

UNED

Facultad
de Educación

Trabajo Final de Máster
Comunicación y Educación en la Red

Subprograma de Investigación
en Comunicación digital en la Educación

CREACIÓN Y LECTURA EDUCOMUNICATIVA DEL MAPA MULTIMEDIA

Valeria Levratto y Ana Sánchez Zarco
Madrid, septiembre de 2011



**Creación y lectura educomunicativa
del mapa multimedia**

Título original:
"Creación y lectura educomunicativa del mapa multimedia"

Autoras:
Valeria Levratto y Ana Sánchez Zarco

Director:
Roberto Aparici

Trabajo final de Máster: Comunicación y Educación en la Red: de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento.
Subprograma de Investigación en Comunicación Digital en Educación. UNED (2011).



Esta obra se distribuye bajo una licencia Creative Commons.

Se permite la copia, distribución, uso y comunicación públicos de esta obra bajo las siguientes condiciones:

- Se debe acreditar y reconocer explícitamente la autoría de la obra.
- No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.
- No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Este es un resumen fácilmente legible y jurídicamente válido del Texto Legal completo que puede encontrarse en:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>

Diseño de las cubiertas e imágenes interiores:
Valeria Levratto y Ana Sánchez Zarco

Agradecimientos

Tras algunos años en la enseñanza como profesora de primaria, pasar nuevamente por la parte del alumnado me ha hecho revisitarme y volver a plantearme muchas cosas. Y sobre todo a preguntarme. Ahora que la línea imaginaria que marca la dicotómica y casi antagónica relación entre quien está delante de una cátedra y quien está detrás, ha desaparecido gracias a la nueva enseñanza que nos ha propuesto el Master, me veo proyectada en un futuro profesional y académico distinto. Y este trabajo es uno de sus primeros frutos.

Fruto que ha crecido por la pasión, la energía, la inteligencia que **Ana** me ha transmitido, creyendo siempre en nosotras y en nuestro trabajo y estudio juntas, como solo la mejor compañera y amiga sabe hacer.

Fruto que ha echado sus primeros brotes gracias a **Gerardo** y que ha tenido profundas raíces en **Roberto** y **Sara** y que justo cuando su esencia parecía perder el rumbo le han sabido dar nuevos colores y armonía.

Fruto que ha madurado gracias a los ojos de **Santi** que día tras días miran a la vida junto con los míos.

Fruto que tiene otra raíz muy profunda allí en aquella ciudad costera de Italia donde **mis padres y mi hermana**, a pesar de las distancias, siempre están.

Fruto de una decisión tomada hace mucho tiempo y que también **mi País** ha hecho posible.

Fruto de todos **los amigos y amigas** que comparten conmigo dudas, reflexiones, charlas, montañas, sentimientos y pasión por la vida, y a todos los **docentes, compañeros y compañeras del Máster**, y a las personas que se han demostrado muy colaborativas para realizar las entrevistas...

...porque siempre habrá cosecha y crecerán nuevos frutos... y será gracias a todos vosotras y vosotros!

Valeria

Agradecimientos

Después de dos años de haber emprendido la andadura en este Máster, que ha resultado ser único, me encuentro escribiendo el Trabajo de Final de Máster, sin tener la certeza de todo lo que ha supuesto haber caminado hasta aquí. Creo que he conseguido dotar de palabras y argumentos a algunas ideas confusas que ya existían, además de aprender mucho más con estudio, esfuerzo y placer, ya que he admirado cada día más la profesión docente, que sabiamente han sabido transmitir tanto los y las docentes de este Máster, como los compañeros y compañeras que hemos compartido esta experiencia inolvidable.

Sé que este esfuerzo no habría sido posible sin la familia que me acompaña en la vida, dándome su apoyo y amor incondicional, y siendo puntos cardinales siempre.

Gracias a los amigos, amigas, a Gerardo y Blanca, así como a todas las personas que han participado en este trabajo y nos han ofrecido la posibilidad de aprender con ellas. A Pablo y Manuel, por ser además ejes de mi vida.

A Sara Osuna y Roberto Aparici, extraordinarias personas y docentes, que han sido y son referentes de este aprendizaje que continúa en permanente construcción.

Y a Valeria, porque esta experiencia ha tomado forma gracias a la especial conexión que nos ha convertido en muy buenas compañeras, y mejores amigas.

Con admiración y deseos de seguir compartiendo, gracias.

Ana

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| 1. INTRODUCCIÓN..... | 9 |
| 1.1 Relevancia de la investigación..... | 11 |
| 1.2 Objeto de estudio..... | 13 |
| 1.3 Supuestos de partida..... | 15 |
| 1.4 Conceptos claves y antecedentes..... | 16 |
| 1.5 Delimitación del campo de estudio..... | 19 |
| 1.6 Objetivos generales y específicos..... | 21 |
| 1.7 Estructura del trabajo..... | 22 |
| | |
| 2. ENFOQUE PSICOPEDAGÓGICO..... | 25 |
| 2.1 Antecedentes constructivistas..... | 26 |
| 2.1.1 Construir y deconstruir el conocimiento..... | 27 |
| 2.2 Las TIC como facilitadoras del aprendizaje..... | 30 |
| 2.3 Nodos de conocimiento en la red conectivista..... | 33 |
| | |
| 3. ENFOQUE EDUCOMUNICATIVO..... | 39 |
| 3.1 Comunicación educativa..... | 42 |
| 3.2 Mediadores comunicativos..... | 44 |
| 3.3 Hacia una competencia mediática y semiológica..... | 45 |
| | |
| 4. ENFOQUE SEMIÓTICO..... | 49 |
| 4.1 Representaciones y significados..... | 51 |
| 4.2 Mapa como icono y texto..... | 54 |
| 4.3 Los mapas y la construcción de la realidad..... | 57 |



| | |
|---|-----|
| 5. DIMENSIÓN, NATURALEZA Y LENGUAJES DEL MAPA MULTIMEDIA..... | 63 |
| 5.1 Las mediaciones de la palabra y de la imagen..... | 64 |
| 5.2 La palabra como mediadora del conocimiento..... | 66 |
| 5.3 La experiencia visual..... | 69 |
| 5.4 La experiencia sonora..... | 72 |
| 5.5 Los estereotipos en los mapas..... | 75 |
| 5.6 Educar desde las emociones..... | 78 |
| 5.7 Convergencia, medios y educación..... | 82 |
| 5.8 Elementos básicos del multimedia..... | 84 |
| 5.9 La nueva dimensión de la escritura: el hipertexto..... | 87 |
| 5.9.1 Antecedentes del hipertexto..... | 88 |
| 5.9.2 Breve génesis del hipertexto..... | 89 |
| 5.9.3 Lectura hipertextual..... | 90 |
| 5.10 El hipermedia: unión de hipertexto y multimedia..... | 93 |
| 5.11 Comunicación interactiva..... | 95 |
| 6. ESTUDIO DEL MAPA MULTIMEDIA..... | 99 |
| 6.1 Etapas y procesos creativos..... | 100 |
| 6.1.1 Pre-producción..... | 101 |
| 6.1.2 Producción..... | 104 |
| 6.1.3 Post-producción..... | 106 |
| 6.2 Análisis denotativo..... | 106 |
| 6.2.1 Interfaz..... | 107 |
| 6.2.2 Usabilidad y accesibilidad..... | 112 |
| 6.2.3 Tipo de navegación..... | 114 |
| 6.2.4 Interactividad..... | 115 |
| 6.2.5 Análisis audiovisual..... | 116 |
| 6.3 Análisis connotativo..... | 117 |
| 6.3.1 Naturaleza de la imagen digital..... | 117 |
| 6.3.2 Narrativa visual y sonora multimedia..... | 118 |
| 6.3.3 Narrativa audiovisual..... | 119 |

| | |
|---|-----|
| 7. METODOLOGÍA Y ANÁLISIS DE DATOS..... | 123 |
| 7.1 Investigación social..... | 124 |
| 7.2 Gestión del trabajo colaborativo para el desarrollo del Trabajo de Fin de Máster..... | 125 |
| 7.3 Universo de estudio..... | 131 |
| 7.4 Fases de la investigación..... | 132 |
| 7.5 Análisis de datos del estudio de campo..... | 137 |
| 7.5.1 Interfaz y Mapa..... | 141 |
| 7.5.2 Mapas..... | 146 |
| 7.5.3 Navegación..... | 149 |
| 7.5.4 Interactividad..... | 151 |
| 7.5.5 Elementos educomunicativos para la elaboración del mapa multimedia..... | 154 |
| 7.5.6 Modalidades de lectura..... | 157 |
| 7.5.7 Sobre Multimedia, Interactividad, Hipertexto..... | 160 |
| 7.5.8 Lenguajes multimedia..... | 163 |
| 7.5.9 Usos educomunicativos del mapa multimedia..... | 167 |
| 7.5.10 Estereotipos..... | 172 |
| 7.6 Observaciones finales al estudio de campo..... | 175 |
| 8. CONCLUSIONES..... | 187 |
| 9. BIBLIOGRAFÍA..... | 195 |
| 10. WEBGRAFÍA..... | 201 |
| 11. ANEXOS..... | 205 |
| 11.1 Análisis de Usabilidad..... | 210 |
| 11.2 Capítulo original “Procesos migratorios en España. Emigración económica a Europa (1960-1973)” del “Atlas de las Migraciones”..... | 217 |
| 11.3 Guión de entrevistas abiertas semiestructuradas..... | 220 |
| 11.4 Transcripción de entrevistas..... | 225 |
| 11.5 Referencias de mapas multimedia..... | 354 |

RESUMEN

Este trabajo se compone de dos partes: un desarrollo teórico y su aplicación de carácter práctico. El marco teórico está compuesto por el enfoque psicopedagógico constructivista tomado como referencia, junto con los nodos de conocimiento de la red conectivista que caracterizan a la sociedad digital actual, en la que existe necesidad de desarrollar competencias mediáticas y semiológicas, contenidas en los enfoques semióticos y educomunicativos que componen la totalidad de la parte teórica.

El carácter práctico se desarrolla a través del estudio aplicado a la creación de un mapa multimedia, en el que se realizan: el estudio de las etapas creativas, los análisis denotativo y connotativo, y finalmente se observan los lenguajes multimedia que lo componen. En el estudio de sus lenguajes se delinean los elementos básicos de su naturaleza y navegación, mientras que en los diversos análisis se estudian sus múltiples aspectos y cualidades de tipo audiovisual e hipertextual. En esta investigación aplicada se toma el mapa multimedia creado como eje central en torno al cual se quieren hacer converger dos aspectos distintos y a la vez sumamente complementarios: su creación vista bajo la perspectiva educomunicativa de la producción y por otro lado, desvelar sus potenciales lecturas plurales a través de la investigación social.

La investigación social de tipo cualitativo compone la última parte práctica de este trabajo, la cual se concluye con observaciones de los dos grupos de expertos seleccionados en el campo de investigación; personas del ámbito de la producción multimedia y del ámbito educativo, que tratan aspectos del medio digital y del mapa multimedia concreto, considerado como una válida herramienta en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La totalidad de este estudio se ha realizado de manera colaborativa, involucrando a sus investigadoras de manera equitativa, produciendo un aprendizaje que se ha realizado gracias al esfuerzo y puesta en común de los objetivos, para llegar a realizar un trabajo final que pueda gozar de puntos de vista variados y cuya totalidad es mayor que la suma de las partes.

"Enseñar no es transferir conocimiento
sino crear las posibilidades para su propia construcción"

(Paulo Freire)



1. INTRODUCCIÓN



1. Introducción

La siguiente investigación social es el Trabajo de Fin de Máster llevado a cabo tras el intenso y muy interesante estudio de más de un año de distintas asignaturas, que a pesar de tener enfoques y temáticas distintas, convergían de una manera u otra hacia el mismo camino comunicativo-pedagógico y fomentaban la misma metodología constructivista en la cual el alumnado es responsable y constructor de su propio aprendizaje.

La idea de este proyecto nace, como se comenta más detalladamente en el capítulo 6, de acuerdo a este tipo de metodología y con la voluntad de seguir trabajando de manera colaborativa y complementaria, desarrollando una temática que ambas consideramos interesante: el mapa multimedia como herramienta educomunicativa, representación del espacio y la realidad.

La tecnología se ha utilizado y se usa en los escenarios de enseñanza y aprendizaje como recurso de apropiación del medio, a través de su análisis permite la comprensión de su expresividad y adquisición de competencias de lectura y autoexpresión. Esta muestra de apropiación didáctica del medio comunicativo es impulsada por la presencia de una nueva tecnología, su exploración y recurso educativo se repite a lo largo de la historia con la aparición de nuevas tecnologías, ya que "la tarea unificadora de la escuela exige que su propia estructura se base en la coherencia entre la sensibilidad de nuestro tiempo, los medios de que dispone y el propio sistema cultural." (Ferrés, 1993:30)

Los medios de difusión se han ido transformando desde la aparición de la imprenta, lo que nos hace actualmente "percibir el libro como tecnología" (Landow, 2009:76). Cada medio nuevo incide de manera directa en la sociedad y las nuevas vías tecnológicas de comunicación ofrecen múltiples puntos de vista, entropía, convergencia de medios y lenguajes, estructuras no lineales, intermitentes e hipertextuales, comunicación interpersonal y masiva en un mismo medio, exigiendo a sus usuarios nuevas destrezas tanto comunicativas como cognitivas, ante la gran masa de información disponible.

Las comunicaciones comienzan a ser eminentemente digitales, favorecidas por la comunicación social que ofrecen por ejemplo las redes sociales, en las que se utilizan variedad de lenguajes (audiovisuales, texto, hipertexto, imagen, sonido, etc.), lo que

promueve la necesidad de nuevas alfabetizaciones (tanto mediáticas como digitales) originadas por las transformaciones tecnológicas, y la necesidad de dotar de voz y expresión a la futura ciudadanía con libertad de pensamiento.

Se observa que actualmente los medios “son lenguajes, metáforas, dispositivos tecnológicos, escenarios donde se genera, se gana o se pierde poder; son mediaciones y mediadores, lógicas, empresas mercantiles; son instrumentos de control y moldeamiento social, y a la vez, son dinamizadores culturales y fuente de referentes cotidianos; son educadores, representantes de la realidad y son generadores de conocimiento, autoridad y legitimación política” (Orozco, 2000:9). Dada la naturaleza hipertextual de un mapa multimedia, se requiere abordar sus características desde el espacio semiótico, para definir el concepto de mapa como signo y representación de la realidad, analizando su representación icónica y cultural a través de la pedagogía de la imagen y a una pedagogía integradora de lenguajes que hace hincapié en el desarrollo e incidencia del audiovisual y multimedia en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Empezando por la descripción de las fases de su creación y por el análisis denotativo y connotativo de su estructura, que permiten comprender su origen y desarrollo, se pasa al análisis detallado de sus lenguajes específicos, entre ellos el visual, auditivo, icónico para luego contextualizarlo en el ámbito del hipertexto y del multimedia. Aquí la nueva dimensión de la lectura y de la escritura cobran importancia debido a las nuevas, o distintas modalidades en las que los usuarios se enfrentan en el medio digital.

A continuación detallaremos el objeto de estudio, los supuestos de partida, la relevancia de la investigación, los conceptos claves y antecedentes, la delimitación del campo de estudio, los objetivos generales y específicos, la estructura general del trabajo, y finalmente el estudio que aporta este trabajo al mundo académico, específicamente a los estudios de educomunicación.

1.1 Relevancia de la investigación

En este trabajo se parte de la complejidad que supone la transformación y adaptación de un tipo de lenguaje como es el texto escrito, a un lenguaje y estructura multimedia, proceso que se realiza muy a menudo, en muchas ocasiones adaptando el primero a los



distintos medios, y a veces no permitiendo la posibilidad de crear un nuevo lenguaje que aúna las características de cada tipo utilizado y donde convergen los medios, como explican Osuna y Aparici: “con la web está ocurriendo lo que hicieron otros medios: basarse en lenguajes mediáticos anteriores y, en este caso, aún sigue siendo un medio, desproporcionadamente gutenberguiano” (2010:313).

Por ello, en esta investigación se propone desarrollar y analizar las distintas etapas de creación, con el fin de hacer explícito el proceso de “traducción” y sus posibles dificultades, para producir una herramienta que pueda resultar útil al colectivo de profesionales que se ocupa de estos temas. De esta manera la estructura del proceso podría considerarse una guía procedimental abierta en el momento de encarar la transformación de un formato a otro, y sus características pedagógicas y comunicativas en la emergente Sociedad del Conocimiento, que facilita la co-autoría y creación, haciendo uso de los diferentes tipos de expresión disponibles.

Debido a que estamos inmersos en dicha Sociedad, resulta fundamental hacer hincapié sobre las lecturas plurales que pueden tener algunas herramientas multimedia, para poder aportar nuevos datos sobre cómo ellos conviven con todos nosotros y nosotras y de qué manera puedan ser útiles en un proceso de enseñanza y aprendizaje.

Los mapas han despertado el interés social y su historia representa, tal y como se expone en Wikipedia: “las diferentes formas de concebir el espacio en cada una de las etapas del desarrollo de la humanidad”, desde los mapas romanos, de la edad media, de los árabes, hasta llegar al mapa de Marcator¹ (1569), a la proyección de Peters² (1856) y poco a poco gracias a las herramientas cada vez más sofisticadas de las que disponen los cartógrafos, a los mapas modernos y contemporáneos. Los mapas de cada época han sido ampliamente utilizados como herramientas básicas en la enseñanza y aprendizaje de nociones sobre geografía e historia, entre otras.

¹ La “Proyección de Mercator” es una proyección cartográfica cilíndrica. Mercator fue uno de los primeros que en utilizar la palabra [atlas](#) para designar a un conjunto de mapas, y estimuló a [Abraham Ortelius](#) a hacer el primer atlas moderno. Disponible en: <<http://es.wikipedia.org/wiki/Mercator>> [Última consulta 12.04.2011]

² La proyección de Peters apareció por primera vez en 1856, él que no era cartógrafo sino cineasta especialista en propaganda política, en una rueda de prensa que ofreció en 1976, tratando de denunciar las implicaciones políticas de la proyección de [Mercator](#). La [Unesco](#) y muchas [ONG](#) la adoptaron y popularizaron desde entonces, convirtiéndose en la visión [políticamente correcta](#) del mapamundi, aunque es muy controvertida pues los cartógrafos por lo general no la han tomado en consideración. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Proyecci%C3%B3n_de_Peters> [Última consulta 14.04.2011]

Didácticamente el mapa permite el desarrollo de habilidades fundamentales para el pensamiento lógico-matemático y la interpretación de símbolos, además de permitir apreciar el grado de interdependencia que se realiza entre la realidad que rodea al alumno y sus elementos en un proceso de causa-efecto gracias a procesos asociativos. La lectura, interpretación y creación de mapas permiten la construcción y de-construcción de realidades que, muy a menudo, esconden estereotipos y es muy importante poder interpretar para saber criticar de manera constructiva la sociedad en la que estamos inmersos.

Un mapa es una “representación multimedia, ya que contiene representaciones de diversa naturaleza (verbal, espacial,...) [...] y su característica es la de presentar la información de manera simultánea, en lugar de secuencialmente” (Póstigo y Pozo, 2004:15) y cuando se convierte en herramienta de la Web está insertado en un marco que resulta muy interesante y cercano a los estudiantes. De esta manera, los mapas multimedia pueden ser un aliado válido para poder crear entornos educomunicativos, si se adopta la estrategia idónea tanto bajo un perfil educativo como comunicativo.

1.2 Objeto de estudio

El objeto de estudio se ha ido desarrollando a lo largo del propio proceso de escritura e investigación, y a la creación, diseño y producción de un mapa multimedia que al mismo tiempo es objeto de análisis, de acuerdo con los nuevos propósitos pedagógicos que hacen hincapié en la necesidad de que el alumnado aprenda a través de los procesos de producción. El mapa creado y analizado en la primera parte de la investigación es el objeto en torno al cual se mueve la segunda, estudiándolo bajo la perspectiva de sus lecturas plurales y múltiples usos desde un enfoque educomunicativo.

De esta manera el Trabajo de Fin de Máster colaborativo aborda puntos distintos y con enfoques diferentes que se complementan y convergen creando una unidad total en la cual cada capítulo aporta un significado fundamental para la construcción última, donde cada una de nosotras ha creado, construido y analizado.



El campo sobre el cual vierte la investigación en este apartado es el terreno del pensamiento divergente de construcción de un mapa multimedia temático³. Éste posibilita un contenido geopolítico que pretende ser educomunicativo. En la realización de todas sus fases reflexionamos en torno a la construcción de la realidad a través de la representación visual, audiovisual e icónica.

El desarrollo de un mapa multimedia se inicia en la adaptación y posible transformación del lenguaje del texto impreso al lenguaje multimedial. Para ello se ha tomado como referencia el contenido del capítulo “Procesos migratorios en España. Emigración económica a Europa (1960-1973)” páginas 194 y 195 de la publicación “Atlas de las Migraciones. Las rutas de la humanidad”, por Le Monde diplomatique en español y Fundación Mondiplo, en colaboración con AKAL y UNED, disponible en el Anexo 11.2. Uno de los fines ha sido conseguir disponer de las cualidades comunicativas, y representaciones necesarias, para desarrollar una herramienta educomunicativa válida y coherente con los presupuestos iniciales que sustentan su desarrollo y finalidades pedagógicas.

El análisis de las distintas lecturas que puedan realizarse del mapa multimedia pretende conocer la valoración personal de este recurso o herramienta de estudio. Para ello se han realizado entrevistas que comprenden cuestiones sobre la forma y expresión, el contenido, y finalmente la percepción sobre su lectura y proceso de aprendizaje.

