogía de la Virtualidad de la Católica del Norte, maestrando en E-Learnig de la UNAB-UOC, Investigador principal del proyecto, Jefe del Programa de Comunicación y Lenguajes Audiovisuales de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín, Colombia. Dirección electrónica: jmvelez@udem.edu.co

Digital divergences from digital convergences

Experience of Capicúa in Telemedellín 2.0

Abstract

The following article presents the results of a research project on the functions that the multimedia narrative from the children television program Capicúa fulfills in developing the Capiamiguitos' learning abilities. (Capiamiguitos or "Capi-little friends" are children between the ages of 8-11 who use the TV-internet convergent model). It analyzes, from the viewpoints of spectators, content and textual analysis of TV and web 2.0, the ways in which the audiovisual narrative, multimedia language and interactivity allow users to appropriate knowledge. It shows how, from the informal knowledge of digital convergence, emerges a creation of digital divergences that transmit formal knowledge, in order to develop the spectators' (telenauts') abilities.

Key words: convergent models, television and internet, multimedia narrative, learning abilities, interactivity.

Introducción

El interés por realizar esta investigación surgió de la necesidad de comprender los fenómenos de información, comunicación y aprendizaje que están desarrollando los usuarios de la web por medio de la implementación del modelo convergente de televisión e Internet en el canal local de televisión Teledellín y su plataforma 2.0, un tema cercano al desarrollo de las NIC (Nuevas Ideologías de la Comunicación) en la ciudad de Medellín.

El planteamiento del problema examinaba la función desempeñada por la narrativa multimedial del programa infantil Capicúa en el desarrollo de habilidades de aprendizaje en los Capiamiguitos telenautas entre los 8 y 11 años de edad que interactúan en la página web de la plataforma Teledellín 2.0. El interés era indagar si la forma como se están construyendo y narrando los relatos audiovisuales, que son transvasados literalmente a la web, cumple una labor educativa más efectiva en el desarrollo de habilidades de aprendizaje que los que son transmitidos normalmente en la emisión por televisión.

Los resultados obtenidos permitieron comprobar que los realizadores, sin tener claros criterios desde lo conceptual y teórico en la narrativa multimedial que utilizan para la convergencia digital, logran que los vídeos alojados en *Vimeo* desarrollen una serie de habilidades de tipo cognitivo, motriz y social en los Capiamiguitos telenautas, especialmente en los de 10 y 11 años de edad. Esto se debe, entre otras razones, a la facilidad que tienen los usuarios para visualizarlos cuando quieren, la interacción con sus amigos y la posibilidad de navegar en búsqueda de material complementario a la información.

Este artículo permitirá conocer la metodología utilizada para comprobar el impacto que ha logrado el programa en las redes sociales como Facebook, el análisis de los resultados de los vídeos y las entrevistas realizadas a 18 Capiamiguitos y diferentes personajes relacionados con el tema en estudio, así como el diseño de una propuesta formativa para la página Web de Capicúa con el fin de potenciar su uso en el modelo convergente de Teledellín 2.0.

Entendiendo las divergencias

Desde 1989, Guillermo Orozco, citando a Slaby y Quarfoth (1981) en su artículo *Mediaciones cognitivas y vídeos educativos*, hablaba sobre la forma como los niños pueden aprender a través de los vídeos educativos sin la necesidad de que el mensaje cuente con un diseño pedagógico para tal fin; "la sola exposición a las conductas y modelos presentados en la pantalla bastaría para que el aprendizaje tenga lugar" (Orozco, 1989, p. 12). Su texto tenía relación directa con la forma como los niños pueden aprender por medio de las teorías cognitivas y sociales del aprendizaje.

Tomando como punto de partida esta afirmación de Orozco Gómez, se podría inferir el porqué de algunos de los resultados hallados en la investigación sobre la narrativa multimedial de Capicúa, teniendo en cuenta que no posee un lenguaje audiovisual, multimedial e interactivo diseñado para la convergencia digital, sino específicamente para la emisión en televisión. Enunciado que afirma Juan Pablo Ortiz, presentador y realizador de los cortometrajes del programa

... los contenidos siempre se han pensado específicamente para televisión, por que nacimos como un canal de televisión y lo de la web es algo que se ha venido implementando desde hace poco, pero ya ahora los contenidos tratan de pensarse en ambas cosas... (Ortiz, 2010).

Comentario que complementa la directora del programa, Dalia Zuleta, al asegurar que "fueron pensados para emisión en televisión y no hemos pensado hasta ahora en que tuviera un lenguaje multimedial" (Zuleta, 2010).

Entonces, si no ha existido un cambio en los elementos básicos del programa y se continúa pensando en la realización para la emisión en televisión, ¿por qué razón los niños manifiestan el desarrollo de habilidades al visualizar los vídeos alojados en la página web, qué elementos han posibilitado la difusión de los contenidos mucho más allá de sus fronteras espaciales y temporales?