El interés entonces se sitúa sobre la variada percepción, a distintos niveles, de las personas que componen la muestra, y las cuales pueden proporcionar respuestas a los interrogantes planteados, y finalmente la valoración de idoneidad de los conceptos y teorías del marco teórico-literario anteriormente desarrollado. Esta visión holística procura la inclusión de los nuevos medios, factibles de ser utilizados en el entorno de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo una toma de contacto amplia y global con los diferentes aspectos de interés, entre ellos las competencias mediáticas y semiológicas, que desarrolla la necesaria enseñanza de los nuevos medios, y que se fundamenta en un paradigma pedagógico constructivista, que permite al alumnado construir su propio camino de aprendizaje a través de distintas experiencias, que incluyen las fomentadas

³ El concepto de mapa temático es desarrollado por Joan Costa y Abraham Moles: “Dos direcciones de la cartografía contemporánea: Clásica, dar una representación más y más exacta de la Tierra. La segunda es hacer una “tematización” del mapa [...]. Toda esta rama de la cartografía temática tiene una enorme importancia porque permite hacer una clase de discurso gráfico sobre las propiedades particulares de un espacio superficial.” (1991:152)

por cada lenguaje utilizado, y en los que los docentes pueden ser coordinadores y guías de las mismas.

En el análisis de la imagen que se pretende llevar a cabo, que se define como mediadora comunicativa y educativa, se examina la naturaleza del mapa geográfico como representación visual de la realidad y del espacio que articula la construcción de unos significados específicos relacionados con la cultura, el espacio y el poder. De tal manera, la representación de los mapas pueden presentar elementos de manera subjetiva, llegando a manipular algunos conceptos y a fomentar estereotipos, siendo éstos algunos de los puntos sobre los cuales hemos profundizado nuestros conocimientos para crear el marco adecuado a la representación geográfica, y sus posibles significados en el mapa multimedia.

En este trabajo de investigación se propone el análisis del mapa multimedia como medio propuesto de investigación y sus potenciales lecturas plurales. Las teorías centrales que circunscriben este propósito son las teorías de la educomunicación, desarrolladas por Mario Kaplún, Paulo Freire, Roberto Aparici y Agustín García Matilla, entre otros. Así como la teoría crítica sobre el hipertexto de George P. Landow, la enseñanza de los medios de Len Masterman, los estudios visuales y culturales, y las alfabetizaciones digitales, mediáticas y multimodales.

1.3 Supuestos de partida

La siguiente investigación parte de unos supuestos que son los que han guiado el proceso de creación, el desarrollo del marco teórico, el trabajo de campo y elaboración de datos:

- La creación y diseño de un mapa multimedia como propuesta de innovación educomunicativa.
- El contenido según el medio, expresión utilizada y estructura permite desarrollar diferentes habilidades y competencias en el aprendizaje.
- La pedagogía de la imagen como herramienta indispensable en las fases de creación de las distintas representaciones y significados.
- El uso intensivo de las TIC por parte de las personas no necesariamente crea conciencia crítica sobre su uso y comprensión.



- El desarrollo de la competencia mediática y su adquisición, fomentada por la visibilidad de las etapas en la creación de mensajes, pudiendo convertirse eventualmente en una guía procedimental y de análisis.
- La necesidad de integración de los diferentes medios de expresión disponibles en los entornos de enseñanza y aprendizaje.
- El mapa audiovisual multimedia puede ser una válida herramienta educ comunicativa adecuada en un proceso de enseñanza-aprendizaje.
- La particular estructura del mapa que hace uso de distintos lenguajes (visual, auditivo, icónico) le otorga un potencial que bien se puede insertar en un camino educativo que se basa en las emociones.
- El mapa multimedia es una herramienta útil para el desarrollo de la competencia mediática, fundamental en la actualidad, en los currículos de la educación formal.
- La escuela y las universidades tienen que adecuarse a la Sociedad de la Información y Conocimiento en las cuales sus estudiantes se ven involucrados en una relación diaria con las TIC, promoviendo y facilitando su uso y no demonizándolo.
- Los estudiantes aprenden haciendo (*learning by doing*) por esta razón las herramientas deben ponerse en sus manos para que creen contenidos mientras aprenden.
- El camino o recorrido que se realiza en un mapa multimedia es distinto al de los mapas impresos convencionales: la lectura simultánea no lineal exige mayor flexibilidad a sus lectores y cambia su papel en todo el proceso.

1.4 Conceptos claves y antecedentes

Dentro de la comunicación educativa, el multimedia impone, en función de su estructura, expresión y contenido, modos de lectura diferentes al texto escrito e impreso. Desde mediados del siglo XX, han sido muchas las voces que han reclamado una alfabetización compleja y multimodal que aborda las fronteras, si las hay, cada vez menos definidas entre los distintos tipos de expresión en la comunicación y todos sus medios, especialmente en los entornos de aprendizaje. Una de sus bases se encuentra en el cambio de modelo social, propiciado por varios elementos, entre los que destaca el uso

intensivo de las TIC en nuestra relación con la información y comunicación, en ésta se requiere un espacio de desarrollo de la reflexión y concienciación, ya que como expone Paulo Freire: "las sociedades a las cuales se les niega el diálogo y la comunicación, y en su lugar se les ofrecen "comunicados" se hacen preponderantemente "mudas". El mutismo no es propiamente la inexistencia de respuesta. Es una respuesta a la que le falta un tenor marcadamente crítico" (1997:63).

Es condición indispensable "pensar la imagen" (Aparici, 2006:13) como punto de partida en la narrativa audiovisual, para proceder seguidamente al análisis audiovisual y multimedia, y comprender las interpretaciones, formas y discursos sobre la realidad que nos rodea. El contexto actual mantiene un diálogo a través de múltiples pantallas con nosotros; superficies de imágenes, sonidos y signos que nos remiten a la necesidad de recepción crítica ya que "por la propia fuerza de la transformación de las tecnologías de la visión, ha convertido a la imagen -en palabras de Frederic Jameson- es la depositaria de la función epistemológica de nuestro tiempo" (Brea, 2005:14).

Así como transmite Len Masterman llevado a todas las áreas de la vida cotidiana, nos sitúa: "en un mundo en que las imágenes adquieren mayor significación que las medidas políticas, en el que los eslógans con frecuencia cuentan más que los razonamientos, y en el que todos tomamos decisiones políticas de gran importancia con la única base de lo que nos muestran los medios" (Masterman, 1993:28).

La Red ha propuesto nuevas formas de comunicación en las sociedades, exigiéndonos más actividad desde la pauta básica de la selección constante, ofreciendo diversas maneras de interacción con la realidad y sus representaciones, que requieren nuevas habilidades en la creación y lectura de la información y comunicación. Este cambio nos ha llevado al análisis de nuevos lenguajes propuestos y surgidos de este trabajo, donde se conjuga el aprendizaje a través de las sensaciones y emociones propuesto por la expresión audiovisual, junto a la forma multimedia, que contiene una lógica inherente y presenta su estructura con diversas expresiones: el texto e hipertexto, la representación gráfica y audiovisual.

La Sociedad de la Información, de la Comunicación o *La Sociedad Red* como propone y denomina Castells (1996) al estado actual de la sociedad global, se caracteriza por un



constante contacto visual como imperio iconográfico y comunicativo, auditivo y sensorial, y de lectura con los medios, tanto los más tradicionales y masivos (TV, cine, prensa escrita), como los que pertenecen al medio digital y al desarrollo de la comunicación y expresión con las TIC⁴.

La contextualización social de los términos utilizados define el panorama en el cual se incluye el trabajo de campo, intentando reunir las diferentes percepciones ante las nuevas y mutables formas de comunicación en el entorno educativo. Estas ideas provienen de la relación social de interdependencia creada a través de los medios digitales, ya que en este estudio se pretenden mostrar las diferentes nociones e ideas que emanan de una muestra de población que utiliza estos medios de forma habitual para sus actividades comunicativas y de estudio.

Las TIC por lo tanto, pueden ser el mejor terreno fértil sobre el cual poder plantar las semillas constructivas que permiten aprovecharse y potenciar la inteligencia colectiva (Levy, 2007). Además son el nuevo entorno en el cual los individuos reciben influencias aparte de las de la familia y del contexto social y escolar: los nuevos medios de comunicación forman la que se llama “escuela paralela” (Louis Porcher, 1976) de la cual los alumnos y alumnas reciben mucha información, lenguajes distintos, datos, ideas y hacia la cual la educación formal debería dirigirse colaborando con ella, y llegando a una adecuada y crítica enseñanza de los medios de comunicación (Mastermann 1985).

Las teorías expuestas sobre el lenguaje escrito (Barthes 1986, Sartori 1999, Bolz 2006, Debray 1994) y las que rodean y profundizan en el mundo de la imagen y del audiovisual (Gutiérrez 2010, Costa y Moles 1991, Campos Arena 2005, Chion 1993, Aparici 2009, Ferrés 2000) son las que han movido los primeros motores de la investigación y articulado la primera parte del discurso apoyando esta propuesta, según la cual carece de sentido buscar la primacía de un tipo de lenguaje de expresión u otro, sino que la convivencia recíproca, complementariedad y uso adecuado de todos ellos, permitirá una mejor comunicación y comprensión, así como el desarrollo de mejores resultados en los procesos de aprendizaje y conocimiento.

⁴ Como se ha comentado anteriormente, nos referimos a las que nacieron como Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC), surgidas con la estandarización y el uso masivo del medio digital Internet, en diferentes zonas geográficas mundiales, y su rápido desarrollo y propagación social, representada en los exponentes de las diversas Redes Sociales y herramientas 2.0. existentes en la actualidad.

En este trabajo hay una serie de conceptos claves útiles para poder entender el desarrollo, estructura y argumentaciones. Entre los más importantes queremos destacar:

Sociedad de la Información o Conocimiento que es el marco social e histórico alrededor del cual se sitúa el trabajo en su totalidad. En la cual, la comunicación educativa sería el factor estructurador de la herramienta y contenido creado, analizando el modelo comunicativo y educativo implícito que se ha podido desarrollar.

El concepto de **imagen digital** y el **mapa** visto como tal. Desde el análisis descriptivo del mapa multimedia piloto, a la iconografía centrada en la representación geográfica y sus elementos como contenedores de poder, estrategia y geopolítica. Se propone un breve acercamiento a las metáforas de imagen mental y navegación como procesos indispensables en la relación con el espacio representado.

El **estereotipo** como esquema de información visual simplificada, diferente a la síntesis de la esquematización visual, facilitador del conocimiento de fenómenos no visibles.

El **lenguaje multimedia e hipermedia**, contextualizados en el actual proceso de convergencia de medios polivalentes, así como la interactividad, en la medida en que el lenguaje multimedia utilizado es capaz de desarrollarla.

La **lectura** en su dimensión más completa: desde la relación textual analógica a la imagen digital, hasta llegar a la navegación por los nuevos documentos hipertextuales que han modificado el papel de lector y escritor.

De esta forma se intentan abarcar los diferentes aspectos materiales e ideológicos que conforman el mapa multimedia prototipo y sus múltiples lecturas.

1.5. Delimitación del campo de estudio

El campo teórico de esta propuesta de investigación se centra en el desarrollo de la comunicación educativa, tomando como exponente y punto de partida la creación y lecturas del mapa multimedia como mediador en un entorno de enseñanza y aprendizaje,



que se centra en la “*pedagogía integradora de lecturas*”, complementaria a la “*integradora de lenguajes*”⁵, a la teoría pedagógica constructivista, y a las distintas teorías de la imagen y su uso didáctico.

El campo de estudio que se quiere investigar parte de la idea de adaptación y transformación de un texto escrito a su versión audiovisual, y posteriormente multimedia. En estos procesos las estructuras comunicativas varían, así como el tipo de expresión utilizado. Partiendo de estas ideas, se busca conocer el tipo de percepción que tienen expertos en multimedia; por otro lado se analizan las distintas lecturas que ofrecen los mapas multimedia, desde la perspectiva de sus usuarios y usuarias (expertos en temas pedagógicos y multimedia). Por lo tanto, desvelar las posibles lecturas del mapa multimedia como herramienta educomunicativa es uno de los puntos esenciales que se han tenido en cuenta en el análisis metodológico.

Podría resultar una pérdida del objeto de la investigación adentrarse en la representación técnica y matemática de la cartografía, o en la temática⁶ propuesta por el propio mapa, que no deja de ser el contexto puntual y podría haber sido variable, y no resulta fundamental para el análisis del medio. Por lo tanto no se desarrollarán en profundidad estas temáticas, a pesar de ser interesantes y haber generado debates y reflexiones.

En ningún caso se quiere subrayar la superioridad del mapa multimedia en comparación con el texto escrito: debido a sus cualidades esenciales totalmente distintas, y que necesitan encontrar un terreno común en el cual moverse en cada contexto específico. Se procura entonces analizar las características de éste primero y lo que ofrece a sus usuarios multimedia.

Por ello se ha limitado el objeto de estudio al diseño y creación del mapa multimedia publicado en la Red, y al conocimiento de sus lecturas plurales, sustentado por teorías educomunicativas.

⁵ Joan Ferrés propone una “pedagogía de la integración, por cuanto se impone lograr una conciliación entre racionalidad y emotividad” (en Área, 2005:68), añadiendo respecto a la educación multimedia, la necesaria “adecuación entre el contenido y el medio, o entre el contenido y la forma de expresión. [...] Adecuación de las necesidades y capacidades del receptor/a. [...] Adecuación entre el medio y la forma de expresión” (2005:75-76).

⁶ El fenómeno de la emigración económica a Europa en España entre 1960 y 1973.

1.6. Objetivos generales y específicos

El objetivo básico que se pretende lograr con esta investigación es la descripción y análisis de una herramienta multimedia a través de los aspectos de su creación y producción, como de sus lecturas plurales.

Para ello se tendrá en cuenta:

1. Comprensión y análisis de los distintos enfoques para la creación de un prototipo educocomunicativo, teniendo en cuenta la expresión semiótica visual e iconográfica de la representación audiovisual y multimedia.
2. Descripción del proceso creativo y sus etapas.
3. Evidenciar y conocer las lecturas plurales del mapa multimedia.

Los **objetivos específicos** de esta investigación son:

1. Testear las lecturas del mapa con expertos en multimedia y educación
2. Analizar las cualidades de cada lenguaje (texto, video y multimedia) y aspectos generales del multimedia, así como las destrezas que suscitan.
3. Estudiar la percepción de la interfaz y del mapa como icono y medio de conocimiento.
4. Crear una técnica de recolección de datos que sea pertinente a la finalidad de la investigación.
5. Analizar el tipo de discurso que realizan expertos sobre el mapa multimedia.
6. Valorar las opiniones de los entrevistados sobre los temas que son los puntos clave y crean el marco teórico de la investigación.
7. Observar y evaluar de manera crítica los posibles usos y elementos educocomunicativos de un mapa multimedia.
8. Hacer visibles los estereotipos en torno a los mapas, la representación visual y audiovisual.

1.7. Estructura del trabajo

El trabajo consta de dos partes: la primera desarrolla el marco teórico de referencia y los autores que han inspirado algunas de las ideas de la investigación, mientras que la



segunda parte más práctica, es donde se describe el trabajo de campo realizado a través de entrevistas.

A continuación indicamos más detalladamente el contenido de cada capítulo.

El **capítulo 2** aborda la dimensión teórica donde la pedagogía constructivista y conectivista encuentran un espacio y una relación gracias a las TIC que son herramientas facilitadoras en un proceso de aprendizaje; en este entorno el mapa y más concretamente el mapa multimedia tienen un papel que puede ser importante en una educación que quiere ser actual y adaptarse a la sociedad de la información y conocimiento que la rodea.

A continuación, en el **capítulo 3** se subraya la importancia de la educomunicación y de como un trabajo que ha querido desarrollarse según sus pautas, ha tenido en cuenta aspectos de comunicación educativa y convergencias de medios para desarrollar un mapa multimedia que pueda ser una válida herramienta pedagógica. En este ámbito se revela además la figura del mediador educomunicativo: el nuevo papel que debería tener él que lleva a cabo labores educativas, teniendo en cuenta las importantes competencias mediáticas y semiológicas que hay que desarrollar en la sociedad actual.

En el **capítulo 4** el mapa como representación de la realidad viene analizado bajo su perspectiva semiótica, considerando los estudios de esta disciplina y de cómo éste se vea e interprete como icono y texto pueden cambiar sus representaciones y significados según los contextos culturales e ideológicos en el que se encuentra. Finalmente se subraya el papel fundamental que tiene el mapa en el complejo juego de construcción de la realidad.

El **capítulo 5** analiza con atención los componentes básicos del multimedia: la imagen, el texto (la palabra) y el audio como elementos que, si estructurados de la manera adecuada, pueden llegar a una sinergia global y crear el lenguaje del propio multimedia que no quiere ser la suma de cada uno de ellos sino algo más. Se hace hincapié en la presencia de estereotipos y de “mentiras blancas” presentes en todo mapa y de cómo sea importante una lectura adecuada y la de-construcción de las mismas para conseguir una lectura crítica. Esta última resulta fundamental en cualquier línea pedagógica que se quiera centrar en el alumnado y que por lo tanto se base en las emociones para desarrollar

sus caminos didácticos. De los elementos que componen un mapa se pasa a los elementos básicos que caracterizan un multimedia para que el análisis de ambas partes pueda dar una visión holística y estructurada del objeto sobre el cual se mueve la investigación. Se explica la importancia del hipertexto y de cómo éste ha creado un nuevo concepto de lectura y escritura.

El **capítulo 6** es el que estudia de manera profunda y detallada el mapa multimedia describiendo tanto las etapas y procesos creativos como todos los momentos que implican la producción. El análisis denotativo que se realiza del mapa multimedia tiene en cuenta los distintos aspectos que engloban la interfaz, la usabilidad y accesibilidad hasta la navegación e interactividad. Su análisis complementario sería el connotativo, que concluye la descripción que se ha querido dar del mapa multimedia para poder entenderlo en su complejidad.

El **capítulo 7** es donde se desarrolla la metodología de la investigación social. Se explica y justifica la que se ha usado en este trabajo, y se hace hincapié en la utilizada entre nosotras para la construcción de todo el proyecto colaborativo y que en toda sus partes ha sido el fruto de una estrecha cooperación en la que no se han realizado divisiones de partes y tareas, sino una armonía común basada en el diálogo, a lo largo de todo el proceso de investigación.

Tras la descripción del universo de estudio se explican detalladamente sus distintas fases. Finalmente se realiza el análisis de las entrevistas y los datos que ofrecen, además del estudio de sus discursos.

Las reflexiones finales se encuentran en el **capítulo 8**; la bibliografía, webgrafía y anexos completan este Trabajo Final de Máster.

El cronograma que se puede visualizar a continuación representa la temporalización de este trabajo colaborativo.



| 2010/2011 | NOV | DIC | ENE | FEB | MAR | ABR | MAY | JUN | JUL |
|--|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| BÚSQUEDA/LECTURA BIBLIOGRÁFIA- WEBGRAFIA | | | | | | | | | |
| ORGANIZACIÓN INFORMACIÓN EN UNA WIKI | | | | | | | | | |
| ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO | | | | | | | | | |
| ELABORACIÓN DEL MAPA MULTIMEDIA | | | | | | | | | |
| DEBATES SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO Y LIMITACIONES DE CAMPO | | | | | | | | | |
| PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO | | | | | | | | | |
| PREPARACIÓN ESQUEMA PARA LAS ENTREVISTAS | | | | | | | | | |
| ORGANIZACIÓN DE LAS ENTREVISTAS | | | | | | | | | |
| TRANSCRIPCIÓN | | | | | | | | | |
| ANÁLISIS DE LAS ENTREVISTAS | | | | | | | | | |
| REFLEXIONES GENERALES SOBRE TODAS LAS ENTREVISTAS | | | | | | | | | |
| CONCLUSIONES | | | | | | | | | |
| CORRECCIONES Y MODIFICACIONES | | | | | | | | | |



2. ENFOQUE PSICOPEDAGÓGICO

Pensar es construir una arquitectura de las ideas,
y no tener una idea fija.
(Edgar Morin)



2. Enfoque psicopedagógico

La pedagogía constructivista, que establece el marco teórico del aprendizaje colaborativo y que constituye la metodología que hemos elegido para realizar el trabajo, ha nacido en época distinta a la de la era telemática, sin embargo, ha encontrado en ella el medio donde mejor propagarse y utilizar sus recursos como los promotores de una didáctica que quiere centrarse, sobre todo, en el proceso y persona *que aprende*. Es indiscutible, que Internet permite el libre intercambio de informaciones, de ideas, y concede a sus usuarios la posibilidad de interrelacionarse de manera tanto sincrónica como asíncrona, creando una comunicación constante y un discurso global donde cada pensamiento puede tener un espacio. Tal y como sugiere Aparici lo que marca la diferencia es la posibilidad de cambiar el centro del aprendizaje, ya que "es la interacción entre los hombres y la mediatización del mundo la que permite establecer un proceso de acción-reflexión-acción en el que el sujeto "*aprenda a aprender*" con una conciencia crítica" (1993:60). La dinámica de *aprender a aprender* es el motor fundamental en torno al cual se mueve la teoría constructivista, ésta se distancia de la metodología en la cual durante siglos la educación se ha desarrollado, por lo tanto, la labor que hay que hacer para implementarla en la educación formal es muy compleja, y requiere al parecer, todavía mucho tiempo.

No será nuestra intención adentrarnos en las teorías pedagógicas del pasado, sin embargo resulta oportuno indicar, por lo menos, algunas entre las principales teorías y sus autores.

2.1 Antecedentes constructivistas

Hemos considerado oportuno centrar nuestra atención, aunque sea muy brevemente, sobre algunos de los pedagogos o teóricos que más han podido influenciar sobre la teoría del constructivismo, y que crean, de alguna manera, un marco histórico entre los que destacan figuras de la pedagogía del siglo XX. Los pensamientos entre ellos se distinguen y varían mucho, según el tema tratado y sus diferencias formativas, que en muchas ocasiones, son de naturaleza tan variada que cuesta pensar en comparaciones. No obstante, hay una serie de puntos en los que sus opiniones convergen, o se sitúan en una

dimensión muy cercana a los de la pedagogía constructivista, que se presentan en este esquema y no pretende ser una herramienta científica sobre la pedagogía pasada, sino una breve síntesis para poder realizar una introducción más adecuada del construccionismo.

| |
|--|
| <p>Según Vygotskij (1896-1934) el desarrollo cognitivo es fundamental para la interacción con los demás y sobre todo la interacción sociocultural del ambiente. Lo que es mental, interno viene después de la que es una fase social y externa.</p> |
| <p>Piaget (1896-1980) el conocimiento convencional-el lenguaje, los valores y el sistema de símbolos se pueden aprender sólo interactuando con los demás. Hablando de desarrollo Piaget reconoce un rol de primer plano a los factores sociales tanto a un nivel interpersonal que uno histórico -cultural.</p> |
| <p>Dewey (1859-1952) fue uno de los primeros en manifestar la necesidad de un cambio radical en el sistema educativo haciendo hincapié en como el modelo que mete al centro el profesor o maestro tenía que cambiar dejando está centralidad al alumno y valorizando también la interacción con los demás coetáneos. Cada individuo ha crecido y siempre tendrá que crecer en un "médium social. Sus respuestas se hacen inteligentes o tienen un sentido solo porque él actúa y vive en un médium de significados y valores compartidos" (1916).</p> |
| <p>Ferriere (1879-1960) promueve una educación que sea activa por parte del alumno y que nazca desde él mismo ya que durante décadas solo se ha producido a una gran pasividad en las clases. La nueva escuela debería promover la libertad del individuo y ser para la libertad promoviendo la actividad espontánea.</p> |
| <p>Según Bruner (1915) el aprendizaje es un proceso de construcción social de conocimientos y competencias, y según él nuestro acercamiento al mundo está mediado por nuestras relaciones con los demás.</p> |
| <p>Freire (1921-1997) célebre por la pedagogía de la pregunta, quiso salir de la pedagogía habitual del "oprimido" para llegar a una donde la libertad individual fuese al centro de todo el proceso educativo y como el proceso de aprendizaje fuese constante y a lo largo de toda la vida.</p> |

2.1.1 Construir y deconstruir el conocimiento

La teoría pedagógica del construccionismo fue desarrollada por Seymour Papert, alumno de Piaget, que destacaba la importancia de la acción, es decir del proceder activo



en el proceso de aprendizaje. El matemático sudafricano se inspiró en las ideas de la psicología constructivista partiendo del presupuesto de que “para que se produzca aprendizaje, el conocimiento debe ser construido (o reconstruido) por el propio sujeto que aprende a través de la acción, de modo que no es algo que simplemente se pueda transmitir.”⁷

Una educación que aspira a ser democrática y base en ella ciertos principios, como el poder de cada cual a decidir sobre su propio camino, donde el peso de las decisiones se hace fundamental, son algunos de los elementos de su teoría: “Todo el mundo tiene sus propias formas de adquirir los conocimientos, pero esto se sustenta en la democracia. [...] Eso no significa que todo mundo tenga lo mismo, sino que todo mundo lo que es correcto para ellos, en el sentido de tener el derecho de tomar decisiones sobre qué es lo que aprenden y hacerse cargo de su propio aprendizaje” (Papert en Aparici, 2001:4).

Papert desarrolla esta idea afirmando que “la cuestión no es sólo que la gente genere su aprendizaje, que aprenda a aprender, sino también que se responsabilice de sus conocimientos, que acepte el reto de trabajar por y para su evolución personal.” (2001:4). Por esta razón lo que observamos más adelante no será la supremacía del mapa multimedia sobre el clásico texto escrito, sino la posibilidad de que dicha herramienta multimedia otorga al alumnado otra oportunidad más, para decidir el medio en el cual se siente más cómodo estudiando y experimentando el propio aprendizaje. Además hay que precisar cómo las herramientas Web estimulan: “la experimentación, reflexión y la generación de conocimientos individuales y colectivos, favoreciendo la conformación de un ciberespacio de creatividad que contribuye a crear un entorno de aprendizaje colaborativo.” (Cobo, 2007:101). Es decir, brindar al alumnado distintos medios para que pueda escoger el mejor según sus intereses de aquel momento o de sus gustos personales. A éste propósito resulta oportuno subrayar como haya que mirar hacia una educación personalizada, ya que es algo necesario desde hace tiempo en las comunidades de enseñanza y aprendizaje, debido a la propia naturaleza heterogénea de muchas de ellas y que encuentran su deseable canal de desarrollo gracias a las TIC, y a una pedagogía que se basa entre otras, en la teoría del construccionismo.

⁷ Fuente disponible en: <<http://es.wikipedia.org/wiki/Construccionismo>> [Última consulta [5.03.2011]]

Volviendo a las ideas de Papert, podemos indicar además como su pedagogía evoque la idea del *learning by doing* o aprender haciendo, tanto una actividad manual y creativa como en la búsqueda personal e individual de informaciones y conocimientos.⁸

En el construccionismo, el sujeto animado por sus propios intereses, construye activamente una concepción propia de la realidad a través de un proceso de integración de las distintas perspectivas ofrecidas.

La finalidad de esta teoría pedagógica, no es tanto el hecho de que el individuo interesado en el proceso de aprendizaje adquiera una serie de contenidos específicos pre-estructurados, sino que llegue a la interiorización de una metodología de aprendizaje que permita al sujeto autonomía en sus procesos cognoscitivos. De hecho el mismo Papert describe el distanciamiento entre construccionismo e instrucionismo, que durante décadas, excepto en contados casos, ha plasmado la metodología educativa mayoritaria.

La necesidad actual, contraria a seguir proporcionando información de manera magistral, es la de hacer que el sujeto asuma la conciencia específica que necesita, creando un ecosistema educativo idóneo. Jonassen (2000) a éste propósito subraya los puntos fundamentales que un válido ambiente de aprendizaje debería de promover: evitar las excesivas simplificaciones al representar la complejidad de las situaciones reales, presentar tareas auténticas en lugar de abstraer, ofrecer ambientes de aprendizaje derivados del mundo real y que se basen en casos más que en secuencias instructivas predeterminadas.

Nos resulta interesante la aportación del profesor David Jonassen a este tema, debido a que escribió “El diseño de entornos constructivistas de aprendizajes” (EAC) haciendo hincapié en cómo la posición constructivista y la objetiva (la tradicional del docente) no tienen por qué ser necesariamente antagónicas sino que, a según del contexto y del alumnado, pueden convivir.

Centrada en el problema y cómo representarlo y solucionarlo, la idea de Jonassen y de sus EAC subraya el componente de “*atracción*” que todo alumno tiene que poder experimentar para el consecuente estímulo de emociones básicas positivas y de cómo

⁸ Papert experimentó esta realidad en sus propias clases, viendo como los alumnos de Arte de su escuela, creando estatuas de jabón re-modelaban con entusiasmo y motivación su propio arte y su manera de aprender día tras día y clase tras clase, donde el profesor otra cosa no era que un guía. De allí surgió su idea de hacer algo parecido en sus clases de matemáticas, que a pesar de ser algo hostil para la mayoría de los alumnos podía ser enfrentadas con una modalidad distinta a la de siempre.



las TIC puedan ser una herramienta adecuada para este fin. Utilizando sus propias palabras: “La representación del problema es fundamental para que el alumno pueda adquirirlo. Tiene que ser interesante, atractiva y seductora, debe ser capaz de perturbar al alumno. El Grupo de Cognición y Tecnología de Varderbilt (1992) insiste en los argumentos de vídeo de alta calidad para presentar los problemas y atraer a los alumnos.” (en Reigeluth, 2000:230)

Tal y como señala Freire, hay que estimular la curiosidad en los alumnos, hay que desarrollar “una pedagogía que sea de las preguntas y no de las respuestas.”⁹

2.2 Las TIC como facilitadoras del aprendizaje

Jonassen, como otros autores, que ya habían analizado la importancia que la experiencia y la interactividad tienen en los procesos de aprendizaje, para que el alumno no caiga en una rutina diaria de simple recepción y reproducción de informaciones, subraya: “una característica fundamental del aprendizaje significativo es la actividad consciente. Para que los alumnos estén activos, tienen que manipular algo (elaborar un producto, manipular parámetros, tomar decisiones) e influir de alguna forma en el entorno” (2000:231). Estas ideas son compartidas con Ferrés cuando trata el conflicto necesario para solucionar problemas y los elementos que caracterizan la experiencia:

Tanto la experiencia emotiva que subyace en todo espectáculo audiovisual como la experiencia cognitiva que comporta todo proceso de enseñanza-aprendizaje se caracterizan por incorporar el conflicto, más aún, por exigirlo. [...] La plenitud de la experiencia depende de la cantidad de elementos opuestos que se consigue integrar, mientras que su limitación radica en la cantidad de elementos que quedan fuera de la síntesis. (2000:96)

Por estas razones, las posibilidades que brindan al alumnado las TIC determinan como su introducción organizada y funcional podría contribuir (y subrayamos contribuir, ya que no será sólo el hecho de introducir las herramientas tecnológicas las que definirán el cambio necesario en la enseñanza formal) a crear aquel entorno activo y dinámico, donde el alumno estará en el centro de la dinámica de enseñanza. Además hay que precisar que el aporte que las nuevas herramientas otorgan a la escuela, son tanto de carácter *cuantitativo* como *cualitativo*: “en el primer caso debido a la posibilidad de

⁹ Fuente en vídeo Freire y Paupert, disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=bPVweGFj_q8> [Última consulta 05.04.2011]

enseñar a más estudiantes en comparación con el pasado, y en el segundo caso los recursos de Internet permiten enriquecer los procesos mismos de aprendizaje” (Cobo, 2007:101).

Retomando el tema del construccionismo, podemos añadir como éste se diferencia de un modelo educativo pre-ordenado, basado en la secuenciación lineal de la información, por lo tanto resulta prioritario promover un contexto de formación que esté dispuesto a ofrecer variedad de estímulos, caminos personalizados y acceso a los contenidos. Esta dinámica encuentra amplio espacio de desarrollo y oportunidades abiertas en las nuevas tecnologías educativas. Internet es el lugar dedicado por excelencia para compartir significados y experiencias: nos ofrece una serie de informaciones y conocimientos en muy poco tiempo, que hasta hace muy poco era impensable encontrar tan rápidamente; además de su alto componente social: “la colectividad y la participación en las redes sociales están ligadas a unos principios [...] entre ellos: se da más valor de hacer cosas si podemos compartirla con los demás; la colaboración con otras personas contribuye a la felicidad y el bienestar” (Gauntlett en Aparici, 2010:10).

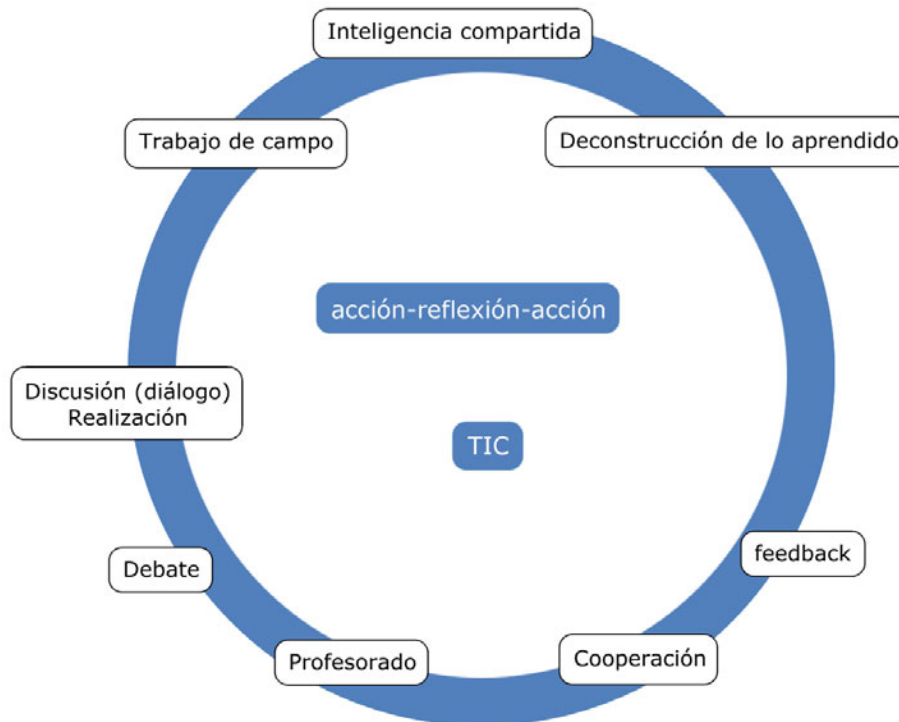
Otro elemento que caracteriza la pedagogía constructivista es la posibilidad de encontrar múltiples caminos delante de todos los que son posibles y válidos por recorrer: la habilidad muchas veces está justo ahí donde la selección, la elección, la búsqueda organizada se hacen fundamentales para que las hipotéticas infinitas posibilidades no hagan perder el objeto en cuestión. Así que analizando nuestro propio trabajo podemos subrayar como, en la construcción del diseño metodológico, ha sido fundamental delimitar tanto el campo de investigación como el propio objeto para perseguir los objetivos que se querían conseguir, teniendo cuidado en no comenzar recorridos, que por válidos e interesantes que pudiesen ser, hubieran podido resultar no pertinentes en nuestra investigación. La misma estructura del hipertexto y la narrativa de Internet se caracterizan por unos datos que están organizados de manera no lineal, tal y como veremos en el capítulo 4 dedicado al lenguaje Multimedia, así como el paradigma constructivista se basa en una educación no secuencial.

De manera análoga a la lectura que sugiere nuestro mapa multimedia, el aprendizaje se ha desarrollado de una manera parecida allá donde lo secuencial ha dejado sitio a la multiplicidad no lineal, por un camino donde el propio conocimiento ha sido un producto



activo de nuestra experiencia y comunicación, el trabajo de equipo, la creación y la integración han sido sus elementos fundamentales.

En antítesis con el discurso cartesiano nuestro “modus operandi” de aprendizaje colaborativo se puede sintetizar en un esquema como éste:



En el esquema se puede observar como los elementos rodean a las herramientas tecnológicas, que están en una posición más central simplemente porque han sido el medio que ha fomentado nuestra discusión, debate, cooperación, a la vez que ha desarrollado nuestra inteligencia compartida. Realmente no existe un orden predeterminado que haya seguido nuestro aprendizaje, sin duda, tuvimos una estructura a la hora de organizar la información encontrada y un esquema para trabajar, pero en ningún momento ha sido secuencial y cerrado a pesar de lo imprescindible para poder escribir un texto completo, y sobre cada aporte para el trabajo final hemos hecho una de-construcción y cambios constantes, hasta llegar a una visión definitiva, que sin embargo quiere poderse extender o dejar espacio a desarrollos futuros.

Para un esquema de los puntos clave de nuestro trabajo recomendamos consultar el capítulo: *Gestión del trabajo colaborativo para el desarrollo del Trabajo de Fin de Máster*, donde se puede visualizar el mapa conceptual del trabajo.

2.3 Nodos de conocimiento en la red conectivista

“Lo que la gente estaba haciendo con la Web no era simplemente leer libros, oír la radio o ver la televisión, si no que estaban teniendo una conversación, con un vocabulario compuesto no sólo de palabras sino de imágenes, video, multimedia y todo lo que pudieron obtener con su mano.”¹⁰

(Stephen Downes)

Hemos dedicado una parte importante de nuestro marco teórico a la teoría del constructivismo y de cómo este ha influenciado nuestra manera de trabajar, nuestro aprendizaje y construcción de los argumentos planteados, encontrándola como una de las teorías pedagógicas (en contraposición con el cognitismo y conductismo) más idóneas para explicar esta investigación, sin embargo, esta teoría constituye sólo parte de nuestro proceso de desarrollo y creatividad.

Las TIC han sido las herramientas privilegiadas para fomentar el constructivismo pero además son el panorama en el cual se desarrolla la teoría del conectivismo de Siemens (2004), en la cual convergen las teorías del caos, de la auto-organización, y que a pesar de realizar crítica, no se opone a la constructivista, con la que comparte ideas en la medida en que ambas reconocen que la vida natural es caótica y compleja.

En realidad Siemens, para desarrollar su teoría parte de las críticas del conductismo, cognitismo y del propio constructivismo, viendo como tienen limitaciones a la hora de explicar los efectos del uso de las TIC sobre nuestra manera de comunicar y aprender, e intenta por su parte hacer un análisis de cómo éstas influyen al alumnado:

A diferencia del constructivismo, el cual establece que los aprendices tratan de desarrollar comprensión a través de tareas que generan significado, el caos señala que el significado existe, y que el reto del aprendiz es reconocer los patrones que parecen estar escondidos. La construcción del significado y la formación de conexiones entre comunidades especializadas son actividades importantes.” (2004:5)

¹⁰ Texto original: “What people were doing with the Web was not merely Reading books, listenig to the radio or watching TV, but having a conversation, with a vocabulary consisting not just of words but of images, video, multimedia and whatever they could get their hand on.”



En la parte de investigación y elaboración del trabajo se ha creado conocimiento a través de las experiencias que nosotras mismas estábamos realizando en colaboración y ayuda con las TIC. Uno de los principios en los que se basa la teoría de Siemens es efectivamente que “el aprendizaje ocurre ahora en una variedad de formas - a través de comunidades de práctica, redes personales, y a través de la realización de tareas laborales” (2004:3), esto hace pensar que las comunidades de educación formal podrían tomar conciencia de su nuevo rol en el camino de aprendizaje de las personas, sin sentir el peso de un hipotético aislamiento, sino funcionando como conexión, como un nodo más de conocimiento en el que los individuos se forman y viven.

Nuestra experiencia personal de construcción de saberes se basa no sólo en la bibliografía sugerida y consultada en las bibliotecas, en la información de la Red, o en tareas que semanalmente nos proponíamos para poder seguir avanzando en la construcción del discurso general, (como por ejemplo la creación de un mapa cognitivo) sino también en la interacción con la realidad que nos rodea que está compuesta de infinitos elementos complejos y articulados, y de una intensa red social donde cada elemento ha aportado algo al trabajo general.

La relación más directa, además de la construcción de nuestro propio aprendizaje, que esta teoría tiene con el objeto investigado remite a la propia naturaleza del mapa y del lenguaje multimedia, sobre todo a la no linealidad que ambos a menudo pueden compartir.

Siemens define el conectivismo como “la integración de principios explorados por las teorías del caos, redes, complejidad y auto-organización. El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo” (2004:7), y es por esta última razón que sabemos que las influencias que han dado vida a nuestro trabajo son múltiples.

En un largo proceso que empezó con el estudio de las asignaturas del Máster, “nuestra habilidad para aprender lo que necesitamos mañana es más importante que lo que sabemos hoy. Un verdadero reto para cualquier teoría de aprendizaje es activar el conocimiento adquirido en el sitio de aplicación” (Siemens 2004:10). Así que aparte de los contenidos implícitos tanto de las asignaturas como del propio trabajo final, donde sentimos haber evolucionado, es nuestra capacidad de construir las pautas para la

búsqueda e investigación, para que en nuestro continuo crecimiento académico tengamos unos patrones que serán válidos para asimilar conocimientos en un proceso de crecimiento que no finaliza con este trabajo.

En el espacio del conectivismo hay que mencionar además a Stephen Downes, que ha dejado una importante huella en esta teoría desarrollando la idea de *conocimiento colectivo*. Como ya se ha indicado la teoría del conectivismo es considerada por sus autores una teoría de aprendizaje de la era digital, a pesar de recibir cuestionamientos sobre la novedad aportada por la misma al pensamiento académico pedagógico, debido a que sus conceptos principales ya están presentes en muchas de las teorías de sus antecesores.

Una vez más no consideramos éste el panorama adecuado para entrar en detalle sobre si realmente el conectivismo es una verdadera teoría o si, simplemente es un cuadro conceptual que de manera orgánica enlaza las distintas teorías del aprendizaje pre-tecnológicas. Tanto si valiese el primer caso, como el segundo, nos resulta interesante para los objetivos de esta investigación hacer hincapié en los puntos claves que Downes ha subrayado con el conocimiento colectivo, debido a la actualidad de dichos temas y a la relación directa que tienen con el mapa multimedia sobre el cual vierte parte de este trabajo, y cuya relación se aprecia en la metodología de investigación que conforma este trabajo.

Una de estas ideas es la que supone ver el cerebro humano como un ordenador, más bien como ordenadores que están conectados en una misma red: "el cerebro actúa como un todo, opera más como una red social que como un ordenador digital... el ordenador con estas características de la corteza prefrontal amplifica las redes sociales, ayudando al cerebro a ser más flexible en el procesamiento de información novedosa y simbólica"¹¹ (Downes, 2006:52 ¶). Podemos observar como la flexibilidad del cerebro es un valor añadido del mismo que se configura como una compleja red en la cual el saber que nosotros tenemos está *distribuido e interconectado* con la realidad que nos rodea y con nuestra propia estructura.