Una posible respuesta la tiene el presentador Juan Pablo Ortiz al referirse al aporte de las redes sociales

... una vez conocimos Facebook decidimos armar un grupo que se llama Capicúa de Teledellín y empezamos a administrarlo y yo encontré una nueva forma de que los proyecticos no se quedaran como estancados, se emitieron y murieron... entonces yo dije montemos estos videítos en Facebook a ver qué generamos, qué comentarios nos dejan y que tengan un espacio para verlo cuando quieran. (Ortiz, 2010)

Un ejemplo puntual que valida este comentario y demuestra el impacto de Capicúa Films en las redes sociales es el vídeo clip del Inem Skate, que al 30 de abril de 2010 tenía más de 3.392 reproducciones y 2.500 comentarios de todo tipo. Es posible afirmar que el material audiovisual de Capicúa Films que se encuentran en la web ha cambiado la dinámica tradicional del modelo de comunicación de uno a muchos y ha entrado al terreno de las hipermediaciones, término que hace parte de las nuevas ideologías de la comunicación.

Para entender las hipermediaciones debemos ir más allá del proceso de producción o de las nuevas textualidades: debemos entrar de lleno en las nuevas dinámicas de consumo. Las hipermediaciones traen consigo nuevas modalidades interpretativas (Scolari, 2008, p. 288).

Capicúa ha adquirido una nueva dinámica de difusión y de interpretación de sus mensajes e interacción con sus usuarios con la implementación de su página web y del grupo en Facebook, ha roto la linealidad de su programación y ha permitido que los niños se conviertan en proveedores de sus contenidos, sientan que el programa es de ellos y participen como evaluadores. "Para nosotros es muy importante ver el grado de aceptación que tienen esas notas o ver la participación de los niños, si entendieron el mensaje que estaba ahí... digamos que un día que no haya un mensaje en Facebook uno se preocupa porque no nos estaba viendo nadie o este tema no fue..." (Zuleta, 2010).

El mantenimiento del grupo en Facebook, sumado a la implementación de la estrategia 2.0 por parte de Teledellín, son factores que permiten que Capicúa esté presente en múltiples escenarios, que los niños vean los contenidos las

veces que lo deseen, busquen información complementaria a los temas presentados en televisión, interactúen con los juegos de la página, participen con sus comentarios en las redes sociales y desarrollen algunas habilidades de aprendizaje.

Comentario que valida Yan Camilo Vergara (2010) al preguntarle por las ventajas educativas de la plataforma 2.0: "Pensar en que el modelo posibilite habilidades de aprendizaje puntualmente hablando de Capicúa yo creería que sí... lo único que estamos haciendo es hablándole al niño con las herramientas que maneja contemporáneamente". Y complementa Isabela Posada (2010), capiamiguita del programa: "... en Internet hay muchas más cosas que aprender, por ejemplo cuando uno está enfermo uno puede buscar cuál es el virus que uno tiene... y también cuando ve programas a los lados uno se puede informar de muchos más programas".

La respuesta de los niños frente al modelo convergente de televisión e Internet demuestra las posibilidades que tienen los contenidos educativos de Capicúa para desarrollar habilidades de aprendizaje en sus espectadores, pero también, en un grado mayor, el desconocimiento que existe en ellos sobre lo que realmente debería ser un medio en el cual pudieran interactuar con los vídeos y la información, controlar los temas expuestos, y tener un flujo de información de uno a muchos y de muchos a muchos, situación que realmente no se presenta en la plataforma de Teledellín 2.0.

Aun así, este novel experimento de convergencia digital en Antioquia ha superado límites territoriales, espaciales y temporales convirtiéndose en una ventana de Medellín para el mundo, logrando cambiar, entre otras cosas, la cara de una ciudad estigmatizada por la violencia que ha pasado del miedo a la esperanza.

Comprendiendo las convergencias

Investigar sobre narrativa multimedial, en un lugar en el cual las hipermediaciones apenas comienzan a desarrollarse desde lo formal y teórico, y no desde la experimentación como Teledellín 2.0, ha sido un positivo reto académico para el autor de este artículo. Es reconocer la existencia

de otra perspectiva de los medios audiovisuales, como la afirma el creador de la plataforma, "Es sentir la televisión desde otro punto de vista, es integrar con los modelos interactivos que se están proponiendo en la contemporaneidad". (Vergara, 2010)

En un inicio, la exploración bibliográfica, intergráfica y vídeográfica arrojó una serie de publicaciones y material audiovisual que permitieron comprender la importancia del asunto seleccionado y la pertinencia del problema abordado en la investigación, especialmente por la falta de desarrollo del tema en Medellín.

Identificado el material audiovisual disponible en Youtube, Facebook y Vimeo, se realizó un análisis de los vídeos desde la narrativa audiovisual, pedagogía del mensaje e interactividad, tomando como punto de partida la no existencia de un lenguaje adaptado a la multimedialidad por parte de los realizadores del programa, hipótesis que fue comprobada pero que tuvo un giro con el análisis de los resultados obtenidos en las entrevistas con los capiamiguitos.

Los primeros hallazgos demostraron que los contenidos de Capicúa simplemente estaban siendo trasvasados a la plataforma 2.0 y a las redes sociales, pero no existía ninguna estrategia diseñada para lograr la interactividad con sus usuarios o una narrativa diferente que asegurara mayores posibilidades didácticas para el desarrollo de habilidades de aprendizaje en los telenautas. "... un año después de que la estrategia ha estado al aire nos hemos podido dar cuenta de que ya es necesario empezar a producir contenidos pensados directamente para Internet. En primera instancia podría decirse que fue un traslado de un punto A a un punto B del contenido que se había producido pensado para televisión" (Vergara, 2010).