¹¹ Texto original: "The brain as a whole operates more like a social network than a digital computer... the computer-like features of the prefrontal cortex broaden the social nerks, helping the brain become more flexible in processing novel and symbolic information." Disponible en: <<http://www.downes.ca/post/33034>> [Última consulta 10.06.2011]



Esta idea tiene una conexión o válida aplicación en la Web 2.0 actual; una Web en la cual el concepto de mera lectura que caracterizaba la Web 1.0 se ha transformado en coautoría y participación activa, y donde los roles de autores y lectores han llegado a invertirse e hibridarse. En la Web 2.0 el aprendizaje además viene creado por parte de los distintos usuarios o interactores, haciendo visibles los procesos de aprendizaje social.¹²

Siguiendo a Downes, el contenido que hoy en día caracteriza la enseñanza en Red carece de una estructura pre-constituida en la mayoría de los casos y es mucho más probable que ésta se parezca a una conversación más que a un manual, y es en este diálogo o comunicación donde el aprendizaje puede encontrar un camino privilegiado. Para Downes la idea de e-learning 2.0 evoca a su propia arquitectura que puede ser llamada “redes de aprendizaje”, la teoría del canadiense quiere describir el ambiente en el cual se sustenta una particular pedagogía y donde la interconectividad es el elemento clave que permite aprender en las complejas y caóticas¹³ relaciones que el mundo de Internet puede hacer experimentar.

El mapa multimedia que se ha creado para esta investigación, por su propia naturaleza, quiere de alguna manera favorecer dicho conectivismo pretendiendo no solo conectar usuarios y alumnos en un primer nivel puramente técnico, o sea a través de la Web, sino además favorecer que su estructura mental durante el visionado actúe como una red utilizando de manera multisensorial las posibles percepciones durante el aprendizaje.

Por otro lado la propia Red pide que cada usuario opere en ella de manera autónoma e independiente, la Web permite que cada uno defina o se detenga sobre lo que considera más importante, cumpliendo una elección personal. Esta posibilidad favorece la autonomía: que cada uno sea responsable y sujeto activo de su propio camino hacia el conocimiento. Dicha posibilidad se sitúa en armónica relación con la teoría constructivista.

Gracias a las entrevistas y al discurso creado por las personas entrevistadas en este trabajo, veremos en el capítulo 5 como el mapa multimedia se puede insertar en este panorama, y es factible de funcionar como uno de los nodos del conectivismo, o como

¹² Sobre las nuevas formas de lectura y escritura recomendamos la lectura del capítulo: *Lectura hipertextual* del presente trabajo.

¹³ Por caótico hacemos referencia a la teoría del caos y no al desorden ya que entre los dos términos existe una importante diferencia.

herramienta que cree un camino constructivista, ya que no es nuestra intención decidir si la teoría conectivista es más adecuada que el constructivismo o entrar en el detalle de las polémicas que se han hecho sobre dichas teorías, al contrario consideramos oportuno haber evidenciado como éstas han resultado válidas sin que una haya tenido que prevalecer sobre la otra, y donde ambas han influenciado positivamente nuestra manera de trabajar.



3. ENFOQUE EDUCOMUNICATIVO

Lo sustancial no reside en el medio elegido
sino en la función que éste cumple:
la de abrir a los educandos canales de comunicación
a través de los cuales socializar los productos de su aprendizaje.

(Mario Kaplún)



3. Enfoque educocomunicativo

De acuerdo con los presupuestos teóricos de Freire, con las teorías educocomunicativas de Kaplún, Aparici, Silva y la enseñanza de los medios de Masterman, la idea de este trabajo es la de estudiar y analizar el mapa multimedia como instrumento educocomunicativo, no valiéndose de una herramienta ya presente en la Web o en algún archivo multimedia, sino a través de algo que nosotras mismas hemos producido, acorde con la teoría del aprendizaje colaborativo, generando y emitiendo de tal manera un “mensaje auto-creado” en el proceso de comunicación educativa.

Son diversas las pedagogías que confluyen en la construcción de este enfoque educocomunicativo, desde la educación para los medios hasta la alfabetización digital, para definir su amplitud Gutiérrez (2008:1) expone:

Abogamos por la imprescindible innovación educativa para adaptarse a las nuevas formas de recibir, buscar, clasificar, interpretar, valorar, crear y compartir la información. Una innovación evidente sobre todo en la educación para los medios que aquí presentamos como una alfabetización digital crítica y reflexiva.

Esta capacitación básica para “leer y escribir” con imágenes y sonido ha recibido distintas denominaciones según las distintas épocas históricas y los matices que en cada caso querían destacarse: alfabetización audiovisual, alfabetización en medios, educación para los medios, educación en materia de comunicación, alfabetización informacional, etc.

También la docente e investigadora Fueyo (2006) contextualiza:

Campos acuñados como Lectura de Imágenes, Alfabetización Audiovisual, Educación para los Medios, Educación para la Recepción, Educación en materia de Comunicación, etc. [...] A las dimensiones tradicionales de la alfabetización audiovisual se han añadido nuevas facetas derivadas de la incorporación a todos los ámbitos de la vida de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, lo que supone nuevos contenidos, nuevos medios y nuevas formas de orientarla metodológicamente.

A esta nueva dimensión de la alfabetización audiovisual se la ha denominado tecnoalfabetización, alfabetización tecnológica, informática o digital según los casos. Entendemos la alfabetización audiovisual crítica como un proceso educativo mediante el cual diferentes colectivos de personas, en distintos ámbitos, se dotan de herramientas básicas para manejar autónomamente y con conciencia crítica la información y la cultura. (2006: ¶ 2,3 y 4)

Posiblemente todo propósito de definición de este espacio de desarrollo humano y social corresponde a un entramado interdisciplinar que aúna diversas áreas del conocimiento. Estas dimensiones han estado estrechamente vinculadas a los estudios culturales de mediados del siglo pasado. La comprensión humanista a través del sistema cultural popular analiza su imaginaria, expresión, narrativa, valores, y sobre todo un proceso individual y social de crear, comprender y negociar la propia identidad individual y social.

Estas circunstancias se suceden en un mundo interconectado, en el que la Comunicación adquiere un papel protagonista, y que a pesar de la brecha multiforme¹⁴ expresada por la UNESCO (2005) en su Informe “*Hacia las Sociedades del Conocimiento*”, se estandariza con su extendido uso por la población mundial, teniendo en cuenta la brecha existente entre inferricos e infopobres que señala Silva (2005), en la que se podría denominar como ya hizo Norbert Bolz (2006) como comunicación mundial, ya que “el mundo es lo que es comunicado, es el marco de accesibilidad comunicativa” (Bolz, 2006: 57).

Se puede dilucidar entonces que la expresión de la ciudadanía mundial será ampliamente diversa y multicultural para que el discurso hegemónico de las culturas dominantes deje de jugar el único papel representativo de la realidad, tan preponderantemente determinista en la idea colectiva del mundo. No parece que pueda ser así si no se potencia el pensamiento crítico, teniendo en cuenta además que “las grandes transformaciones económicas de nuestra época no constituyen la característica más importante del proceso de globalización, sino los medios culturales con los que los seres humanos las afrontan” (Moxey en Brea, 2005:34).

Las tecnologías digitales han extendido cierta idea de democratización social, más aún con la propagación de las herramientas de la Web 2.0¹⁵ y las redes sociales, el acceso masivo a una cantidad ingente de información y la posibilidad de expresión a través del medio digital. Pero para llegar a la libertad de expresión, se debe crear algún espacio para la libertad de pensamiento, siendo ésta uno de los principales valores en las sociedades

¹⁴ La Brecha digital multiforme se refiere tanto al acceso a la tecnología como a la libertad de expresión, brecha cognitiva, cultural, etc. Para más información consultar: Bindé, J. (dir) (2005): *Hacia las Sociedades del Conocimiento*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Unesco. (Pág. 32 en adelante) Disponible en: http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=29619&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html [Última consulta 20.05.2011]

¹⁵ Término acuñado por Tim O'Reilly durante el Foo Camp en una conferencia en O'Reilly Media (2004). Para más información: http://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0 [Última consulta 11.04.2011]



democráticas, a diferencia del pensamiento único predominante y extendido en la sociedad global que “es la traducción en términos ideológicos de pretensión universal de los intereses de un conjunto de fuerzas económicas, en especial las del capital internacional” (Ramonet en Aparici, 2008:410).

Para defender este derecho es necesario desarrollar la conciencia y visión crítica de la realidad reproducida por el discurso de los medios, y en este elemento fundamental incide la educación mediática, alfabetización digital, estudios visuales, educomunicación y aquellas disciplinas que desarrollan la autonomía en las personas, y que de ella parten otros tantos elementos de desarrollo esenciales.

3.1 Comunicación educativa

Existen varios elementos básicos compartidos por las teorías de la comunicación educativa y educomunicativas que queremos señalar; entre ellos destacan la necesidad de potenciar la autoexpresión, la conciencia y pensamiento crítico, el conocimiento como producto e interacción social. Estas bases nos dirigen a un espacio de aprendizaje en el que la comunicación es el elemento de transformación educativa:

Si la educación está en la base de nuestra humanización, si mediante ella pasamos de una bullante atmósfera de sensaciones al lenguaje articulado, a la caricia, a la mirada, al sentido y a la cultura, y si el hecho educativo es profunda, esencialmente comunicacional, en tanto somos seres de relación siempre entre y con los otros, no podemos soñar con transformaciones educativas sin jugar hasta nuestras entrañas nuestra necesidad y capacidad de comunicarnos. (Prieto Castillo en Aparici y García Matilla, 2008:83)

La educomunicación pretende hacer converger en un único punto una pedagogía que ha estado durante mucho tiempo focalizada en un receptor de información pasivo y la comunicación que yace en torno a los nuevos medios y la que habría de utilizarse en un entorno educativo, resulta inevitable un diálogo abierto entre estos campos, en la era, por antonomasia, de los medios y la comunicación.

Como se ha señalado, la comunicación educativa tiene como objetivo fundamental, según la figura de Mario Kaplún, de "potenciar a los educandos como emisores ofreciéndoles posibilidades, estímulos, y capacitación para la autogeneración de mensajes" (1998:244). En esta idea está el eje central de la educomunicación que se quiere destacar del modelo educativo que ha caracterizado la escuela de la era industrial.

En muchos casos todavía éste último permanece con un paradigma comunicativo jerárquico y con la figura de un docente único poseedor de conocimientos y sabiduría. Se trata de una educación que "*INFORMA pero no FORMA*" (Kaplún, 1998:15) donde el alumno se acostumbra poco a poco a ser pasivo en completa antítesis con la nueva pedagogía crítica del siglo XIX, que ve en la actividad y en el propio alumno, los centros neurálgicos del proceso de aprendizaje.

El modelo educativo pasivo y jerárquico corresponde al modelo comunicativo bancario donde no existe asimilación, y por lo tanto aprendizaje, ya que éste no se puede manifestar "*sin participación, sin elaboración personal*" (Freire en Kaplún 1998:17) y tiene como referencia una comunicación unidireccional en la que un emisor vierte toda su información a un destinatario de manera vertical, ya que el flujo del mensaje tiene un único recorrido. Esta analogía también puede extrapolarse a los modelos comunicativos de los propios medios, que tal y como Nicholas Negroponte (1990) "establece un contraste tajante entre viejos medios pasivos y nuevos medios interactivos" (Jenkins, 2008:16).

Siguiendo con la evolución de la comunicación en la educación, vemos como la crítica del modelo bancario ha dado paso a un nuevo paradigma, que involucraba al destinatario sólo de manera aparente en el proceso, implicando un feed-back por su parte, una retroalimentación, convirtiendo así el modelo educativo en algo que aparentaba ser más democrático y liberador, debido a esta supuesta mayor actividad del receptor. Detrás de esta dinámica existe una pedagogía "*manipuladora*" y "*condicionadora*" tal y como la definió Kaplún (1998:24), por canalizar al receptor de la comunicación supuestamente educativa, en un camino ya preestablecido donde las posibilidades de elección son pocas o nulas. Es la escuela del behaviorismo (conductismo) o del estímulo-respuesta, que implica de alguna manera a la acción del sujeto (se pasa de una comunicación unidireccional a una simulación bidireccional); sin embargo la dinámica comunicativa sigue a través de una modalidad que intenta condicionar y persuadir las respuestas, y se sitúa muy lejos de dejar espacio al libre pensamiento, puntos de vista plurales y al desarrollo de una conciencia crítica, fundamentos todos ellos de la educomunicación.



3.2 Mediadores comunicativos

Estos dos aspectos, pensamiento libre y conciencia crítica, son los puntos claves de la "educación liberadora" que apoya Freire, y que implican a un sujeto activo que construye su propio aprendizaje junto con su entorno y docentes guía o mediadores de este proceso.

El rol docente ha variado en la sociedad actual: deja de ser la figura central o el propulsor de toda actividad, para permitir espacio y más centralidad a los educandos. El docente abandona sus clases magistrales para convertirse en "un mediador en los procesos de interacción de la comunicación" (Silva en Aparici, 2009:9), su marco conceptual es el de un contexto tecnológico donde todos somos potencialmente comunicadores. El cambio de la nueva sociedad contemporánea, como sociedad de la información o conocimiento¹⁶ donde la educación formal y/o reglada, encuentra en la no formal e informal, un válido aliado para construir juntas y delinear propuestas que permitan el desarrollo de personas críticas y capaces de desarrollarse en los laberintos de la información, ha desestructurado, o por lo menos descentralizado, figuras y roles una vez claves y centrales en la sociedad. Una de éstas es la del docente, un cambio que implica desaprender lo aprendido para poder enseñar a aprender y para empezar a ser, en palabras de Hargreaves (2003), un *catalizador* de la sociedad que nos rodea, como promotor del aprendizaje cognitivo profundo y en la que todos los miembros del proceso de aprendizaje puedan construir el conocimiento. Siguiendo a Freire "El grupo es la célula educativa básica" (en Kaplun, 1998:44) y gracias a la interacción con los demás y a roles horizontales se puede llegar a una mayor comprensión y conocimientos más completos.

El hecho de desaprender lo aprendido involucra a todos los sujetos del proceso educomunicativo para ser parte integrante del mismo: es necesario saber re-construir de manera creativa, autónoma, personal y crítica lo que los medios nos proponen, recreando sentidos de lo percibido de manera conjunta y social, ya que "se aprende

¹⁶ Manuel Castells la denomina "Sociedad Red": "esa sociedad red es la sociedad que yo analizo como una sociedad cuya estructura social está construida en torno a redes de información a partir de la tecnología de información microelectrónica estructurada en Internet. Pero Internet en ese sentido no es simplemente una tecnología; es el medio de comunicación que constituye la forma organizativa de nuestras sociedades, es el equivalente a lo que fue la factoría en la era industrial o la gran corporación en la era industrial. Internet es el corazón de un nuevo paradigma sociotécnico que constituye en realidad la base material de nuestras vidas y de nuestras formas de relación, de trabajo y de comunicación. Lo que hace Internet es procesar la virtualidad y transformarla en nuestra realidad, constituyendo la sociedad red, que es la sociedad en que vivimos." Castells, M. (2002): "Internet y la Sociedad Red". Disponible en: <http://tecnologiaedu.us.es/revistaslibros/castells.htm> [Última consulta 04.04.2011]

mejor en un ambiente rico en comunicación, en la relación con materiales bien mediados pedagógicamente, en la práctica de la expresión, en el encuentro cotidiano." (Prieto Castillo en Aparici, 2008:89)

El modelo educomunicativo por lo tanto ha de ser participativo, "no sólo por una razón de coherencia con la nueva sociedad democrática que busca construir, sino también por una razón de eficacia: porque sólo participando, involucrándose, investigando, haciéndose preguntas y buscando respuestas, problematizando y problematizándose, se llega realmente al conocimiento." (Kaplún, 1998:43)

3.3 Hacia una competencia mediática y semiológica

En este panorama habrá entonces que articular una pedagogía que incluya el estudio orgánico y crítico de los medios de comunicación, no sólo desde la perspectiva de sus múltiples usos y lecturas, sino también con un enfoque más general que permita a sus usuarios ser activos con y a través de ellos, para comprender todos los factores implicados en la construcción de los mismos: desde quién está detrás de un mensaje, a cómo se construye, a quién va dirigido, cuáles son las intenciones claras, directas y las eventualmente ocultas.

Este es uno de los objetivos hacia los cuales la educación podría dirigirse para replantearse muchas cuestiones esenciales en sus espacios. Durante décadas la lectura, la escritura y el saber contar han sido los ejes centrales del currículo y las competencias mínimas que se exigían a cada alumno. Ahora la escuela tiene que ser responsable también de una cuarta competencia fundamental, el conocimiento y uso crítico de las TIC. Dicha alfabetización mediática permitirá a todos los miembros de las comunidades de aprendizaje tener un rol más activo, performativo, cuestionador, propositivo, crítico y social, permitiendo la participación plena en la sociedad y cultura contemporáneas.

Esta competencia es la que viene llamada competencia comunicativa, actualmente necesaria para el uso adecuado de los medios, sin embargo a este propósito Rodríguez Amor (2004:151) explica:

La importancia de la competencia comunicativa en el ámbito de enseñanza de las lenguas es indudable, pero si hacemos referencias a la enseñanza de la competencia



mediática hay que subrayar la importancia de la **competencia semiológica**, donde, citando a Lomas (1999) se entiende: la que se refiere a los conocimientos, las habilidades y actitudes que favorecen una interpretación crítica de los usos y formas de los medios de comunicación. Los mensajes icono-verbales de los medios y las nuevas tecnologías de la información y comunicación son una parte importante de la información, más o menos consciente que llega al alumnado.

La realidad digital que nos rodea y hacia la cual en particular modo los más jóvenes sienten atracción y realizan un "consumo" habitual, es un hecho contra el que luchar sería contraproducente e inútil, siendo mucho más interesante proponer y ofrecer unas dinámicas pedagógicas y metodologías que hicieran uso de dichos medios para que los entornos de enseñanza y aprendizaje crecieran de manera paralela a la sociedad actual, constituyendo así un marco privilegiado para que el análisis y estudio de los nuevos lenguajes de la comunicación se pudiesen desarrollar de la mejor manera para sus protagonistas.

La relación con el entorno, y en este caso con los medios, permite a los sujetos involucrados en un proceso de aprendizaje, sentir que lo que les circunda no es parte de una realidad ajena y distinta a la que viven en el entorno educativo, sino que es parte de un todo, donde cada elemento que lo constituye tiene su peso e importancia, y donde la relación de continuidad e implicación permite a las personas no vivir contextos y situaciones muy discordantes entre sí. Tal y como explica Roberto Aparici: "Es la interacción entre los hombres y la mediatización del mundo la que permite establecer un proceso de acción-reflexión-acción en el que el sujeto "aprenda a aprender" con una conciencia crítica." (1993:60)

Sin esta dinámica que permite que la realidad externa entre en la educativa y viceversa, se fomentarían discursos aislados donde sería muy difícil encontrar un punto de equilibrio en el cual muy a menudo entretenimiento, cultura, formación y conocimientos podrían intercambiar sus roles, para finalmente participar de manera activa en el proceso educativo. La realidad es que este panorama está todavía lejos de ser el mayoritario hoy en día, sin embargo, los esfuerzos que se están haciendo son considerables y alientan la esperanza de que pronto se realice un cambio.

Retomando el tema de la educomunicación es oportuno subrayar además cómo en esta disciplina, que se puede considerar algo que se sitúa entre la Ciencia de Educación y la

Ciencia de la Comunicación, esté la llave para poder solucionar parte de los actuales problemas que existen en la educación¹⁷ ya que las TIC son una herramienta y recurso que potencialmente, si son utilizadas de la manera más oportuna, podrían reformar un modelo educativo que en demasiadas circunstancias se ha quedado obsoleto.

No son sólo las posibilidades que los medios brindan a la educación para poder facilitarle un cambio que la configure como activa, crítica, compleja y problematizadora, sino el hecho que éstos deben de ser estudiados de manera más completa para ser comprendidos y utilizados de la manera más oportuna. “la educación y la comunicación son dos caras del mismo propósito” (Quiroz Velasco en Aparici, 2010:202), por lo tanto hay que entregar la una a la otra en sentido multidireccional para facilitar el aprendizaje.

Tal y como nos recuerda Len Masterman¹⁸ "los medios son importantes moldeadores de nuestras percepciones e ideas, son Empresas de Concienciación que no sólo proporcionan información acerca del mundo sino maneras de verlo y entenderlo" (1993:18). Los medios de información y comunicación tanto los tradicionales o de principio y mitad del siglo XX (cine, radio, TV) como los que se consideran los nuevos medios de comunicación e información (TIC) crean conciencias, estilos de vida, modas, pueden llegar a tener un poder de manipulación sobre las mentes de las personas que necesita ser equilibrado por una educación que se ocupe de informar y formar de manera global, permitiendo que exista comprensión y uso adecuado de los mismos.

El conocimiento de los medios de manera crítica permitirá desarrollar una conciencia propia y facultades que permitan elegir el medio justo para cada momento; desafortunadamente a menudo los docentes son responsables de demonizar los medios debido, algunas veces, a la excesiva competencia que éstos les hacen, a su ignorancia sobre ellos, a su miedo de perder el papel central en la educación u otras razones diversas. Sean cuales sean éstas, es importante que tal dinámica deje de producirse dirigiéndose a un estudio profundo de los medios, no a su aislamiento del contexto

¹⁷ Los indicadores de dificultades y riesgos escolares son todavía muy altos en los países europeos como afirman algunos estudios entre los que destaca el Informe del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF): “Estado mundial de la infancia 2011. La adolescencia: Una época de oportunidades” Publicado en Febrero de 2011. Disponible en: <http://www.unicef.org/spanish/publications/index_57468.html> [Última consulta 28.03.2011]

¹⁸ Prestigioso profesor de *media literacy* en la Universidad de Nottingham, pionero en el estudio de la enseñanza de medios, autor de "Teaching the media" (1985)



educativo, sobre todo porque sería "una pérdida para nuestra sociedad, en términos de salud democrática, incalculable" (Masterman, 1993:30), ya que existen muchos profesionales de la información que creen en su trabajo y lo sienten como un servicio público y de "utilidad colectiva y que necesitan una audiencia bien informada y con conocimiento crítico" (ibíd, 1993:30).