Los contenidos analizados no utilizan adecuadamente la convergencia digital, no existe un lenguaje que integre lo audiovisual televisivo con lo audiovisual y escrito de Internet, no hay forma de que el emisor pueda impulsar el proceso de manera independiente por cada medio o de forma integrada, entre uno y otro o combinándolos. "La convergencia no se refiere sólo a la vinculación yuxtapositiva de dos medios para reforzar una

idea o la exposición de una acción por cada uno de manera autónoma y con sus posibilidades separadas, sino a una auténtica integración e interacción" (Cebrián, 2004, p. 203).

Teniendo claros los resultados del análisis hecho a los vídeos alojados en las redes sociales, verificando así el problema definido con la metodología del marco lógico, el siguiente paso fue realizar el estudio de la página web del programa y sus componentes, específicamente seleccionando tres juegos y seis vídeos que fueron estudiados por sus características de género, narrativa y contenidos.

La página fue analizada por medio de una ficha de evaluación de hiper-media, utilizada durante los estudios de la maestría en E-Learning en la asignatura Diseño de Materiales, la cual era pertinente por cubrir aspectos informativos, técnicos y pedagógicos de la página. La aplicación permitió comprobar una serie de falencias y debilidades en cuanto a la fiabilidad, contenidos, bidireccionalidad, y accesibilidad, así como la nula respuesta frente a diferentes inquietudes que se presentaron al momento de realizar el análisis. Esta actividad fue compartida con la profesora de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín, Especialista en Pedagogía de la Virtualidad, Claudia Vásquez, quien aportó una serie de valiosos elementos para el análisis y evaluación del portal desde la interactividad que contrastan completamente con los conceptos de Mariano Cebrián (2004): "La interactividad no es solo para el diálogo con las máquinas, o entre personas mediadas por las máquinas, sino una forma de intervención en los procesos comunicativos para elaborar el producto, formar parte del contenido y reelaborarlo" (p. 202).

Posteriormente, se diseñó una herramienta para realizar la entrevista a los capiamiguitos que cumplieran con la edad establecida, entre 8 y 11 años. La base de datos entregada por la directora Dalia Zuleta permitió preseleccionar alrededor de 63 niños entre los 180 registrados, y entrevistar a 18 de ellos de diferentes capacidades sociales, económicas y académicas.

Los diálogos demostraron que el aprendizaje de un niño tiene que ver más allá con su capacidad

cognoscitiva y que entran en juego otros factores que ni la televisión ni la escuela pueden controlar. Premisa que fue constatada con la entrevista a las licenciadas en educación preescolar Mary Luz Pamplona y Ángela María Cano (2010), "un niño puede que no tenga muchas capacidades pero, si tiene amor, aprende... si tiene el acompañamiento, si tiene el estímulo, aprende".

Los hallazgos encontrados en las entrevistas de los niños, contrastados con los conceptos de las profesoras, permitieron identificar elementos fundamentales para la realización del diseño pedagógico para la página web, teniendo como base primordial la integración de los lenguajes y la potenciación de la interactividad.

Características del lenguaje audiovisual convergente

El punto de partida para este análisis fue definir una ficha que permitiera conocer los componentes de la narrativa audiovisual de los vídeos alojados en la página web. Estructura, códigos visuales, sonoros, gráficos y sintácticos fueron los elementos que orientaron el estudio de este elemento fundamental para el desarrollo de habilidades en los capiamiguitos, teniendo en cuenta que se trataba de un programa infantil de carácter educativo. "El objetivo es educativo y se va a llevar de una forma entretenida, el entretenimiento no es como el objetivo en sí sino en la forma en que se va a cumplir el objetivo educativo" afirma Dalia Zuleta (2010), directora del programa.

Este concepto, sumado a la revisión bibliográfica sobre televisión educativa permitió obtener otro elemento de análisis de Agustín García Matilla (2003), quien citando a Postman (2001, *Divertirse hasta morir*, p. 150) afirma: "... la televisión en su conjunto es educativa, pues influye en positivo o negativo sobre la adquisición de normas, valores, conceptos... la televisión educa parcialmente y desde luego puede ser muy útil para la educación y servir a la educación en coordinación con otras instancias" (p. 82).

Con estos elementos se estudiaron los vídeos, teniendo en cuenta, además, la apreciación, los contenidos y el análisis textual.

... el análisis textual apunta a recuperar algunos puntos esenciales. Por un lado, desplaza su atención hacia los métodos concretos del texto y hacia los modos en que dicho texto se construye y, por otro lado, extiende su atención hacia el modo de interpretar su significado en sentido global, de valorizar, los temas de los que se habla y las formas de enunciación de su propio discurso. (Casetti, di Chio, 1999, p. 251)

Todo esto permitió hallar los siguientes resultados, teniendo en cuenta que el lenguaje es fundamentalmente televisivo:

- Las estructuras narrativas son las tradicionales, no hay ninguna variación ni nuevo aporte que les permita a los niños intervenirlas de alguna forma para interactuar con ellas; se limitan a tener un principio, desarrollo y final.
- Los códigos visuales construyen el valor figurativo y narrativo adecuado para que el niño pueda comprender claramente el contenido y la intención significativa del vídeo. "Uno puede conocer más de las cosas, ya en la televisión o en Vimeo uno puede ver los diferentes planos a través de las imágenes. Dependiendo del plano uno ya sabe lo que está pasando en esa situación" (Echeverri, 2010); comentario que se articula adecuadamente con la definición que da Marcel Martin (1999) sobre la imagen: "... si el sentido de la imagen depende del contexto fílmico creado por el montaje, también depende del contexto mental creado por el espectador; cada uno reacciona según sus aficiones, su instrucción, su cultura, sus opiniones morales, políticas y sociales, sus prejuicios e ignorancias" (p. 33).