La educomunicación quiere ofrecer las claves para comprender los medios y también para estimular nuevos artesanos para una mejor calidad de los medios y para un aporte constructivo de su cultura a la civilización, sin utilizar la tecnología como mero instrumento cuyo fin es simplemente facilitar o agilizar la comunicación entre personas, sino como un sistema que es símbolo de la cultura actual y trae la huella del pasado; los medios dejan entonces de ser sólo herramientas para ser también lenguajes y culturas. De tal manera, como desarrolla Aparici (1996) se hace necesaria una reflexión sobre los medios, no sólo el desarrollo de sus usos y habilidades en el aprendizaje sobre los mismos.

Hemos hecho hincapié sobre la necesidad de dejar espacio a la enseñanza de los medios en la educación formal actual, según Masterman (1993) las razones por las que había que enseñar los medios en las aulas tenían que contestar de manera lógica y argumentada por una serie de preguntas: para que enseñar los medios, qué cosa enseñar de los medios, cómo y con cuáles métodos se tendrán que enseñar los medios. Las respuestas a estas preguntas están todavía en fase de construcción, pero sin duda se está haciendo en mayor o menor medida una labor activa por parte de algunas organizaciones educativas y diversos Estados para que la educomunicación no quede aislada sólo en la teoría.



4. ENFOQUE SEMIÓTICO

La historia comienza cuando un hombre visita a un artista y le pide que le haga un cuadro. El artista le dice que hay dos tipos de cuadros: Retratos y paisajes.

- “¿Cuál es el más barato?”, pregunta.
- “El paisaje”, dice el artista.
- “Entonces haga un paisaje de mí.”

(Inicio del film *Nobody's Business* (1996), de Alan Berliner)



3. Enfoque semiótico

Debido a que el objeto de análisis de este trabajo es un mapa multimedia, resulta oportuno, antes de entrar en la fase de creación e investigación en el ámbito de la educomunicación, precisar lo que se entiende por mapa. Los mapas han de ser considerados como “sistemas comunicativos” al igual que un texto escrito, sólo que necesitan de otros tipos de lenguaje para ser analizados ya que como “fenómeno visual” no se pueden utilizar los códigos de la lingüística y habrá que entrar en el campo de la semiótica, y más concretamente de la semiótica visual, para poder analizar los elementos que los caracterizan y la función que tienen. No es, por lo tanto necesario, adentrarse en particulares ontológicos que nos desviarían de nuestra investigación, sin embargo, es interesante considerar el elemento mapa dentro de un contexto comunicativo semiótico que se ocupe de la interpretación del lenguaje visual como productocultural.

En este aspecto es interesante señalar que los estudios visuales o cultura visual nos remiten en la educación a pensar sobre el acto de ver como el hecho determinante del hacer: “la visualidad así considerada, como práctica connotada política y culturalmente depende justamente de la fuerza performativa que conllevan, de su magnificado poder de producción de la realidad, en base al gran potencial de generación de efectos de subjetivación y socialización que los procesos de identificación/diferenciación con los imaginarios circundantes conlleva.” (Brea, 2005:11)

La Red global ha introducido cambios cualitativos en la forma de percibir y leer la realidad. La aparición del hipertexto conlleva transformaciones sustanciales en la forma de conectar el conocimiento por asociación, redefiniendo la propia semiótica del medio y los tipos de expresión para transmitir las ideas, siguiendo a Vannevar Bush, ideólogo de Memex (1945), que es un funcionamiento de conexión de archivos mediante asociación semántica, defendía este sistema como la forma natural de la mente humana que funciona “sujetando un hecho o una idea, la mente salta instantáneamente al dato siguiente, que le es sugerido por asociación de ideas, siguiendo alguna intrincada trama de caminos conformada por las células del cerebro” (en Landow, 2010:34). Esta idea también aparece en el concepto de Rizoma desarrollado por Gilles Deleuze y Félix Guattari (1972).

Estas diferencias introducidas en la sociedad producen rupturas en los paradigmas de linealidad de lectura, introduciendo el descentramiento, la multiplicidad, fragmentación, etc. Derrida describe:

Junto con una expansión ordenada del concepto de texto, la diseminación inscribe una ley diferente que rige los efectos del sentido o de la referencia (la interioridad de la 'cosa', realidad, objetividad, esencialidad, existencia, presencia en general, sensible o inteligible, etc.) una relación diferente entre la escritura, en el sentido metafísico de la palabra, y su 'exterior' (histórico, político, económico, sexual, etc.).” (Derrida en Landow, 2009:102)

La subjetividad y el sentido definen la forma de percibir e interpretar la realidad, y como relata Lyotard (1987) esta pérdida de valores socialmente compartidos, originada por la descomposición de los grandes relatos y el desarrollo de las tecnologías digitales, definen una sociedad que atomiza a los individuos y mercantiliza el saber, transformando la comunicación, la manera de tratar con la información y el concepto de progresión lineal.

4.1 Representaciones y significados

Por razones prácticas se dará antes la definición de *imagen* ya que es la naturaleza básica a analizar del *mapa*, subrayando la dimensión que éste asume como icono y representación de la realidad, después se hará su análisis insertándolo en el contexto digital multimedia:

El origen etimológico del término proviene de la palabra griega *eikon*, que se define como “representación visual que posee cierta similitud o semejanza con el objeto que representa”. Más tarde aparece la raíz latina *imago*, que se define como “figura, sombra o imitación”. Mientras que del primer vocablo se deriva el término castellano *representar*, del segundo deriva *imitar*. Ambos conceptos nos remiten a un proceso de sustitución (Acaso, 2009:36).

El mapa es, según una síntesis de la enciclopedia libre Wikipedia de lo más significativo para este trabajo:

Una representación gráfica y métrica de una porción de territorio generalmente sobre una superficie bidimensional pero que puede ser también esférica. El cartógrafo debe crear varios "planos de lectura." En todo momento debe tener presente las técnicas de simplificación, a base de colores o simbología, sin perder de vista que en un plano de lectura más profunda se pueden obtener elementos informativos detallados.

En otra definición, que también nos parece muy interesante, aparece la palabra *simbología* que nos remite al nivel de información más o menos implícita, que pueda aparecer en un mapa y hacemos referencia a la de Thorndyke y Stasz (1980): “Un mapa representa de manera simbólica concisa información explícita de nombres de objetos, formas y localizaciones e información implícita acerca de las relaciones espaciales y distancias entre objetos.” (en Póstigo y Pozo, 2004:14)

Ambas definiciones hacen hincapié en el fuerte componente *simbólico* al cual la cartografía tiene que hacer referencia a la hora de construir sus mapas, además de la necesidad que ésta tiene de representar la realidad a través de elementos que tienen una fuerte relación de semejanza con los que remiten a ella, sustituyéndola: esta relación es la que interesa a los signos *iconos*.

Por lo tanto el signo *símbolo*¹⁹, como el *icono*, está presente en un mapa, ya que hay tanto elementos de convención universalmente reconocidos y aceptados (por ejemplo el azul será por convención el signo de los mares, las distintas gradaciones de marrón sería la orografía del terreno o altura de las montañas) y elementos de semejanza con la realidad presentada debido a que se procura a través de la escala y proyección, reproducir lo más fielmente posible la porción de territorio examinada.

El símbolo, es un lenguaje a través del cual representar “conceptos” o “ideas”, es la representación que podemos tener de una realidad perceptible que nos reenvía a otra no presente y socialmente aceptada como convención, y el índice por otro lado pretende mantener una relación directa con su referente, en este caso la morfología geográfica de España o de Europa.

Según Peirce, existe una naturaleza universal que es independiente del condicionamiento histórico y cultural del sujeto receptor, el signo según él “se dirige a alguien, o que, crea en la mente de esa persona un signo equivalente o, tal vez, un signo más desarrollado.” (en Vázquez, 2005:12)

En el concepto *mapa* existe una realidad exterior a la del signo como “unidad de representación” (Acaso, 2009:37), y es en éste caso la de símbolo e índice, es decir, hace tal referencia que permite crear en la mente receptora una imagen en muchos casos

¹⁹ Según la división de Peirce los signos pueden ser iconos, índices o símbolos.

más compleja y estructurada, que el signo ha representado sólo por convención o semejanza.

El símbolo, a diferencia del icono que representa por similitud, interpreta a través de la convención, es decir un sistema universalmente (o por lo menos puntualmente reconocido) aceptado a través del cual se puede reinterpretar y codificar lo expresado; y el índice permite una “conexión dinámica (que incluye la espacial) a la vez con el objeto individual, por una parte, y con los sentidos o la memoria de la persona a la que sirve de signo, por la otra.” (Fumagalli, 1996:¶31).

La ley que subyace en la realización de los mapas tiene por lo tanto una relación necesaria con la exigencia de utilizar convenciones tal y como afirma Eco: “representar icónicamente un objeto es transcribir según convenciones gráficas propiedades (culturales de orden óptico y perceptivo, de orden ontológico (cualidades esenciales que se atribuyen a los objetos) y de orden convencional, es decir, el modo acostumbrado de representar los objetos.”(en Vilches, 2009:22)

En este enfoque semiótico alrededor del concepto de mapa es pertinente aportar la idea que Alfred Korsybsky expone en su obra “Science and Sanity” (1994)²⁰ en la que reflexiona sobre el concepto de mapa en directa relación con nuestros lenguajes, viendo que tanto unos como otros tienen la capacidad de “reflejarse a sí mismos”. El lenguaje que utiliza el mapa según el pensador es muchas veces poco actual y esto nos llevaría a una incapacidad de poder analizar su semántica de la manera más correcta ya que las palabras no son las cosas, como desarrolla Michel Foucault (1966 y 1973) en varias de sus obras, así como los mapas no son el territorio y su búsqueda de relación y vínculo, según Korsybsky, se halla solamente en su estructura, la estructura del lenguaje que describe el mundo objetivo.

Efectivamente esta relación entre el mapa y la palabra la encontramos también cuando se observa que: "desde una perspectiva semiótica, se puede considerar al mapa como un texto, definido inicialmente, como una secuencia de signos que produce sentido" (D'Angelo y Lossio, 2007:2). El mapa es entonces un conjunto de determinados signos que por semejanza o convención representan una realidad, y dicha unión podría hacer

²⁰ Korzybski, A. (1994): Science and sanity: an introduction to non-Aristotelian systems and general semantics. Institute of General Semantics, New York.



que el mapa fuese considerado exactamente como un texto. Sin embargo un mapa no sólo es signo.

Si volvemos a la definición que dimos al principio del capítulo, encontramos la palabra *representación*, que viene del latín *representatio*, o sea la acción de hacer presente algo (con figuras y/o palabras, etc.), de tal modo que podemos afirmar que los mapas se avalan también en imágenes para dar una representación de una realidad precisa, y de cuyo análisis como elemento característico de un mapa no podemos prescindir.

La semiótica resulta útil a los fines de esta investigación para poder crear un marco de lectura del mapa según el enfoque de esta disciplina, en la cual posicionar el mapa en una escala donde la utilidad (con fines y usos distintos), su función como símbolo-ícono de una realidad existente, y su posibilidad de aportar una de las posibles visiones de la realidad, están asimiladas de forma predeterminada en el "inconsciente colectivo"²¹, perfilándolo así como objeto útil también para eventuales uso y posibles momentos de creación en el ámbito educomunicativo.

4.2 Mapa como ícono y texto

La gramática cartográfica contiene una estructura y parámetros definidos, así como el lenguaje escrito y oral, hace uso de una sintaxis que puede ser más o menos reconocida pero claramente estandarizada a lo largo de su amplia historia y uso. Las diferentes formas de proyección del espacio geográfico se han preocupado de representar con más o menos exactitud matemática y estética las coordenadas espaciales. El desarrollo de las proyecciones geográficas se sitúa en la base de la imaginaria humana, pudiendo obtener cualquier persona una imagen mental del mapamundi de manera instantánea, de esta manera "lo que vemos asume una forma que muy a menudo no deriva de la realidad misma sino de la interpretación obvia que ha nacido de la traición del lenguaje verbal y figurativo que es el que permanece en la memoria de una imagen estándar." (Appiano, 1998:88). En ocasiones esta capacidad, como

²¹ Inconsciente colectivo es un concepto básico de la teoría desarrollada por el psiquiatra suizo [Carl Gustav Jung](#). La teoría de Jung establece que existe un [lenguaje](#) común a los seres humanos de todos los tiempos y lugares del mundo, constituido por [símbolos](#) primitivos con los que se expresa un contenido de la [psiquis](#) que está más allá de la razón. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Inconsciente_colectivo [Última consulta el 01.04.2011]

hemos comentado, no nos permite ver la representación que observamos, sino que nos remite a esa imagen mental que hemos adquirido y que por repetición o convención es compartida socialmente, por lo tanto "todo ver es, entonces, el resultado de una construcción cultural -y por lo tanto, siempre un *hacer* complejo, híbrido" (Brea, 2005:9).

La diversidad de usos de los mapas para diferentes fines ha determinado una expresión de creatividad en su representación que en ocasiones no remite a esa estructura compartida. De esta manera, si la semiótica se ocupa de estudiar los signos y su interpretación y nos ha guiado en una primera y genérica aproximación al mapa bajo esta perspectiva, será la iconografía la que podrá ayudarnos a descubrir nuevas cualidades del mapa visto como imagen, al ser ella la materia que se ocupa del estudio y descripción de los iconos *imágenes*.

La palabra "iconicidad" procede del latín "icon" y del griego "eicon": imagen. Para J. Martinet, "icono" se utiliza "para designar un objeto que mantiene con otro una relación de semejanza tal que puede ser identificado de inmediato: en el icono se reconoce el modelo." (en Costa y Moles, 1991:89), pero también "ha perdido parte de las características físicas del original, sin dejar de mantener una relación de semejanza con lo representado" (Acaso, 2009:40).

En un mapa por lo tanto este procedimiento de reconocimiento del modelo representado conlleva una dimensión de interpretación, claramente necesaria para la decodificación y deconstrucción de su significado. Detrás de cada imagen además de la intención de quien la haya elaborado (cuya huella puede ser más o menos implícita) existe la subjetividad del receptor que según el contexto cultural, social o de la simple circunstancia en la que se encuentra en aquel momento, puede seleccionar o interpretar la imagen de una manera u otra: "Es algo que cada individuo crea o re-crea mentalmente, seleccionando o interpretando señales físicas. En este sentido resulta siempre difícil superar la subjetividad de la interpretación" (Colle, 1998:2).

En una imagen existe una parte que es pura información o transmisión de algún conocimiento, aunque esta idea sea muy sencilla, y existe otra parte de contenido que se quiere transmitir o que está implícito en su lenguaje y que



abarca otra dimensión: "La Imagen contiene y despliega plenamente una cuota de Saber; inversamente, la visibilidad, asumida por la imagen, incorpora, materializa iconológicamente el concepto, al cual aporta la dimensión de una información estética, sensible" (Renaud en Talens, 1990:12).

La imagen que representa un mapa (así como cualquier otro objeto) está vinculada en la relación de significante y significado con lo que representa: "los mapas suponen el establecimiento de una relación intencionada entre el medio de representación (en el mapa una serie de marcas con capacidades visoespaciales) y otra realidad (la representada)" (Martí y Pozo, 2000:15).

Retomando la información explícita e implícita contenida en un mapa que se comentaba al principio, a la hora de dar una definición del mismo podemos ver como dicha dimensión en niveles distintos es muy importante para poder analizar el mapa bajo su perspectiva iconográfica, en la que hay que identificar como niveles diferentes sus elementos (presentes en las imágenes) para poderlos analizar de la manera más adecuada. Según Postigo y Pozo (2004) existe un procesamiento de la información en un mapa que puede dar lugar a tres distintos tipos de información: explícita, implícita y conceptual.

El primer tipo está "centrada en los elementos presentes como tales en el mapa, y cuya decodificación no requiere utilizar sistemas simbólicos específicos de los mapas como representaciones externas" (Póstigo y Pozo, 2004:18). Nos encontramos por lo tanto con elementos del mapa más fáciles de identificar y reconocer, estos elementos podrían ser los morfológicos, como los contornos geográficos de cada país. El segundo tipo es el "centrado en la traducción o decodificación de información que está presente en el mapa pero no de manera explícita, sino a través de ciertos códigos, cuya función es precisamente representar rasgos estructurales del mapa [...] que quedan ocultos, o implícitos, mediante el uso de ciertos símbolos y reglas sintácticas" (ibíd, 2004:18). Estos elementos suelen formar parte de la leyenda o uso de símbolos que acompañan al mapa, siendo una codificación explícita que convierte a la información que contiene, en un código específico. Este código representa la síntesis de una información (visual o no) que puede ser compleja y

especializada, y para su lectura se requerirá mayor conocimiento de la materia y sus códigos.

Observamos pues, como existe una gramática propia de los mapas, igual que en un texto escrito, a través de la cual se pueden llegar a “leer” aquellas partes presentes en ellos que son menos obvias y que necesitan una lectura tal vez menos superficial y más atenta para poder identificarlas y comprenderlas.

El último es el que nos hace llegar a la parte más inteligible y abstracta de un mapa, y necesita de otra información externa añadida, tal y como explican Postigo y Pozo: “el procesamiento de información conceptual requiere establecer relaciones de significado entre los distintos elementos del mapa junto con la aplicación de otras fuentes de información” (2004:18). Este nivel requiere el conocimiento de otras disciplinas para llegar a la correcta comprensión del representado.

4.3 Los mapas y la construcción de la realidad

El procesamiento de información de los mapas está estructurado en diferentes niveles, el mapa como icono nos permite reconocer de alguna manera la realidad que se nos presenta en sus líneas y formas, en la cual sin embargo no deberíamos finalizar, sino ir más allá en nuestra lectura o decodificación para poder comprender no sólo los mensajes explícitos, sino la estructura del discurso ideológico y los significados sutiles y secundarios, los cuales pueden no ser perceptibles a primera vista y sólo a través de las formas representadas, sino de su lectura crítica a diferentes niveles, que se instaura como natural en su progresivo uso y hábito, y que requiere de su aprendizaje.

A dicha realidad representada, generalmente se atribuye una fuerte objetividad pensando “erróneamente” que la representación que ofrece un mapa sea siempre verdadera y única, sin embargo ya por el mero hecho de ser un “artefacto cultural o humano” el mapa trae consigo una precisa visión de la realidad. Tal y como precisa Lois: “La combinación de una gran variedad de estrategias semióticas y discursivas contribuye a pensar en un mapa como un contenedor de verdades inocuo, neutral y esencialmente técnico, y a ocultar su carácter histórico y social” (2000:14).



Tal y como en un medio de información, como pueden ser un periódico o la televisión, la percepción de los hechos y *huella* del periodista o línea editorial es algo inevitable y siempre presente en una noticia, y habrá de forma constante un inevitable componente de subjetividad de quien la ha elaborado, en un mapa, de la misma manera, a pesar de que la intención del cartógrafo sea sólo la de representar una porción de la superficie terrestre, detrás de esta aparentemente sencilla representación se esconderá su punto de vista y expresión, por lo tanto habrá que buscar en él como en un periódico, “los segundos significados.”

Retomando las palabras de Lois (2000:16) sobre los mapas, podemos añadir a tal propósito como “la elocuencia del mapa no deja librada al azar esta voluntad prescriptiva de las cartografías y, aunque hace creer a sus lectores y lectoras que su misión es mostrar en el papel cosas que existen en la realidad mediante objetivas relaciones de correspondencia de forma y contenido entre ambas, crea e impone una nueva realidad.”

Se deduce tal y como expresa Monmonnier (1991:12), que “no hay escapatoria de la paradoja cartográfica: presentar una imagen útil y veraz, un mapa exacto debe decir mentiras piadosas”²². Dichas “mentiras piadosas” son por lo tanto las que deberían de llevarnos a querer entender e interpretar los mapas yendo más allá de su primera fachada: necesitamos poder entender las escalas de los mapas, las proyecciones y sus símbolos, su representación geopolítica, así como necesitamos entender la retórica y la gramática de un periodista.

La analogía entre los mapas y los medios de comunicación la encontramos también en los escritos de Monmonnier, allí donde hace una similar comparación: “sin dudas la cartografía y la publicidad comparten la necesidad de comunicar una versión limitada de la verdad. La publicidad tiene que crear una imagen que sea atractiva y un mapa tiene que presentar una imagen que sea clara, pero ambas no pueden cumplir su objetivo contando o mostrando todo”²³ (1991:69).

²² Texto original: “There's no escape from the cartographic paradox: to present a useful and truthful picture, an accurate map must tell white lies.”

²³ Texto original: “Without doubt the cartography and advertisement share need to communicate a limited version of the truth. An advertisement must create an image that's appealing and a map must present an image that's clear, but neither can meet its goal by telling or showing everything.”

Monmonier no podría haber escogido un ejemplo más esclarecedor: la mentira en un mapa no está presente tanto en como éste presenta la superficie de las cosas, sino más bien en aquellas partes de realidad que vienen según distintas intenciones u objetivos (sean éstos políticos, culturales, militares, etc.) directamente obviados y escondidos.