No hay una nueva propuesta en cuanto al uso de planos cerrados teniendo en cuenta las dimensiones de la pantalla: "Hay algo también para la web y es privilegiar mucho los primeros planos, porque a veces en los planos generales se pierde mucho la información dependiendo del receptor donde esté viendo ese programa" (Zuleta, 2010).

En cuanto a los códigos sonoros, cumplen con sus funciones narrativas, descriptivas, dra-

máticas y líricas, incluso son estos elementos los que logran tener mayor impacto en los niños pues la música los divierte y crea en ellos emociones, como lo afirma Isabela Posada (2010): "A mí la música me genera alegría, si hay una canción deprimida me deprime, si hay una canción triste me da tristeza y el resto me alegra. La música crea en mí sentimiento". Pensamiento que tiene sentido desde la teoría del lenguaje cinematográfico, como lo afirma Marcel Martin (1999): "La música interviene como contrapunto psicológico con el fin de proporcionarle al espectador un elemento útil para la comprensión de la tonalidad humana del episodio". (p.136)

- Los códigos gráficos complementan adecuadamente la información narrativa, visual y sonora, son diseñados para la emisión en televisión y no la web; por ende, no existe ningún elemento que posibilite la interactividad entre los contenidos y los usuarios. Aun así llaman la atención de los capiamiguitos, por ejemplo, para Miguel Restrepo (2010): "Las letras eran para uno entender mejor sobre lo que hablaban".
- Por último, los códigos sintácticos no tienen mayor variación en cuanto al tipo de montaje, las formas de narración o el uso de los signos de puntuación; normalmente son narraciones lineales articuladas a la estructura narrativa tradicional. Es muy evidente el uso de ritmo rápido acompañado con música alegre y divertida que permite enganchar al niño con el contenido.

Lo más particular, como ya lo había dicho en este artículo, es que los niños pueden aprender con la narrativa tradicional que utiliza Capicúa, sin tener en cuenta que la visualizan en un medio completamente diferente que debería tener su propio lenguaje, como la afirma Rafael Díaz (2009): "cuando el vídeo salta al ciberespacio se convierte en un elemento más de un nuevo lenguaje, el lenguaje hipertextual o hipermedia, en el que vuelven a interrelacionarse los elementos constitutivos del lenguaje audiovisual, pero no mediante una coordinación que produzca una unidad de sentido cerrada" (p. 69).

Lenguaje hipertextual en el cual apenas se está comenzando a tomar conciencia en Medellín:

No ha habido un cambio en la narrativa de los programas, en cuanto a la estructura narrativa, manejo de planos, sonidos, edición, graficación, sino que sobre esa misma base se empieza a generar un proceso en el cual las cosas se construyen en una doble vía y empiezan a concentrarse en cada una de las cosas que ellos quieren puntualizar a la hora de sentirse parte de esa nueva narración... (Vergara, 2010)

Definitivamente, los niños entrevistados manifestaron aprender más por las emociones que les trasmite el lenguaje audiovisual que por los contenidos educativos de los vídeos, concepto que se valida desde la percepción de Joan Ferrés (2005): "En un programa de vídeo adecuadamente concebido las intenciones se comunican en el acto mismo de disfrutar las sensaciones. Es decir, son las emociones suscitadas por la interacción de las imágenes, música, palabra y efectos sonoros las que están cargadas de sentido o significación" (p. 93).

El sentido que otorga el lenguaje audiovisual es lo que permite desarrollar diferentes habilidades de aprendizaje en los capiamiguitos, dependiendo del contenido educativo del vídeo. Para Magdalena Albero (2001) "La televisión es parte de la vida cotidiana del niño y por tanto de su proceso educativo, pero la forma en la que la utiliza no está necesariamente modelada por los contenidos televisivos sino por el uso y la comprensión individual de esos contenidos" (p. 120).

Contenidos que la escuela reconoce en su función de educar, pero de una forma consciente y adecuada: "...no es sentar el niño al frente del televisor mientras la mamá hace algo en la cocina, no. Es la mamá estar controlando y dirigiendo las actividades. La televisión educa sabiéndola manejar y controlar", concluye la profesora de preescolar Ángela María Cano (2010).

Los elementos descritos nos permiten configurar la experiencia educativa de Capicúa en la web bajo dos conceptos: cibertelevisión y televisión a la carta. Por cibertelevisión se entiende la

posibilidad de visualizar la programación completa de un canal en Internet de forma sincrónica, situación que se presenta con Telemedellín 2.0 al emitir por live streaming.

Capicúa se configura como televisión a la carta, "... es el acceso asincrónico a programas y fragmentos de programas de televisión, incorporados al ciberespacio por sus creadores o titulares de derechos" (Díaz, 2009, p. 72). Experiencia que viven hoy en día los capiamiguitos telenautas con los vídeos que están alojados en Vimeo o en las redes sociales que hacen parte de Telemedellín 2.0.

Lenguaje hipermedia o hipertextual, ciber-televisión, televisión a la carta o información audiovisual interactiva, denominaciones que podría utilizar para configurar el valor de Capicúa en la web, cada una con sus características particulares y únicas que de una u otra forma nos permiten comprender una experiencia significativa en la red para la televisión de Medellín, la convergencia digital y sus posibilidades educativas.

Lenguaje multimedial e interactividad

Otro de los elementos fundamentales que se trabajaron en la investigación de Capicúa fue su componente multimedial, entendiendo este concepto desde el modelo convergente de televisión e Internet y la forma como se utilizan los vídeos en la página web del programa, comprendiendo, además, que allí no sólo están alojados algunos contenidos audiovisuales sino también varios juegos que pueden desarrollar habilidades de aprendizaje por medio de la interactividad, integración e interacción con los usuarios.

Lo multimedial fue asumido desde las posibilidades de comunicación entre los usuarios con el programa de televisión; con ellos mismos, la posibilidad de generar sus propios contenidos y la búsqueda de la información, así como la capacidad que tiene la Internet para romper la linealidad y las fronteras especiales y temporales.

Internet significa interactividad, multilingüismo, ubicuidad, personalización y convergencia multimedia. Es el primer medio capaz de expresarse mediante textos enlazados hasta el infinito unos con otros,

vídeos, gráficos animados, audios o fotos y el primer medio accesible desde los más variados soportes, especialmente teléfonos móviles, agendas y libros electrónicos, televisores, coches o las clásicas computadoras. (Pérez de Silva, 2002, p. 64)

La página web fue analizada teniendo en cuenta aspectos de la información, técnicos y pedagógicos; se encontró allí una serie de elementos que hacen que la convergencia digital no esté siendo aprovechada al máximo por los realizadores del programa para lograr la interactividad con sus usuarios

Los hallazgos más importantes de esta evaluación realizada por el autor y la profesora de la Universidad de Medellín, Claudia Vásquez, son los siguientes:

- Fiabilidad: no tiene bibliografía que permita constatar la veracidad de los textos. Lo único que se podría verificar es la información general del programa de televisión observando que se transmite en el horario publicado y sobre los temas que anuncia.
- Contenidos: son diferentes en cada opción, en los "Derechos de los niños, niñas y adolescentes" hay un contenido de texto e imagen más completo, las demás opciones no lo tienen y tampoco se observa una complementariedad; por ejemplo: "Cecile y Pepo" tiene sólo descripción, "Club de amiguitos" tiene error al mostrar una imagen y no tiene un texto que explique lo que es, cuenta con un vídeo sobre un safari pero no es claro el para qué.
- Propósito: no es claro, no se entiende la relación de la página con el programa. En la página inicial aparecen las temáticas para cada día de la semana, lo cual debería relacionarse en la Web por días, igualmente en el caso de los "Capijuegos", comienza con los "Derechos de los niños, niñas y adolescentes" y los demás no se relacionan con la multimedia ni con el programa de televisión.
- Funcionamiento: en la mayoría no hay instrucciones que le indiquen al usuario qué debe hacer. El caso más notorio es "Capijuegos" donde "Los Derechos" es una mul-

timedia con muy poca interactividad que no permite jugar; el Capicéntrese tiene la instrucción; en Capipapa se deduce qué hacer, al igual que El acertijo, no se sabe qué hacer e incumple con las normas de formulario.

- Desarrollo de procesos mentales: por las características del elemento y por la explicación de la página lo único que podría hacerlo es el "Capicéntrese". La multimedia de los derechos de los niños puede favorecer el aprendizaje, pero con un control posterior por parte del profesor para verificarlo, de lo contrario la página no tiene elementos que permitan comprobar la efectividad del proceso académico.

En cuanto a la interactividad, interacción e integración y el desarrollo de habilidades de aprendizaje, se hicieron algunos ejercicios con los capiamiguitos al momento de realizar la entrevista con el fin de verificar el conocimiento que podían adquirir con los juegos Capicéntrese, Capipapa y El Acertijo.

Capicéntrese es un juego que favorece la atención y la memoria. Para Mary Luz Pamplona (2010) "... le está favoreciendo la parte cognitiva, claro que lo está haciendo desde la percepción visual porque tiene que saber dónde apareció el muñequito y buscar el otro. Desde lo cognitivo le está favoreciendo todo lo que tiene que ver con semejanzas o diferencias".

Capipapa permite mejorar la coordinación manual y el esquema corporal. "También debe auto reconocerse, que sepa que los ojos van arriba, que entienda el esquema corporal. Para que un niño logre hacerte eso es porque tiene un auto-reconocimiento del esquema corporal", complementa la profesora Pamplona. (2010).

El Acertijo fundamentalmente busca desarrollar habilidades de tipo cognitivo. Para la profesora Cano (2010) "Todo eso es de cognición y tiene que ver con lenguaje, con comprensión verbal".

Al indagar por las posibilidades de interacción e integración entre los capiamiguitos y el programa se encontró una serie de respuestas que permiten conocer qué tanto saben los niños de la existencia de la página web, el grupo en Facebook y las

herramientas con las cuales se pueden comunicar entre sí y con los realizadores de Capicúa.