El mapa tal y como se ha subrayado anteriormente, viene demasiadas veces considerado como espejo fiel de la realidad que representa, y en un contexto pedagógico es necesario indicar el camino para que un mapa pueda ser interpretado de una manera u otra: "Seguramente, nadie niega que el mapa es la representación de un espacio geográfico. Sin embargo, a veces se trabaja en el aula como si fuera la realidad misma y no como una interpretación particular de la realidad, entre otras posibles." (D' Angelo y Lossio, 2007:2)

Tras estas consideraciones resulta claro que actualmente existe la necesidad de crear ciudadanos que sepan leer (y como veremos más adelante, que sepan crear libremente) las imágenes de la sociedad iconográfica en la cual vivimos, pero ofreciendo a dicha lectura una dimensión individualizada que no retome los mismos códigos del texto escrito. Tal vez antes de esto, se deba salir de aquella dimensión verbocéntrica que ha caracterizado a la era gutenber, para ofrecer espacio al estudio y creación de conocimiento a través también de la imagen. Tal y como afirma Barthes: "el estudio de este universo moderno de la imagen -que todavía no se ha emprendido realmente- corre el peligro de torcerse por anticipado si no se trabaja inmediatamente con un objeto original, que no es la imagen ni el lenguaje, sino esa imagen doblada de lenguaje que podríamos llamar comunicación logo-iconica" (Barthes, 2009:83).

Análogamente a la supuesta y deseable necesidad de pasar por un proceso de deconstrucción a los medios de comunicación e información, así como la posible nueva creación para poder desarrollar ciudadanos críticos, los mapas deberían de recibir la misma lectura:

La deconstrucción nos insta a leer entre las líneas del mapa, en los márgenes del texto, y a través de sus tropos, para descubrir los silencios y las contradicciones que desafían la aparente honestidad de la imagen. Comenzamos a saber que los hechos cartográficos son solo hechos dentro de cierta perspectiva cultural. Empezamos a comprender que los mapas, al igual que el arte, lejos de ser una "ventana abierta al mundo" no son más que una forma humana particular [...] de ver el mundo. (Harley, 2005:4)



Un mapa por lo tanto, en cuanto imagen, se caracteriza porque su lectura o decodificación no pueden ser únicas, es decir; dar lugar a una sola interpretación tal y como recuerdan Aparici y Matilla acerca de las imágenes:

Las imágenes no son monosémicas puras, toda imagen suele tener más de un significado. [...] Una imagen siempre tiene más de una interpretación: la obvia y funcional y las otras en función de sus públicos específicos. Por consiguiente, todas las imágenes son polisémicas y el grado de polisemia puede variar en función de sus múltiples interpretaciones. Cuanto más polisémica sea una imagen mayor nivel de imaginación y creatividad se requiere en su decodificación (Aparici et al, 2008:98).

Al igual que otros autores: "Toda imagen es polisémica, toda imagen implica, subyacente a sus significantes, una *cadena flotante* de significados, de la que el lector se permite seleccionar unos determinados e ignorar todos los demás. La polisemia provoca una interrogación sobre el sentido." (Barthes, 1986:34)

Así que a pesar de haber una interpretación *obvia* y funcional detrás de la lectura de un mapa que será la que nos define un lugar geográfico y algunas de sus características (de cualquier tipo, sean éstas morfológicas, políticas, climáticas, económicas, etc.), encontraremos muchas distintas según el público al cual se dirija el mapa o que simplemente se enfrentará a él.

A este propósito nos parece muy interesante el aporte de Maurech-Siman (2007) sobre la dicotomía objetividad/subjetividad de la imagen que aquí se presenta en un contexto muy preciso. En sintonía con el discurso de la *imagen obvia* encontramos entre éstas páginas el concepto de imagen *objetiva* que es "la única de las cuatro imágenes en ser objetiva, con ciertos matices subjetivos a pesar de todo, presenta un balance de lo que son y hacen, realmente, una entidad territorial y sus habitantes. Es una realidad identitaria, fundada objetivamente en el espacio: geografía, y en el tiempo: historia." (2007:5). Ésta se yuxtapone a la subjetiva que presenta unas características más cognitivas: "La representación mental en el imaginario de los habitantes, y dirigentes, de un territorio de atributos y valores que funcionan como estereotipo y determina la conducta y opinión de estos habitantes y de sus dirigentes" (ibíd:6). En tercer lugar encontramos la imagen prospectiva que se refiere a "lo que los dirigentes y habitantes de un territorio quieren que el mismo sea y el papel que quieren desempeñar a nivel de grupo. Dicotomía [...] entre la realidad del ser del territorio considerado (Imagen Objetiva) y la representación (Imagen Subjetiva) del mismo para sus habitantes y dirigentes, actores

incontestables de su porvenir” (ibíd:7). En último lugar nos presenta la Imagen Internacional o Pública:”La Representación que la Comunidad Internacional tiene de lo que son y hacen el territorio y sus habitantes. En la mayoría de los casos existe una gran diferencia en las percepciones endógenas y exógenas del mismo territorio y de sus moradores, aunque las dos percepciones funcionaran con representaciones” (ibíd:8).

Tras todas estas consideraciones podemos observar como la imagen de un mapa tiene una relación directa entre las intenciones del cartógrafo para representar un tipo de realidad (del tipo que sea) y la lectura que las audiencias puedan hacer del propio mapa según sus exigencias, conductas y contextos distintos.



5. DIMENSIÓN, NATURALEZA Y LENGUAJES DEL MAPA MULTIMEDIA

Tal vez el cambio más significativo no sea el paso de una cultura de la palabra a una cultura de la imagen, [...] sino el paso de una cultura lineal y de análisis a una cultura reticular, de la simultaneidad y la síntesis.

(Joan Ferrés)



5.1 Las mediaciones de la palabra y de la imagen

La mediación viene generada, en un primer momento, por las cualidades básicas del mapa multimedia, entre las que destacan la imagen y la palabra o el texto alfanumérico, sea escrito, verbal o sonoro. Se procura mantener ambos lenguajes (visual y textual) en armonía e inclusión, procurando que exista una sinestesia como enriquecimiento mutuo, capaz de generar diferentes habilidades en su lectura y percepción, como apoyan diversos estudios de psicología cognitiva²⁴.

De esta forma, la imagen y el texto o palabra, no se toman como partes antagónicas como algunos autores han destacado: "Unos piensan que la imagen es un sistema muy rudimentario en comparación con la lengua, y otros piensan que la significación no es capaz de agotar la inefable riqueza de la imagen" (Barthes, 1986:29). De esta forma, y teniendo en cuenta las posibilidades de hibridación entre ambos tipos de lenguaje, se considera de vital importancia el proceso de recepción, comprensión, lectura crítica y producción de conocimiento, como una etapa esencial de los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que actualmente es capaz de "generar socialmente, con la generalización y el afinamiento del dispositivo original que las crea -la máquina numérica, el ordenador gráfico- las condiciones de un cambio radical de las prácticas, de los conceptos y de los puntos de apoyo culturales más estables." (Renaud en Talens, 1990:14)

La imagen digital o imagen numérica, ha transformado conceptos asociados a ella de forma ancestral generando algunos nuevos, entre ellos destacan su alta posibilidad de manipulación, fácil o accesible reproducción y su capacidad de simulación. La superficie de la imagen digital espectacular, capaz de visualizar la información y de transformar la experiencia, se encuentra por doquier adquiriendo a gran velocidad un protagonismo equiparable al acervo textual de la *galaxia gutenberg* en el universo digital de las TIC, o como "el doble del espacio por recorrer, la mitad del tiempo donde permanecer." (Virilio en Talens, 1990:38). Estas cualidades hacen que ésta no pueda ser ajena a los procesos de enseñanza y aprendizaje en todos sus ámbitos, ni se deban obviar sus infinitas posibilidades, porque "la imagen contiene y despliega plenamente una cuota de Saber;

²⁴ Estudio sobre la adquisición de los sistemas externos de representación (2000) y Estudio sobre la representación mental de los mapas geográficos: niveles de procesamiento (2004). Revista Cognitiva, Fundación Infancia y Aprendizaje. Universidad Autónoma de Madrid.

inversamente, la visibilidad, asumida por la imagen, incorpora, materializa iconológicamente el concepto, al cual aporta la dimensión de una información estética, sensible.” (Renaud en Talens, 1990:12)

En la actualidad las nuevas tecnologías fomentan el uso de herramientas que se mueven en torno a la imagen, audio y video, dejando la palabra escrita para algunos pensadores, pedagogos, filósofos, muy aisladas y para otros, a la par de todos estos otros tipos de expresión. La supremacía que se otorga a la palabra en comparación con la imagen y viceversa genera mucha polémica, que parece ser algo del que viven *apolíticos* e *integrados* de los nuevos medios de comunicación. Así que nos encontramos por un lado con quienes exaltan el poder único y exclusivo de la palabra escrita, frente al de la imagen, fugaz y menos elocuente, y por el otro hay quienes, haciendo hincapié en una realidad que es primordialmente iconográfica, ven la necesidad de salir de la visión “verbocéntrica” de la época Gutenberg, para dejar sitio y sobre todo mayor comprensión acerca de la imagen, su lectura y creación.

Si proyectamos esta problemática a un entorno educativo la cuestión principal que se debería de tener en cuenta sobre la importancia de un lenguaje en comparación con otro, es que realmente ninguno de los dos debería beneficiarse de un papel centralizador o privilegiado, ya que todo tipo de lenguaje tiene valor según las competencias que se quieran desarrollar, y merece tener el justo peso en un discurso pedagógico que quiere ser equitativo, y que sobre todo se quiere adecuar a la realidad que estamos viviendo.

Veamos ahora con atención cuales son las características de *palabra, imagen y audio* en un contexto educativo para analizar los caminos que permiten desarrollar; dicha comparación es correcto precisar que se hará entre el texto escrito (palabra), la imagen y el audio en un principio en cuanto tales, y secundariamente insertados en el contexto que interesa en este estudio sobre el lenguaje multimedia. Éste último queremos indicar es precisamente el punto de unión y encuentro entre los lenguajes antes mencionados: “De la convergencia del lenguaje verbal y el audiovisual en medios interactivos e interconectados surge lo que podríamos considerar el lenguaje multimedia que va a dar lugar a un nuevo tipo de textos.” (Gutiérrez, 2000:4)



5.2 La palabra como mediadora del conocimiento

“Los límites de mi lengua son los límites de mi mundo.”

(Norbert Bolz)

Según el pensador italiano Sartori (1999), apocalíptico hacia la televisión y con críticas mucho menos profundas a la realidad cibernética, la palabra debería de mantener su situación céntrica en las mentes y uso de las personas, permitiendo a la imagen y a su lenguaje explicar el mundo fenoménico, pero no la realidad inteligible.

El homo sapiens debe todo su saber y todo el avance de su entendimiento a su capacidad de abstracción. Sabemos que las palabras que articulan el lenguaje humano son símbolos que evocan también representaciones y, por tanto, llevan a la mente figuras, imágenes de cosas visibles y que hemos visto. [...] De otro modo, casi todo nuestro vocabulario cognoscitivo y teórico consiste en palabras abstractas que no tienen ningún correlato en cosas visibles, y cuyo significado no se puede trasladar ni traducir en imágenes. (Sartori, 1999:12)

No parece, según Sartori, haber posibilidades por las que las imágenes puedan, con un lenguaje distinto al que estamos acostumbrados (o al cual nos han educado) explicitar el mundo inteligible: “Pero si es completamente evidente que para conocer la realidad visible hay que verla, es igualmente evidente que el ver no ve los invisibles del mundo inteligible, del mundo de las cosas que no son percibidas sino concebidas (que son conceptos)” (ibíd:71). El sostenedor del “homo sapiens” está de acuerdo en cómo hay experiencias que sólo el ojo humano nos puede ofrecer para llegar a transmitirnos una serie de sensaciones que la palabra sin duda no puede provocar, por ejemplo el hecho de viajar para conocer, para ver una ciudad, un paisaje o un pueblo, es algo que sólo el mundo de los sentidos puede explicarnos al ser ellos objetos tangibles, sin embargo al existir un mundo que no es visible y que pertenece a una realidad abstracta no podemos que utilizar el “verbo” para explicitarlo.

La realidad de una imagen está lejos de poderse comparar a una lengua tal y como nos explica Debray cuando tras la detallada descripción de la génesis de la imagen hace hincapié en como ésta, a pesar de ser simbólica, no tiene las propiedades semánticas de la lengua y necesita un grupo, una comunidad para existir: “Si la imagen fuera una lengua sería traducible en palabras, y esas palabras a su vez en otras imágenes, pues lo propio de una lengua es ser susceptible de traducción. Si la imagen fuera una lengua sería “hablada”

por una comunidad, pues para que haya lengua hace falta que haya grupo (y para que haya grupo hace falta que haya símbolo).” (1994:50)

Debray además, en su comparación *palabra-imagen* (si es que se puede plantear ésta, ya que poseen una naturaleza muy distinta) nos habla de la “*polisemia inagotable*” (1994:52) de la imagen, que por su naturaleza puede tener infinitas representaciones, puesto que todas son válidas: tantas como el número de espectadores de ésta y sus correspondientes versiones.

Un texto escrito, al contrario, puede tener versiones distintas pero son enumerables, es decir que se puede llegar a encontrar una solución definitiva o dar con el “*final del enigma*” (ibíd:52) por utilizar sus mismas palabras. Estas consideraciones valen, según el escritor, sobre todo para las que él llama *imagen indicio* (fotografía o película) y menos para la *imagen-icóno* que es la representación más codificada y por lo tanto más reconocible, y que sin duda parece acercarse más al texto escrito. Por otro lado, Debray en su investigación desmitificadora, aporta ideas esenciales sobre la naturaleza de la imagen, ya que “lo mágico es una propiedad de la mirada, y no de la imagen. Es una categoría mental, no estética” (ibíd:31).

Este supuesto conflicto entre palabra e imagen tiene un enfoque más de “competencia” (que ésta última hace a la primera), a través de las ideas de Kernan; según él no existe realmente un nivel de superioridad o inferioridad, como hemos visto en Sartori, sino un problema muy obvio: una diferencia. El sentido de una imagen visual es “mucho menos complejo pues carece de la multiplicidad de sentidos característicos de la palabra y de ambivalencia irónica que se establece entre las palabras” (Kernan en Rodríguez, 1999:136). A pesar de no declarar una hegemonía de la palabra sobre la imagen es cierto que ésta última viene reenviada a un discurso unilateral, donde no puede existir lo polisémico (*carece, según Kernan, de multiplicidad de sentidos*) y donde las posibilidades de uso de ella parecen inferiores a las de las palabras. Debido a la irrefutable afirmación de la naturaleza polisémica de la imagen²⁵ no debemos posicionarnos distantes de esta visión sobre ella.

²⁵ Son numerosos los autores que destacan la cualidad polisémica de la imagen, entre ellos destacamos a Barthes (1986), Aparici y García Matilla (2008), entre otros.



La imagen es la protagonista absoluta en la nueva realidad icónica, en la cual en muy poco tiempo se puede tener acceso a una multitud de nuevas experiencias y sensaciones, y que junto con el audiovisual se delinea como la posibilidad que tenemos hoy en día, gracias a las nuevas tecnologías, de experimentar una realidad multisensorial, igual de importante que la del mundo de la palabra, y fundamental para el desarrollo completo y creativo de los individuos. Por esta razón nos resulta anacrónico leer como sigue siendo un objeto de alguna manera secundario.

La “plusvalía” que aportan los nuevos medios, según Bolz sólo puede llevar, en la sociedad de la información, a menos información. El autor alemán se preocupa de la falta de reflexión que actualmente caracteriza a los más jóvenes: “La instantaneidad desalienta la reflexividad” (2009:97), ya que el hecho de poder acceder de manera simultánea a un número de datos potencialmente ilimitado crea, según él, sólo una increíble confusión que no llevará a una mejoría o progreso de la sociedad.

Sostenedor como Sartori de la importancia que tiene la palabra, Bolz resalta el poder de ésta para llegar a provocar un orden en un mundo de signos, donde la necesidad de ser un “nombre” otorga a la palabra la virtud de crear dos niveles distintos: “Cuando uno nombra algo, lo saca del caos de lo innominado. De ese modo, el nombre permite marcar una primera diferenciación entre el interior y el exterior, entre el sistema y el entorno. [...] Denominado, conocido, reconocido: no es lo mismo” (ibíd:129).

Resulta casi imprescindible, según Bolz, insertar la palabra en un marco lingüístico, único lugar en el cual ella puede adquirir un sentido: Citando a Ludwig Wittgenstein en “Investigaciones filosóficas” (1988): “El significado de una palabra es su uso en el lenguaje” (en Bolz, 2009:164). No cabe duda de que el escritor se refiera al lenguaje hablado y escrito de la era Gutenberg, sin dar el justo peso a los otros tipos de lenguajes instalados hoy en la comunicación, en los que la palabra tiene cabida y asume una dimensión distinta, pero siempre válida.

Se atribuye a la imagen un papel importante aunque no por su identidad en cuanto tal, sino por la posibilidad de funcionar como conexión entre el mundo y la lengua: “Nuestra experiencia lingüística es una experiencia guiada por 'esquemas', los cuales son una especie de imágenes del mundo mediadoras entre este y la lengua” (ibíd:27).

Gracias a esta idea podemos subrayar como la imagen es fundamental, incluido para un pensador como Bolz, defensor de la palabra en una sociedad iconográfica, ya que tiene la capacidad de traducir o decodificar a través de su propia gramática los signos de nuestra realidad lingüística, los del mundo que nos rodea, y hacer visibles fenómenos de diversas naturalezas.

Esto otorga a la imagen un rol único para la alfabetización (sobre todo multimedia), ya que dicha transformación del pensamiento en esquemas por imágenes es la misma que afirma Lemke (1997) cuando sostiene que “cualquier alfabetización es alfabetización multimedia: no es posible crear significado con la lengua por si sola, debe de existir siempre una realización visual u oral de los signos lingüísticos que aporta significado no lingüístico en sí misma.” (Gutiérrez en Aparici, 2010:171)

5.3 La experiencia visual

Tras la definición de algunas de las ideas que conciernen al mundo de la palabra, nos adentraremos ahora en el análisis de otro aspecto importante del lenguaje multimedia: la experiencia visual, donde la imagen asume el papel protagonista y en la que su polisemia permite interpretaciones y usos distintos en la creación de un mapa.

Además la importancia que la imagen tiene en éste preciso momento histórico-cultural de sociedad iconográfica, dará lugar a interesantes reflexiones para permitirnos aclarar su relación y papel en el mundo audiovisual o multimedia. Se destacará la ausencia de radicales sostenedores de la imagen ya que los que apoyan su papel fundamental en un contexto educativo (así como en diversos ámbitos) generalmente defienden que se pueda desarrollar un discurso pedagógico que se base en el apoyo y estudio de ambas.

Antes de adentrarnos en aspectos más analíticos acerca de la imagen, consideramos oportuno detener la atención sobre su relación con la percepción visual, aquel mecanismo mediante el cual interpretamos estímulos visuales externos a nosotros y cuya lectura es influenciada por nuestro estado emocional del momento. Gracias a la experiencia visual que practicamos constantemente ampliaremos nuestra memoria de almacenamiento que según Costa y Moles "Contendría toda nuestra cultura anterior a modo de conjunto de formas que, a su vez, habían sido producidas por la lenta



sedimentación de las experiencias visuales" (1991:10). Es desde este "almacén" del cual elegimos y retomamos imágenes cada vez que lo necesitamos, para construir nuevas, interpretarlas o leerlas, y de donde emergen nuestros conocimientos previos. Dicha interpretación, que se basa en la observación, no implica necesariamente un proceso de aprendizaje y es necesario subrayar que la mera "lectura", por utilizar un término eficaz aunque para algunos estudiosos muy impreciso, de una imagen no desarrolla conocimiento sino sólo información, requiriendo un procesamiento posterior para poder transformarse.

Como ya se comentaba a través de las palabras de Sartori existe, más allá de ésta primera discriminación que cumplimos de los hechos visibles, una "realidad que no podemos 'ver', ni directa ni indirectamente, por el sencillo hecho de que no es una 'realidad visual', sino un universo de fenómenos" (Costa, 1998:13), este universo depende tanto de aspectos arbitrarios del individuo como de medios artificiales, instrumentos que de alguna manera median dicha visualización.

La difícil tarea que tenemos tras este proceso es la de "transformar datos abstractos y fenómenos complejos de la realidad, en mensajes visibles [...] y comprender, a través de aquellos, la información, el sentido oculto que contienen" (ibíd:14), ya que muchas veces encontrar lo que está oculto detrás de las cosas es una labor compleja que necesita atención, transferencia de conocimientos y mediación como se explicaba anteriormente.

La interpretación de esta realidad es parte misma del proceso de percepción, ya que sin un destinatario que decodifique o lea una imagen, el acto comunicativo se interrumpiría quedándose a un nivel unívoco que le impediría existir. Entender si una imagen (fotografía, dibujo, ilustración, etc.) es parte integrante de la literatura que se está leyendo, si es un anexo, una ayuda a la lectura o si es solo una ficha de archivo que encaja con el tema propuesto, es algo que puede generar dudas y perplejidades, llegando a distraernos si viene colocado en la página para cubrir un hueco y no tiene una relación lógica con lo explicado. Por supuesto, esta situación puede darse también en el sentido inverso, por ejemplo en las explicaciones arbitrarias y dificultosas de imágenes o gráficos representativos de datos.