Para los entrevistados, la forma más común para comunicarse con el programa es a través del teléfono; pocos conocen el chat o el correo electrónico, y algunos indican que asistiendo al canal. Se pueden comunicar entre ellos por medio del grupo en Facebook, por el chat de Capicúa o por el teléfono.

Otro elemento identificado en las entrevistas y que despierta interés es la preferencia de la gran mayoría de los niños por el programa en televisión reconociendo que pueden aprender más al verlo por Internet. Por ejemplo, para Sebastián Echeverri (2010) "Se ve mejor y no se traba como en el PC, la televisión es mejor porque llega más rápido la señal y se entiende más, me gusta más la televisión". En cambio, para Sofía Gómez (2010) "Porque donde mi abuela yo no me sé el canal en cambio lo puedo ver por Internet, cuando quiera me puedo meter a ver cosas que yo no vi"; y otra razón que justifica la convergencia es el comentario de Jerónimo Cardona (2010) "Por Internet tiene facilidades para la gente que está en otro país y puede ver el programa que no podría ver por televisión".

Los comentarios anteriores están relacionados directamente con las apreciaciones que tienen los capiamiguitos sobre la importancia de Internet, estos son algunos de sus pensamientos:

"Si está interesado en aprender los puede ver tanto en televisión como Internet, uno puede aprender más por Internet porque los podemos repetir las veces que queramos, podemos estudiar las veces que queramos y en cambio en televisión sólo lo vemos una vez" (Diego Palacios, 2010).

"Como es la página uno puede ver más cosas, en cambio en televisión solo ve el programa, en cambio uno puede jugar y ver otras cosas para aprender. Uno aprende más" (Miguel Restrepo, 2010).

Las razones por las cuales los niños consideran que aprenden más viendo Capicúa por Internet que en televisión son las siguientes:

Hablar con los amigos 30%; verlo varias veces 23%; comentar en redes sociales 17%; desde donde quiera 10%; aprender por ti mismo 10%;

buscar información 7%; aprender por repetición 3%, y generar tu propia información 0%.

Estos porcentajes validan los comentarios hechos por la directora Dalia Zuleta frente a la importancia de la web 2.0 desde lo educativo,

Una de las cosas fundamentales en la televisión educativa es repetir y para cierto rango de edad es importante mostrar la información varias veces, a los niños les gusta predecir y decir claro, ahí van a decir tal cosa... la plataforma ayuda para que el niño cuando quiera pueda volver a ver ese contenido, o querer escuchar o querer ver, o algo no le quedó claro, o que disfruta esa cápsula que no necesariamente está dentro del horario del programa, sino que es cuando el niño lo quiera volver a ver (Zuleta, 2010).

Justificado también desde la perspectiva de las profesoras Ángela María Cano y Mary Luz Pamplona (2010), "... esta es una herramienta muy buena de trabajo que les permite hacer como procesos de aprendizaje de pronto más fáciles y porque pueden navegar y conocer experiencias de niños y de otros países, lo que uno como docente presencial no le puede dar".

A pesar de los comentarios positivos sobre las posibilidades de integración e interacción que encuentran los capiamiguitos en la Internet, la realidad es muy diferente en cuanto a la interactividad que generan los contenidos y las herramientas disponibles en la página web... como lo afirma Javier Pérez de Silva (2000) en su libro *La televisión ha muerto*: "Para lograr una página web de éxito hay que incorporar servicios interactivos que promuevan la participación de la audiencia, con opciones de comercio electrónico que aporten rentabilidad" (p. 219), lo cual, por ahora, está descartado en la plataforma pues su perspectiva es diferente:

El futuro y el presente de Telemedellín 2.0 es comenzar a consolidar el modelo de cómo los realizadores y productores de contenido audiovisual profesionales somos capaces de trasladarnos hacia ese modelo del día a día que es capaz de tener a una persona del común en la cabeza, ese alguien que no ha sido permeado por el contenido académico de la comunicación, por el contenido audiovisual, para empezar a construir

un modelo desprovisto de tanta parafernalia y más lleno de contenido... Sobre esa base, surge la necesidad de desaprender lo aprendido para aprender de la cotidianidad y de lo simple una narración ligada a la naturalidad de las cosas. Yo diría que ese es el reto más grande del futuro y el presente de Telemedellín 2.0, que no es sino un nombre que le otorga la contemporaneidad porque mañana se puede llamar de otra forma y sobre esa base hay que empezar a construir discurso (Vergara, 2010).

Comentario que se puede articular con los conceptos de Carlos Scolari (2008) sobre el poder de las hipermediaciones:

La reflexión teórica sobre las hipermediaciones debe aprender a diferenciarse de los discursos utópicos o catastrofistas sobre la vida digital. El maleable territorio de las ciberculturas es un excelente caldo de cultivo para plantearse nuevos interrogantes pero al mismo tiempo se puede convertir en una indigerible sopa de ideología, mercadotecnia y ciencia ficción (p.292).

Mientras no exista un adecuado uso de la información audiovisual interactiva en la página web de Capicúa, poco podrá hablarse del diseño consciente de contenidos educativos para el desarrollo de habilidades de aprendizaje en los capiamiguitos telenautas, a pesar de manifestarlo en sus entrevistas y constatarlo gráficamente.

Esta es una situación que se espera mejorar, como lo afirma la directora del programa:

Yo creo que ha habido una evolución y creo que hay que seguir creciendo. Para mí lo ideal es que el niño participe por llamada por skype durante el programa, que pueda acceder a todos los contenidos del día en la página web, que realmente encuentre un sitio para el en Capicúa, que haya un sitio que tenga unos juegos más estructurados de acuerdo con la finalidad del programa, yo creo que es un proceso de construcción y crecimiento (Zuleta, 2010).

Las oportunidades están creadas, los medios existen, usuarios comprometidos y seguidores del programa creen en las posibilidades del modelo y lo aprovechan... hace falta creer mucho más

en las potencialidades de la convergencia digital y comenzar a marcar diferencias en la educación en televisión de la región y la nación.

Conclusiones y recomendaciones

Propuesta diseño instruccional página web Capicúa

El primer elemento a tener en cuenta para la realización de una propuesta de diseño instruccional es identificar la página de Capicúa como un medio de información, que les sirve a los teleautas para estar enterados sobre las diferentes actividades relacionadas con el programa de televisión. Es claro que no es un portal diseñado, única y exclusivamente, para educar, aunque quedó demostrado que los juegos pueden desarrollar algunas habilidades de aprendizaje en los niños.

Este punto de partida, es, a su vez, el principal concepto que deben cambiar los realizadores de Capicúa, en sus manos tienen un elemento fundamental para lograr que los contenidos educativos desarrollados en el programa de televisión no pierdan pertinencia después de la emisión al aire, o en live streaming, y puedan articularlos a una propuesta pedagógica que incluya la web para su difusión y aprovechamiento didáctico.

Concepto que se refuerza desde la perspectiva de las profesoras Pamplona y Cano; para ellas un programa de televisión que tenga alojados sus contenidos en Internet puede favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje siempre y cuando esté concebido y dirigido a un público específico, teniendo en cuenta que serviría como un refuerzo al trabajo realizado en el aula de clase.

En este sentido la página podría tener los siguientes elementos:

- A. Capicúa Educativo: Interfaz basada en un modelo para el diseño de ambientes de aprendizaje constructivistas, orientados desde los conceptos de Jonassen para que el usuario participe en la construcción de su conocimiento. Los contenidos estarían basados en los siguientes pasos:
1. Preguntas/casos/problemas/proyectos
 2. Contexto del problema
 3. Representación del problema/simulación

4. Espacio de la manipulación del problema
 5. Casos relacionados
 6. Recursos de Información
 7. Herramientas cognitivas
 8. Conversación / herramientas de colaboración—
 9. Social / apoyo del contexto
- Complementa el componente educativo los siguientes medios sincrónicos y asincrónicos:
- Foros de discusión.
 - Correo electrónico.
 - Repositorio de documentos que complementen la información.
 - Enlaces de interés.
 - Enlace a Medellín Digital, página orientada a la difusión de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en la ciudad de Medellín.

- B. Capicúa Interactivo. Espacio diseñado para tener un contacto bidireccional, oportuno y con control del usuario por medio de la información. Allí se podrían tener los siguientes medios que posibiliten la interactividad:
- Juegos interactivos que posibiliten el desarrollo de habilidades de aprendizaje.
 - Espacio para subir fotografías o vídeos cortos relacionados con los temas del programa de televisión.
 - Comunidad capicúa, medio por el cual se pueden comunicar los diferentes usuarios de la página.
 - Vídeos del programa, material disponible enlazado con preguntas, links de interés e hipervínculos en sus contenidos que le permitan al usuario conocer más información del tema tratado. Además, se podría desarrollar una estrategia que permita a los administradores hacerle seguimiento a los comentarios publicados y realizar una retroalimentación oportuna.
 - Vínculo a un espacio que contenga juegos y vídeos de los personajes del programa.
- C. Capicúa Televisión. Interfaz que contenga las principales informaciones desarrolladas en el programa de televisión y que le permita al

usuario acceder a contenidos emitidos con anterioridad; igualmente puede existir una lista de selección que oriente al telenauta sobre el material disponible, tanto en vídeos como programas emitidos por televisión.

Un vínculo que posibilite comentarios a los contenidos recibidos en el programa, y que permita también sugerencias para el desarrollo y tratamiento de otros temas de interés para el público infantil y juvenil.

Enlaces a videoblogs o páginas de programas educativos como Plaza Sésamo o Discovery Kids.

Propuesta de estrategia formativa modelo convergente

Para que el modelo convergente de Telemedellín 2.0 adquiera un valor interactivo que le permita potenciar la relación con sus usuarios es importante desarrollar toda una estrategia que se base en los rasgos de la información audiovisual interactiva, identificados por Bienvenido León y José Alberto García Aviles (2000, p. 65):

- Inmediatez, posibilitar las consultas del usuario cuando este lo necesite.
- Participación, papel activo del usuario o de los grupos de usuarios, establecer un flujo comunicativo determinado.
- Profundización, brindarle más información y permitirle profundizar en los aspectos que desee.
- Personalización, crear una serie de opciones para que sea el usuario quien determine la forma de conocer el material disponible en la web.
- Narración no lineal, articulada con la opción anterior, el telenauta construye su propio relato por medio del material disponible.