Por lo tanto si la interpretación es parte integrante en la evolución de la percepción de una imagen, el propósito del emisor también es parte de ella, ya que detrás de cada

imagen existe siempre un proceso intencional comunicativo a través del cual su creador, tanto si lo hace de manera consciente o menos, quiere mostrar unos particulares aspectos de la realidad. Lo que se quiere comunicar y cómo hacerlo, a menudo se unen en una dinámica en la que los confines de ambos se pierden, existe por lo tanto: “una sincronía, una comunión entre la idea o la intención comunicacional, la técnica elegida y la obra, hasta tal punto que una parece inconcebible sin la otra” (Costa y Moles, 1991:37).

Hemos visto que la intencionalidad del autor, la percepción del destinatario son nodos cruciales de la entidad imagen a los cuales hay que añadir el concepto de evocación, que es la esencia fundamental de la imagen, es decir su poder de crear en la mente una realidad no presente, la posibilidad que ofrece de aludir a lo no tangible, de hacer “presentes los seres y los objetos -a los ojos y memoria- estando ausentes” (ibíd:60). Los objetos existen, las cosas se materializan, no estando realmente pero viviendo con y en las imágenes, dotadas de presencia, y gracias a las conexiones que ellas permiten hacer con el significante representado.

Por estas razones los procesos de lectura de nuestros alfabetos y la visión de una imagen son tan distintos y desarrollan competencias tanto diferentes como inexorablemente complementarias. La primera exige una actitud activa a su lector, ya que éste necesita poder interpretar unos signos totalmente abstractos y aceptados por convención de una comunidad, el visionado de imágenes, por otro lado, exige apertura en general hacia el mundo que nos rodea, capacidad de síntesis, contemplación y co-creación de sentidos.

Queremos hacer hincapié en la importancia que la imagen tiene en un desarrollo cognitivo que sea creativo y por lo tanto eficaz, es decir libre y puro, recordando que la lectura de las imágenes en los niños se manifiesta antes que la del alfabeto como argumenta Campos Arena (2005), y justifica el hecho anecdótico de que una niña con tan sólo dos años, todavía incapaz de hablar de manera articulada y leer, podía identificar con extrema facilidad los países presentes en un mapa mundi de forma lúdica.²⁶

Pongamos entonces la atención sobre al mapa, mapa como imagen y signo que representa de manera intencional una realidad a través de determinadas convenciones

²⁶ Se hace referencia al video disponible en:
<<http://terratv.terra.cl/videos/Entretenimiento/Insolitas/4413-30773/Video-completo-de-nina-genio.htm>> [Última consulta 20.01.2011]



que quieren en muchos casos ser universales y donde su emisor (el cartógrafo dibujante) tiene unas intenciones que por objetivas que pretendan ser, desvelan toda su arbitrariedad, al ser el mapa una imagen construida, como cualquier otra.

Este discurso adquiere un posible modelo en el concepto de Metageografía política, que nuevamente según el punto de vista de Costa y Moles (1991:153) “es una argumentación retórica donde el valor del mapa -totalmente distorsionado- reside en la conservación de la gestalt²⁷ de cada país”, por ejemplo ampliar regiones según su valor en el discurso, manteniendo formas pero no proporciones. Así que el mapa por su capacidad representativa de determinadas zonas de la superficie terrestre tiene inexorablemente una relación con el poder y el discurso político debido a que se puede “crear” una realidad ficticia donde dimensiones, confines, áreas o puntos cardinales se utilizan según convención, seguros de que se conseguirán transmitir ideas. Siguiendo las ideas de Costa: “Aquí se opera con una disociación voluntaria entre la topografía, representación que quiere ser exacta de una parte del mundo, y la topología, que toma en consideración el respecto de la forma y las modificaciones que puede sufrir sin perder su carácter reconocible” (ibíd:152-153). Esta última entonces, ya por definición otorga el poder de dibujar algo que sólo pueda recordar la realidad de referencia.

5.4 La experiencia sonora

El audiovisual en su combinación de imagen en movimiento y audio, integrado además en una estructura multimedia, cuenta con percepciones inmediatas de dos tipos: visuales y auditivas. Ambas ocupan un lugar performativo y en su percepción unitaria se influyen directamente, por lo tanto se propone un acercamiento al audiovisual en sus dos características inmediatas; así que tras haber puesto nuestra atención sobre algunos elementos como la palabra (o texto) y la experiencia visual (imagen) hacemos ahora

²⁷ Según la enciclopedia libre wikipedia: “La psicología de la Gestalt es una corriente de la psicología moderna surgida en Alemania a principio del siglo XX. El término *Gestalt* proviene del alemán, [...] no tiene una traducción única, aunque se lo entiende generalmente como "forma". Sin embargo, también podría traducirse como "figura", "configuración" e, incluso, "estructura" o "creación". La mente configura, a través de ciertas leyes, los elementos los elementos que llegan a ella a través de los canales sensoriales (percepción) o de la memoria (pensamiento, inteligencia y resolución de problemas). En nuestra experiencia del medio ambiente, esta configuración tiene un carácter primario por sobre los elementos que la conforman, y la suma de estos últimos por sí solos no podría llevarnos, por tanto, a la comprensión del funcionamiento mental. Este planteamiento se ilustra con el axioma: *El Todo Es Más Que La Suma De Sus Partes*, con el que se ha identificado frecuentemente a esta escuela psicológica.”

hincapié en otros de sus aspectos fundamentales como puede ser el audio, teniendo en cuenta, tal y como afirma Aparici: "el sonido es una imagen auditiva que curiosamente dispara más la imaginación que las imágenes visuales. Podemos asignar al sonido de una voz cientos de rostros distintos" (2009:162).

Estamos en una sociedad de la imagen como ya se ha subrayado, donde ésta tiene un rol privilegiado, sin embargo hay que revelar que el sonido posee un componente de creatividad que exalta el pensamiento divergente, y cuyo papel en nuestros entornos es fundamental, incluso afirmando la imposibilidad del silencio. El audio "tiene una función primaria en su integración con lo visual. Es una función realista. Al fin y al cabo, la vida se ve y escucha. El sonido acerca por lo tanto las imágenes a la realidad" (Aparici, 2009:162).

Sobre la función de integración resulta interesante subrayar la estrecha relación que el sonido tiene con la imagen, por lo tanto nos parece relevante aportar el concepto de sincresis ya que es un punto clave para poder entender y analizar el multimedia. Este término es "una palabra que forjamos combinando 'sincronismo' y 'síntesis' es la soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando éstos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional" (Chion, 1993:65).

El momento de fusión es neurálgico en un mapa multimedia, ya que el objetivo para que esta herramienta sea válida y funcional es que los distintos lenguajes converjan en él sin ser la mera suma de las distintas unidades y donde "cada uno de los contenidos del multimedia se presente con el lenguaje oportuno" (Osuna, 2007:53). Su aspecto comunicativo es, sin duda, mucho más complejo de gestionar que un análisis que sólo incluya uno de los elementos, debido a las relaciones perceptivas que un sentido tiene en virtud de otro.

A pesar de estar en una sociedad cuya educación formal está todavía muy vinculada al texto, en menor medida a la imagen, y que sólo ha comenzado a despertar su interés sobre el mundo sonoro, esta situación nos hace reflexionar sobre la contradicción acerca de la función primaria del sonido desarrollada anteriormente; sin embargo hay que observar como nuestra propia manera de ser determina en parte la primacía de la palabra sobre los otros lenguajes tal y como explica Chion "el cine es vococentrista, y con mayor



precisión, verbocentrista [...] porque el ser humano, en su conducta y sus reacciones cotidianas, también lo es.” (1993:17)

El audio, por lo tanto, a pesar de ser uno de los lenguajes que caracterizan y componen el multimedia, debiendo tener papel importante y funcional en su estructura, sigue manteniendo una función que en muchos casos es de mera decoración o adorno, tal y como ha sucedido históricamente con la imagen adornado textos. La parte sonora del multimedia puede tener un rol, como dice a este propósito Riccò, de “accesorio, decorativo que se expresa a través del uso de efectos sonoros ya estandarizados y de músicas de fondo que se limitan a acompañar-en lugar de ser- la información verdadera.” (Riccò, 1998:4)²⁸

Así como a menudo la imagen viene utilizada sin un estudio previo funcional al medio en que se inserta, y es consumida de manera indiscriminada, el audio en muchos casos es para usuarios y productores un sinónimo de entretenimiento: “para los primeros una garantía de no aburrimiento y para éstos últimos una consecuencia de una calidad por mostrar” (ibíd.)²⁹ y sus potencialidades se quedan en muchos casos sin vislumbrar.

Sin embargo como ya hemos evidenciado, los signos sonoros, visuales y audiovisuales están cobrando importancia en relación al concepto de la multisensorialidad, y al tipo de aprendizaje estimulante que se puede lograr con ello. El ser humano por definición posee un sistema de funcionamiento que es multicanal, es decir, puede recibir información diversa por varios canales simultáneamente. Así que parece carecer de sentido no aprovechar en un proceso de enseñanza-aprendizaje todos los sentidos de la manera más equitativa posible. Teniendo en cuenta además la propia realidad que rodea al alumnado: “las nuevas generaciones se mueven en un mundo de concreción, de dinamismo, de fragmentación, de gratificación sensorial, de emotividad, de hiperestimulación” (Ferrés, 2000:51). La necesidad de probar e interactuar de manera activa con realidad y obtener experiencias es propia de un camino de evolución pedagógica, mencionando una vez más a Ferrés hacemos hincapié en como “la propia experimentación en la comunicación audiovisual, como en la música, y a diferencia de la

²⁸ Texto original: “accessorio, decorativo, che si esprime con l’uso di effetti sonori ormai standardizzati e di sottofondi musicali che si limitano ad accompagnare - invece che essere - l’informazione vera e propria.”

²⁹ Texto original: “per gli utenti una garanzia di non noiosità; e per i secondi di conseguenza una qualità da mostrare.”

lectura, no cuenta tanto la comprensión de un significado cuanto la experimentación de unas sensaciones.” (ibíd:73)

El multimedia, en este aspecto, es un válido aliado para poder aprender partiendo desde las emociones, ya que implica a más sentidos que el uso de un único lenguaje como el escrito. Este aspecto tiene mucha importancia en la medida que se constituye como elemento que define los fenómenos de interacciones entre los registros sensoriales. La relación es fundamental: “multimedia no es un producto, ni siquiera una tecnología. Debemos verlos mejor como una plataforma: una combinación de elementos (equipos y programas) que juntos contribuyen a un entorno informativo multisensorial” (Gutiérrez, 2002:25).

Volvamos al tema del audio ya que en este capítulo se trata de explicar el componente del sonido y es necesario añadir como el multimedia se diferencia del audiovisual por el componente temporal de éste último, que es totalmente mutable y variable puesto que el usuario puede realizar unos recorridos personales concretos que no tienen ninguna secuencia ya preestablecida, aunque hay que tener en cuenta tal y como sucede en el mapa multimedia creado y explica Chion (1993:28), el papel que “la audición de la voz hablada tiene especialmente, en todo caso cuando se inscribe en el tiempo diegético y se sincroniza con la imagen, el poder de inscribir a ésta última en un tiempo real y linealizado que ya no tiene elasticidad” y enmarca en bloques de sentido lineal la información audiovisual que se percibe.

Una vez más la idea es la de subrayar la importancia que los distintos elementos del multimedia tienen sin que haya prioridad del uno sobre el otro, sino simplemente armonía con el modelo elegido para su combinación y estructura final, ya que “para los oyentes, el sonido es el vehículo del lenguaje, y una frase hablada hace trabajar al oído muy deprisa [...] si la vista es más lenta, es porque tiene más que hacer: trabaja a la vez en el espacio, que explora, y en el tiempo, al que sigue.” (ibíd:22)

5.5 Los estereotipos en los mapas

Al tratarse de un objeto que representa la realidad, el mapa multimedia, objeto en torno al cual se mueve la investigación, pasa inevitablemente por un proceso de selección a la



hora de dibujar la parte de terreno que quiere evidenciar, y a pesar de la voluntad del cartógrafo de no “mentir” sino de dar una lectura de la realidad lo más verosímil posible, está sujeto a un proceso de selección, distribución de los elementos que necesita y finalmente la toma de decisiones sobre como representarlo. De esta manera, tal y como cualquier otro medio de información donde se eligen qué factores y datos presentar y cuales omitir, son finalmente definidos por criterios personales, culturales, etc. en los que pueden emerger sesgos y prejuicios. En un mapa se crean símbolos, que si se repiten a menudo y en circunstancias distintas, contribuyen a crear y fomentar estereotipos visuales.

Este tema que puede resultar a éste punto del discurso un poco ajeno al contexto, creemos que posee una fuerte relevancia sobre todo en el ámbito educativo y comunicativo, tras la descripción de los tres lenguajes que acabamos de analizar, donde la presencia de estereotipos es en algunos casos extremadamente fuerte.

Empezaremos por abordar el tema aportando la definición que aporta Quin del término, haciendo hincapié precisamente en la necesidad que surge, en determinadas circunstancias, de crear categorías:

Un estereotipo es una representación repetida frecuentemente que convierte algo complejo en algo simple. Es un proceso reduccionista que suele causar, a menudo, distorsión porque depende de su selección, categorización y generalización, haciendo énfasis en algunos atributos en detrimento de otros. [...] Dado que el estereotipo es una manera de categorizar y describir a un grupo, cualquier estereotipo es predominantemente evaluativo. La función del estereotipo es justificar la conducta del grupo que cree en él en relación al grupo que se valora. Esto explica la naturalidad de los estereotipos: parecen naturales y obvio porque casi todo el mundo comparte el conocimiento de su existencia.” (Quin en Aparici, 2003:227)

Un mapa, según esta definición, es por su propia naturaleza una representación que simplifica la realidad ya que su compleja totalidad es imposible de dibujar, y es fácil que proponiendo de manera continua determinados conceptos visuales fomente convicciones estrictamente conectadas con la geopolítica. A éste propósito resulta interesante señalar la noticia que publicó El País (20/03/2010), en la que se indica cómo un grupo de investigadores de la publicación National Geographic realizó un estudio detectando la visión eurocéntrica del mundo:

En 1988, unos investigadores de la revista National Geographic pidieron a 3.800 niños de 49 países que dibujaran el mapa del mundo. La mayoría de los chavales -africanos, asiáticos, americanos- colocaron Europa en el centro del mapa. Sin saberlo,

reprodujeron la misma visión eurocéntrica legada por sus antepasados desde la época colonial, la proyección de Mercator, la misma que todo occidental tiene en la cabeza como un hecho objetivo ante el que no cabe la más mínima duda.³⁰ (De Cózar, 2010)

Los dibujos que hicieron los niños no se pueden definir cómo erróneos, sino más bien como fruto de estereotipos, ya que el hecho de que el mapa de Europa sea en la mayoría de los casos representado por los medios de información, por los textos, etc. en el centro del mapamundi, determina que en el imaginario colectivo se aprecie una supuesta supremacía de Europa, demostrada a nivel gráfico a través de los mapas y también por los medios de comunicación, haciendo que parezca algo imposible de contradecir. El propósito de los estereotipos es, en muchos casos, el de favorecer intereses e intenciones de un grupo privilegiado en detrimento de otros, como una natural consecuencia, en la representación cartográfica se reproduce la misma dinámica en la colocación de países en un determinado sitio en lugar de otro, o alterando sus dimensiones de acuerdo a una política interesada.

A pesar de eventuales leyendas o locuciones que los mapas pueden tener para que la imagen sea explicada y sea lo más verdadera posible, éstos ya “por definición mienten”, en palabras de Monmonier (1991). El autor hace hincapié en cómo no se puede escapar de la paradoja de la cartografía ya que un mapa tiene que decir “mentiras blancas”: el hecho de mentir no sólo es “fácil” sino “esencial”, y muchas veces nos acostumbramos, en la publicidad o en otros medios, a ver comunes mapas que están totalmente alterados, pero presentados de manera “habitual”, fomentando así ideas claras sobre dimensiones, posiciones, y en consecuencia, el poder que los países tienen. Según Harley:

Usaré precisamente el método Deconstruccionista para romper el supuesto vínculo entre la realidad y la representación que ha dominado el pensamiento cartográfico, lo ha guiado en el camino de la “ciencia normal” desde la Ilustración y ha ofrecido una epistemología ya lista y “tomada por un hecho” para la historia de la cartografía. [...] incluso los mapas “científicos” son producto no sólo de las “reglas del orden de la geometría y la razón”, sino también de las “normas y los valores del orden y la tradición [...] social. (Harley, 2005:3)

Los estereotipos, al igual que los mapas, tienen una relación con el ámbito del poder, y por esa razón tienen que ser estudiados en su origen y planteamientos para poder

³⁰ Alvaro de Cózar (2010) “Europa se borra del mapa”. Disponible en: http://www.elpais.com/articulo/internacional/Europa/borra/mapa/elpepiint/20100320elpepiint_9/Tes [Última consulta 10.01.2011]



criticarlos de manera constructiva ya que los estereotipos “codifican nuestras reacciones con la gente y nuestras ideas sirven para construir y a la vez reforzar un sistema de convenciones sociales que presentamos y utilizamos” (Quin en Aparici, 2010:48), así que todos contribuimos de manera más o menos voluntaria, a que determinados fenómenos estereotipados se perpetúen.

Como hemos subrayado los mapas pueden fomentar el desarrollo de estereotipos ya que necesitan “sintetizar un concepto o una fórmula verbal o visual “genéticamente” heredada del pasado y por lo tanto ya difusamente practicada y memorizada por la colectividad, [...] lo que vemos asume una forma que muy a menudo no deriva de la realidad misma, sino de la interpretación obvia que ha nacido de la traición del lenguaje verbal y figurativo que es el que permanece en la memoria de una imagen estándar” (Appiano, 1998:88). La relación entre el lenguaje oral y visual, entre palabra e imagen es una vez más fundamental para entender y explicar cómo la cultura interfiere en el fomento de determinados estereotipos.

Se conoce que el estereotipo puede, a pesar de tener unas características comunes, desarrollarse y tomar formas distintas según el ámbito, en este caso nos encontramos con el denominado estereotipo visual.

Por todas estas razones se ha considerado importante durante el trabajo de campo dedicar una parte a la búsqueda de estereotipos que han surgido en los discursos de los entrevistados, como veremos más adelante.

5.6 Educar desde las emociones

No es la razón la que nos lleva a la acción sino la emoción.
(Humberto Maturana)

Detrás de la necesidad de educar en el uso, lectura y decodificación de las imágenes, está la teoría que subraya el uso de las emociones en un contexto educativo, como motor de la motivación y en consecuencia, del aprendizaje:

Hay que aprender (y enseñar) a convertir la emoción en reflexión, a llegar a la conciencia desde el inconsciente, a generar esfuerzo gracias a la recompensa del placer, [...] del placer de los sentidos al placer del sentido, del placer estético al placer ético, del simple

placer narrativo al placer semántico, del simple placer derivado de contemplar una imagen al placer derivado de pensar la imagen. (Ferrés en Área et al. 2005:69).

Todo eso puede parecer una tarea pedagógica muy compleja, debido a las dificultades que algunas disciplinas, por su naturaleza o por gustos personales, pueden resultar más difíciles de asimilar; además porque durante décadas se ha creído que la única emoción que pudiese animar a los estudiantes de todas las edades fuese el miedo: miedo al castigo, miedo a la humillación, miedo al aislamiento social, o a la punición física (en el peor de los casos), y ahora que la enseñanza parece haber roto el vínculo con aquella pedagogía, que generaba individuos que actuaban con desconfianza y aprensión, hay que fomentar al máximo el uso de la emoción del placer, de la pasión por las cosas y la curiosidad de la experiencia, sobre todo ahora que en las comunidades de aprendizaje se hace uso de herramientas tecnológicas y de comunicación, que son factibles estimuladores de placer, interés, diversión, y por lo tanto de aprendizaje.

El psicólogo Pradines (en Ferrés, 2000:86) hace hincapié en como "las emociones son por naturaleza perturbadoras, ya que la emoción es, en ella misma, desorden, y el desorden la define y la constituye", así que considerando que nos movemos por ellas, será necesario crear caminos de aprendizaje donde el estímulo y conocimiento de dichas emociones (que pueden ser muy variadas), permitirá involucrar más a las personas en las actividades propuestas.

Como se ha comentado previamente, las TIC y sus diversas expresiones resultan ser un óptimo aliado para la construcción y evolución de ese camino pedagógico: "en la expresión audiovisual se producen unas emociones primarias que no son el resultado de ningún esfuerzo de comprensión conceptual [...] para emocionarse a partir de un texto escrito es preciso realizar una serie de complejas operaciones mentales que llevan a la comprensión del significado. Las emociones derivan de los significados no de la materialidad de los signos." (Ferrés, 2008:81)

Así que observamos como en un tipo de comunicación, donde la imagen es un punto fundamental de su expresión, resulta necesario llegar a vivir y a sentir de manera multisensorial, como describe de nuevo Ferrés (2000:73): "en la comunicación audiovisual, como en la música, y a diferencia de la lectura, no cuenta tanto la comprensión de un significado cuanto la experimentación de unas sensaciones", por



ésta razón si damos crédito a una educación que se basa en el desarrollo de las emociones no podemos olvidarnos en el uso del material audiovisual y multimedia en nuestras comunidades de enseñanza y aprendizaje.

Pongamos la atención de manera más detallada sobre el desorden del que habla el psicólogo Pradines, que hemos mencionado anteriormente, ya que dicho desorden es el presente en la realidad virtual cibernética, y en la lectura no lineal del hipertexto. Las vías de Internet están caracterizadas por su propia naturaleza, por recorridos complejos y laberínticos, sin un orden pre-constituido que bien pueden fomentar el desarrollo de dichas *emociones desordenadas*, por lo tanto no hacer uso de éstas en un paradigma educativo que pretende ser innovador y cercano a su tiempo, sería no aprovechar la gran oportunidad que la pedagogía puede disfrutar.