Todos estos elementos apuntan hacia la creación de una valiosa oportunidad para construir sociedad por medio de un modelo convergente de televisión e Internet, creado desde la experimentación informal, que puede cambiar el sentido de un programa infantil local hasta llevarlo a la glocalización. El paso del tiempo se encargará en demostrar qué tan acertado estaba en identificar

un problema de investigación o en potenciar una experiencia significativa para la educación por medio de la convergencia digital: "... el modelo convergente es algo que no debe parar porque es algo que se va construyendo en el día a día y que se va construyendo en la medida en que tenemos esa retroalimentación de las personas... es un modelo que todavía se está construyendo y que debe seguir construyéndose porque cada vez se debe reinventar nuevamente". (Vergara, 2010)

Referencias bibliográficas

- Albero, M. (2001). Infancia y televisión educativa en el contexto multimedia. En: *Comunicar, Revista Científica de Comunicación y Educación*. Vol. 17 pp. 116-121.
- Casetti, F. (1999). *Análisis de la televisión. Instrumentos, métodos y prácticas de investigación*. Barcelona: Paidós. 384 p. *Análisis de la televisión. Instrumentos y prácticas de investigación*.
- Cebrian Herreros, M. (2004). *Modelos de televisión: generalista, temática y convergente con Internet*. Barcelona: Paidós. 319 p.
- Díaz, R. (2009). El vídeo en el ciberespacio: usos y lenguaje. En: *Comunicar. Revista Científica de Educación*. España, No 33, p. 69.
- Bermejo Berros, J. (2005) *Narrativa audiovisual, Investigación y aplicaciones*. Madrid: Ediciones Pirámide. 273 p.
- Ferres, J. (2000) *Televisión y educación*. Barcelona: Paidós. 234 p.
- Fuenzalida, V. (2005). Expectativas educativas de las audiencias televisivas. Bogotá: Norma, 146 p.
- Martin, M. (1999). *El Lenguaje del cine. Iniciación a la estética de la expresión cinematográfica a través del análisis sistemático de los procedimientos filmicos*. Barcelona: Gedisa. 271 p.
- Orozco Gómez, G. (2001). *Televisión, audiencias y educación*. Buenos Aires, Bogotá: Grupo Editorial Norma. 122 p.
- Perez de Silva, J. (2000). *La Televisión ha muerto. La nueva producción audiovisual en la era de Internet: la tercera revolución industrial*. Barcelona: Gedinsa. 250 p.
- Restrepo, M. (2006). *Web un paradigma de comunicación*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. 31 p.

- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa, 317 p.
- Scolari, C. (2007). La televisión, ese fenómeno "masivo" que conocimos, está condenada a desaparecer. *Entrevista a Eliseo Verón*, realizada por Carlos Scolari y Paolo Bertetti. (En línea). Recuperado el domingo 21 de febrero. Disponible en http://www.modernclicks.net/weblog/mediamerica-entrevista_veron.pdf.
- Vélez, M. (2010). [Entrevista con Juan Pablo Ortiz, presentador Capicúa, Teledellín: Narrativa Multimedial de Capicúa]. Grabación en audio.
- Vélez, M. (2010). [Entrevista con Dalia Zuleta, directora Capicúa, Teledellín: Narrativa Multimedial de Capicúa]. Grabación en audio.
- Vélez, M. (2010). [Entrevista con Yan Camilo Vergara, Asesor proyectos especiales Teledellín: Convergencia Digital Teledellín]. Grabación en audio.
- Vélez, M. (2010). [Entrevista con Mary Luz Pamplona y Ángela María Cano, profesoras de preescolar, Envigado: aprendizaje infantil]. Grabación en audio.
- Vélez, M. (2010). [Entrevista con Isabela Posada, capiamiguita, Medellín: Narrativa Multimedial de Capicúa]. Grabación en audio.
- Vélez, M. (2010). [Entrevista con Sara Quintero y 8 amigos, capiamiguitos, Itagüí: Narrativa Multimedial de Capicúa]. Grabación en audio.
- Vélez, M. (2010). [Entrevista con Lucia Quiceno, Miguel Restrepo y Samuel Aguirre, capiamiguitos, Envigado: Narrativa Multimedial de Capicúa]. Grabación en audio.
- Vélez, M. (2010). [Entrevista con Sofía Gómez y Diego Palacios, capiamiguitos, Envigado: Narrativa Multimedial de Capicúa]. Grabación en audio.
- Vélez, M. (2010). [Entrevista con Jerónimo Cardona, capiamiguito, Medellín: Narrativa Multimedial de Capicúa]. Grabación en audio.
- Vélez Venegas, C. A. (2002). *Televisión infantil: voces de los niños y de la industria televisiva*. Bogotá: Convenio Andrés Bello, Fundación Antonio Restrepo Barco. 229 p.
- Vergara, Y. C. (2009). *Teledellín 2.0: Una mirada a la televisión en Internet*. (En línea) recuperado el jueves 12 de noviembre. Disponible en <http://mediosdigitalesmedellin.blogspot.com/>.
- Willen Bult, J. Experiencias internacionales en televisión infantil. La interactividad en KRO Youth. En: *Red de la Iniciativa de Comunicación* (en línea) recuperado el viernes 18 de diciembre. Disponible en <http://www.comunit.com/es/node/280709/37>.