Siguiendo las ideas de Petra: "Hoy sabemos que el caos, o al menos cierto tipo de caos, está en estrecha relación con los procesos de auto organización que nos remiten a sistemas creativos y en evolución. El caos, además contiene un orden, que es posible hallar mediante nuevos modelos" (en Ferrés, 2000:94-95).

El texto y la lectura de la palabra escrita fomentan "abstracción, análisis, concentración y pensamiento reflexivo" (Ferrés en Área, 2005:61) que son una parte importante para el desarrollo psíquico de los individuos. La imagen por otro lado, es la que genera "concreción, síntesis, intuición, apertura y pensamiento asociativo" (ibíd.), la combinación de ambas puede desarrollar el componente de creatividad necesario para el motor del pensamiento divergente de las personas.

Tras esta consideración podemos afirmar que si la palabra, como hemos visto anteriormente, nos remite a entidades más abstractas, al mundo inteligible que con su proceso de nombramiento hace existir las cosas, las imágenes con su evocación a realidades no presentes y su poder de estimulación multisensorial puede, haciendo un uso idóneo de ambas, ser la combinación perfecta para desarrollar tipos de aprendizaje complementarios, fomentando experiencias y conocimientos únicos y didácticos.

Con todas éstas consideraciones que otorgan a todos los pensamientos tanto al reflexivo y sintético, como al concreto e intuitivo, una nota positiva y válida en la pedagogía, resulta difícil poder declarar si es más eficaz el pensamiento abstracto y

analítico que deriva de la palabra escrita o el sintético e intuitivo que deriva de la imagen, ya que ambos son indispensables para el completo desarrollo de las personas y que cuanto más diversos sean los mensajes (iconográficos, literarios, sonoros) que se puedan recibir, comprender y crear, más habilidades y de tipo más heterogéneo podrán fomentar para llegar así a una formación más completa, siendo muy importante poder establecer el uso adecuado de unos tipos u otros en un sabio juego de equilibrios. Efectivamente, cada situación exige una respuesta más sensorial o más reflexiva, en la cual la educación tiene un importante papel protagonista, pudiendo crear nuevos entornos de enseñanza-aprendizaje que contemplasen tanto las nuevas tecnologías como los medios más tradicionales, adaptándose a los cambios culturales y a las necesidades más individualizadas.

El desarrollo cognitivo que ambas permiten nos lo subraya Ferrés cuando afirma que: “la interacción con textos audiovisuales exige, y al mismo tiempo desarrolla, unas habilidades mentales específicas, distintas de las que se exigen y se desarrollan en la experiencia de interacción con unos signos abstractos y estáticos: pero en ambas experiencias se produce una actividad mental intensa” (Ferrés en Aparici, 2010:253).

Por estas razones subrayamos como tendría una falta de lógica seguir luchando por la supremacía de una cultura iconográfica o verbal, tal y como dice Mayers (en Aparici, 1993:67): “las aptitudes para el lenguaje visual comienzan a desarrollarse antes que las aptitudes verbales y construyen las bases del mismo. El supuesto divorcio entre la cultura de lo verbal y de lo icónico es producto de una polémica estéril y sin fundamentos serios.” Aceptar el hecho de que ambos mundos tienen que poder convivir, cada uno con sus virtudes y limitaciones, es dar un gran paso para contribuir a solidificar pensamientos críticos que puedan analizar y observar las características tanto de la palabra como de la imagen, para poder ser conscientes de cuanto cada uno puede aportar al mundo sensorial e intelectual.

La comunicación en nuestros días tiene que poder considerarse como un “*crisol de nuevos lenguajes*” (Vázquez en Pérez, 2004:28) ya que todos son válidos y útiles para un desarrollo completo, y su unión podrá generar pensamientos más fructíferos y heterogéneos, donde ésta última característica es un valor añadido en el campo del pensamiento cognitivo.



En cada espacio educativo será el buen educador, o por utilizar la brillante y eficaz expresión de Silva (2005) “*organizador de experiencias*”, quien deberá saber cuándo llegará el momento de utilizar el medio escrito, o cuando emplear imágenes de la realidad iconográfica, leerlas, interpretarlas, decodificarlas, conocerlas para aprender a crear nuevas, permitiendo así espacio al pensamiento divergente para relacionarse íntimamente con el crítico.

Siguiendo la línea de pensamiento integrador de Ferrés, nos propone ser “*mediadores*” en la frontera entre la “palabra y la imagen, entre el libro y el ordenador, emoción y reflexión, racional y sintético, analítico y sintético, lineal y global.” (Ferrés, 2008:78)

5.7 Convergencia, medios y educación

Es posible que en la Sociedad del Conocimiento converjan los tres ejes que propone Henri Jenkins en “*Convergence Culture*” (2008): Convergencia mediática, inteligencia colectiva y cultura participativa. Estos factores generados por la comunicación y cultura digital determinan la forma en que la sociedad se expresa, comunica, crea sentidos y significados en esa continua interacción.

La convergencia mediática pone de relieve la convivencia de diversos medios, separados y convergiendo en uno sólo como Internet, en el que la comunicación masiva e interpersonal se funden, los formatos puros se hibridan y se muestran globalmente como una interfaz cultural³¹. Como explica Lev Manovich: “ya no nos comunicamos con un ordenador sino con una cultura codificada en forma digital” (2005:120) que está cargada de sentidos y subjetividades. Pero la convergencia es muy polivalente, une: lenguajes, formatos, productos, etc. ya que toma forma en una sociedad de consumo que amplía espacios y discursos de mercado e investiga su target de cerca a través de diálogo y búsqueda en la red. Los consumidores participan del sistema establecido, y generan información activamente aplicando nuevas lógicas de consumo a través del diálogo en comunidades.

³¹ El autor desarrolla en profundidad las diversas cualidades de la interfaz cultural, como aspecto general: “Si los ordenadores utilizan el texto como metalenguaje, las interfaces culturales, a su vez, heredan los principios de la organización textual que ha desarrollado la civilización humana a lo largo de su existencia.” (Manovich, 2005:125)

Esta nueva situación provoca gran variedad de aspectos que pueden resultar importantes para la educación, ya que los procesos de enseñanza y aprendizaje resultan matizados, puesto que cobran relevancia los ámbitos como el entretenimiento y ocio. La interacción entre las personas en el medio virtual y la comunicación generada ampliamente con un discurso hipermedia³², crecientemente visual y audiovisual, con la posibilidad de escritura hipertextual, induce a una transformación también en la lectura de la información y la interpretación de la misma, el desarrollo de diversas habilidades cognitivas y la creación de sentidos subjetivos y compartidos. Estos últimos elementos preparan la situación para producir el surgimiento de las inteligencias conectadas o conocimiento conectivo, como las denominan Jenkins y Downes (2005) respectivamente, en el caso de éste último se basa en una relación en interacción: "el conocimiento conectivo es el conocimiento *de* la interacción"³³ (2007:1), o también inteligencia colectiva, denominada así por Pierre Lévy (2004), sabiendo además que "el conocimiento no es eterno, cerrado e inamovible, sino caduco, abierto y cambiante. El conocimiento es, siempre, un proceso en transformación continua donde la incertidumbre y la complejidad son dos de sus características principales" (Aparici y Osuna, 2010:316), estas ideas son compartidas con Edgar Morin (1990) sobre "el pensamiento complejo".

La Sociedad dispone de un caudal de información abrumador, que potencia la selección y búsqueda de información organizada y distribuida, creándose entonces comunidades de intereses activas, con diferentes identidades. Estas circunstancias devienen de una audiencia que se va fragmentando, y ésta se acelera con la aparición y uso masivo de la red, determinada principalmente por el acceso y la selección.

La red se presenta como un medio interactivo dependiente de dicha selección por parte de sus usuarios, que varían sus roles e identidades en el contexto hipermedia de la Web. Como expone Landow, en referencia con las teorías aquí destacadas: "la teoría crítica promete teorizar el hipertexto, mientras que éste promete encarnar, y demostrar así, varios aspectos de la teoría, sobre todo los relativos a la textualidad, la narrativa y a los papeles o funciones de lector y escritor" (2009:24).

³² **Hipermedia** es el término con el que se designa al conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar o componer contenidos que integren soportes tales como: texto, imagen, video, audio, mapas y otros. Definición de Wikipedia, disponible en: <<http://es.wikipedia.org/wiki/Hipermedia>> [Última consulta 02.06.2011]

³³ Texto original: "Connective knowledge is knowledge *of* the interaction."



La red de entramado comunicacional en la que la población mundial se halla inmersa, posee cualidades de cambio en muchos aspectos. La naturaleza de la información se homogeneiza en los principios de combinación binaria, cualidad que hace posible su manejo, reutilización y apropiación, y a su vez, como explica Landow reconfigura los roles comunicativos clásicos de emisor y receptor, y también la idea ilustrada de autoría. El medio digital hipertextual “requiere una reconfiguración radical de la práctica de la lectura y escritura, en la que ambas actividades se acercan más de lo que es posible en el libro impreso [...] introduce tres elementos completamente nuevos: el índice por asociación (enlaces), los trayectos entre dichos enlaces y los conjuntos o tramas de trayectos.” (ibíd:37).

5.8 Elementos básicos del multimedia

Previamente hemos analizado las aportaciones de las características generales, los tipos de lecturas, desarrollo de habilidades, etc. que suscitan el texto escrito y la imagen, los componentes visuales básicos de un *mapa multimedia* (junto con el audio), y cómo éstos se insertan en el panorama de la *multimedialidad*.

Existe mucha incertidumbre y confusión sobre lo que se puede considerar con la noción *multimedia* hoy en día: las definiciones son variadas y es habitual encontrar definiciones que asocian el término a la simple unión de medios, tal y como sugiere la palabra misma: *muchos medios, muchos lenguajes y/o muchos soportes que se combinan, se complementan o se integran entre sí* en un mismo proyecto comunicativo. De hecho el “Diccionario de Multimedia” de la editorial McGraw-Hill con un enfoque puramente técnico, lo define como: “la combinación de sonidos, gráficas, animación, video y texto en una aplicación” (Collin, 1996:172).

Estas definiciones no son equivocadas, sino muy tecnicistas o pertenecientes al ámbito de la informática. El termino multimedia, debido a la naturaleza de la información digital, no une simplemente medios distintos, sino más bien códigos lingüísticos distintos: los de la imagen, del texto, del audio y de la animación, constituyendo de esa manera un lenguaje autónomo, que utilizando distintos canales, tanto perceptivos como

cognitivos, compone algo capaz de involucrar a sus usuarios, en comparación con el texto impreso sólomente.

La *multisensorialidad* es efectivamente una de las características fundamentales del multimedia ya que palabras, imágenes y audios se enlazan para componer un mensaje que seduce, atrae e involucra también en el plano de las emociones (que hemos observado como el punto de inicio según el cual nos movemos y actuamos). Todos los códigos que *convergen* en el multimedia (lingüístico, visual y auditivo) comparten el campo de la creación, se modifican el uno con el otro y claramente se influyen.

Hay que subrayar tal y como recuerda Ojeda (2010:9), que la convergencia de medios es de hecho “tan antiguo como los propios orígenes de la comunicación humana” ya que [...] todas las personas quisieran poder utilizar cada uno de sus sentidos- y todos a la vez- como si de distintos medios comunicativos se tratara.”

El término *convergencia*³⁴ sea tecnológica, de medios, de redes o servicios, de contenidos o de usos sociales, indica dicha complementariedad: “Cada lenguaje se complementa con el resto, de tal forma que la suma de los mismos no será una totalidad acumulativa de lenguajes, sino una unidad, el lenguaje multimedia” (Osuna y Busón, 2007:51). De acuerdo con la teoría de la Gestalt, la convergencia de lenguajes indica como el “todo es más de la suma de sus partes”. De manera análoga Ojeda, trata la convergencia añadiendo además el adjetivo *polivalencia de medios* afirmando que “tiene además otra cierta complejidad conceptual y funcional operativa-dado que es en sí, una suma de contenidos, formas, estilos, pero sobre todo procedimientos laborales interrelacionados para una mejor y mayor facilidad de diseño, producción, realización, difusión acceso y utilización de contenidos comunicativos” (2010:13).

Este nuevo o emergente lenguaje necesita de la creatividad e innovación para ser creado, utilizado, estudiado y para que cada código que encuentra una nueva forma en él, pueda mantener su espacio y su desarrollo, sin caer en dicotomías: será el equilibrio entre todos ellos lo que determinará la armonía final de la herramienta multimedia.

³⁴ El diccionario inglés wordreference indica por convergencia con referencia al Diccionario de la Lengua Española, Espasa-Calpe (2005): 1. f. Unión de dos o más cosas que confluyen en un mismo punto. 2. Confluencia de varias ideas o tendencias sociales, económicas o culturales.



El lenguaje multimedia es un lenguaje complejo, ya que hasta hace poco tiempo no estábamos acostumbrados a crear, leer e interpretar con él, por esta razón se requiere un esfuerzo entre ámbitos interdisciplinarios; expertos en comunicación, educación, informática, diseño, etc. para poder determinar su arquitectura y gramática, y finalmente poder compartirla de manera democrática.

Los *apocalípticos* (Eco, 1965) una vez más, plantean sus dudas respecto a la creación de este nuevo lenguaje debido a preocupaciones derivadas de que los lenguajes convencionales, algunos ampliamente desarrollados y estudiados, pierdan su posición al dejar sitio a éste nuevo. El lenguaje multimedia no es el ocaso de los otros lenguajes, ya que éstos al contrario, necesitan sobrevivir y aportar su identidad dentro de este proceso de modelación y creación del nuevo lenguaje. Oportunamente, Vilches (2001:222) hace hincapié en esta necesidad: "cada medio tiene una pertinencia propia, una especificidad singular para semantizar sus lenguajes, a su vez, todo lenguaje se expresa en soportes específicos."

La importancia del modelo lingüístico del pasado y su particular fusión y adaptación con los nuevos, es la misma que encontramos en las palabras de Manovich cuando hace hincapié en nuestro proceso de *mediación* con las pantallas donde lo que se produce es "interactivo con códigos culturales preexistentes re-modelándolos." (2005:63)

La relación con dichas pantallas y por lo tanto con la interfaz de todos los dispositivos digitales, es un proceso complejo que modela nuestros pensamientos y maneras de actuar: "En términos semióticos el interfaz de un ordenador actúa como un código que transporta mensajes culturales en una diversidad de soportes, [...] en la comunicación cultural pocas veces un código se limita a ser un mecanismo neutral de transporte, sino que suele afectar a los mensajes que se transmiten con su ayuda." (ibíd:113)

La característica del lenguaje multimedia del cual estamos participando directamente para su creación y para la delineación de su arquitectura, se define, como sucedió con sus antecesores, a medida que se desarrollan y determinan sus normas entre la creación de objetos multimedia más o menos coherentes y adecuados, siendo interesante para este trabajo sobre todo desde un paradigma educocomunicativo.

La producción de dichos productos es infinita pero muy a menudo encontramos en la Web herramientas multimedia que no tienen las características propias de su lenguaje, y son una *compactación* de residuos de los anteriores lenguajes sin permitir al nuevo desarrollar su verdadera y auténtica identidad. Sin embargo, crear experimentando, es lo que también permite entender qué elementos pueden y podrán definir mejor la estructura del lenguaje multimedia, para así aportar una perspectiva más eficiente, ya que los productos multimedia más funcionales, útiles, productivos y equilibrados son los que seguirán avanzando dejando atrás los que no son otra cosa que *infobasura* de la Red.

Vivimos en el que algunos definen *e-word*, un mundo donde la información que viene producida no tiene ya sólo la forma de las letras del alfabeto, sino que nuevos lenguajes nos aportan conocimientos a través los bytes representados en imágenes, audios y audiovisuales. La prosa discursiva, por lo tanto, gracias a este nuevo lenguaje no será ya sólo el territorio y campo privilegiado del texto escrito, sino que podrá asumir las formas y dimensiones del multimedia, y será una de las posibilidades hacia las cuales, ciudadanos democráticos y libres, podrán dirigirse escogiéndola para sus usos, creaciones o lecturas según sus preferencias y necesidades en cada momento.

5.9 La nueva dimensión del escribir: el hipertexto

La nueva escritura que llega con las TIC transforma las funciones y actividades de escritores, lectores (más activos) y del espacio mismo de trabajo. Éste último según Landow ha de llamarse: "El objeto con que se lee" o sea "una entrada, una puerta mágica al hiperdocumento, ya que es el medio que tienen el lector y el escritor individual para conectarse y participar en el mundo de los enlaces y documentos hipertextuales" (2009:119).

Esta inédita dimensión de escribir característica de la era multimedia tiene la forma del *hipertexto*, y puede presumir de provocar el desarrollo de lo que De Kerckhove (2001) llama "*Arquitectura de la inteligencia*", aquella estructura que conecta entre ellos los principales espacios en los que nos movemos: el mundo, nuestra mente, el ciberespacio, y donde cada uno tiene un peso específico determinante para la *no jerarquía* final.



Consideramos muy importante posar ahora nuestra atención sobre éste elemento debido al componente hipertextual del mapa multimedia que se analiza, y de sus implicaciones con los procesos de lectura y los nuevos roles de autor y lector.

5.9.1 Antecedentes del hipertexto

Antes de profundizar el concepto de hipertexto desde su definición, estructura, usos y los cambios que está aportando en el mundo de la escritura, consideramos oportuno hacer algunas consideraciones acerca de su génesis, sus relaciones con la estructura social y su fundamento en una literatura que desde hace mucho tiempo busca la apertura que el hipertexto ha promovido desde Internet.

Desde principios del siglo pasado, son muchas las manifestaciones expresivas que requieren mayor participación de sus lectores para poder construir el significado de la obra, para completarla o para poder llegar a la verdadera apropiación de la misma. Sin adentrarnos en un contexto literario muy detallado, que nos desviaría de esta investigación, nos parece oportuno, por lo menos, mencionar algunos entre los más clásicos escritores del siglo XX, que a pesar de utilizar el medio impreso, han dejado *huella hipertextual* en la literatura de aquella época. Vemos así como Joyce, Calvino, Swift, Borges, Faulkner, sólo por mencionar algunos de ellos, escriben obras que pretenden instaurar un diálogo abierto con el propio lector, tal y como afirma Silva: "El mensaje es el lugar del diálogo, es el medio del diálogo. Lugar de sensorialidad y de intervención. El mensaje es proceso y no producto final" (Silva, 2005:153).

En las obras de los autores mencionados aparece ya la que será una de las sensaciones más experimentadas en el hipertexto, así como expresa Landow, éstos "han hecho de la desorientación una experiencia estética central" (2009:193).

Si encontramos una voluntad o exigencia hipertextual en la literatura, en unas páginas impresas que de alguna manera ya se hacen pequeñas (como en el futurismo italiano) vemos como dicha estructura existe realmente en el propio ser humano y en su condición, como nos indica Castells (2001:230): "el hipertexto está dentro de nosotros mismos. O, más bien, está en nuestra habilidad interna para recombinar y asimilar en nuestras mentes todos los componentes del hipertexto, que están distribuidos en diversos ámbitos de la expresión cultural".

La idea fundamental en torno a la cual se desarrolló el hipertexto fue la del Memex ideado en 1945 por Vannevar Bush, que propone la estructura entre diferentes archivos mediante la asociación semántica, exactamente cómo funciona nuestro cerebro a partir de las diferentes sinápsis entre las conexiones de las neuronas, de forma no lineal y espontánea.

La analogía entre nuestro cerebro y el hipertexto la encontramos también en las palabras de Janet H. Murray (1999:102), que sobre su estructura afirma: "Quizá lo consideran un espejo de lo infinito de la mente humana: una proliferación interminable de pensamiento girando en vastas redes vibrantes, ya sean de neuronas o de electrones." El reenvío desde el ámbito individual al social nos permite contextualizar de una manera más profunda el hipertexto en nuestra naturaleza compartida: comunidades en red vinculadas entre ellas por nodos precisos de conexión que entrelazan un ámbito con otro, determinando el conjunto global de la red social. Tal vez, entonces, se puede pensar que el hipertexto haya existido siempre como mecanismo de pensamiento del ser humano que pero se ha podido hacer visible³⁵ de manera extendida y explícita sólo gracias a los medios digitales y a la información disponible como red interconectada.

5.9.2 Breve génesis del hipertexto

El término hipertexto que fue acuñado por Ted Nelson en 1965, en su obra "*Literary Machines*" donde los conceptos de *lexías* desarrollados anteriormente por Barthes encuentran un nuevo contexto: "los de un texto compuesto por fragmentos mínimos de significado y por los enlaces que los conectan entre sí y donde, [...] los papeles de lector y escritor han cambiado notablemente." (Landow, 2009:75)

La apertura que aporta el hipertexto a la actividad de escritura y lectura, además del medio en el que se produce, está definida por las palabras del propio Nelson: "con hipertexto me refiero a una estructura no secuencial, a un texto que se bifurca, que

³⁵ Transformación desarrollada entre otros autores, por Marshall McLuhan (1964) en "Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano" y que según Derrick de Kerckhove es estudiada por la "Psicotecnología", basada en el "modelo de la biotecnología". Así afirma que: "mediante la realidad virtual y la robótica de tele presencia nosotros proyectamos literalmente nuestra conciencia fuera de nuestros cuerpos y podemos contemplarla *objetivamente*. [...] Hemos desplazado el procesamiento de información desde el interior de nuestros cerebros hacia proyecciones que se encuentran frente a nuestros ojos, en lugar de detrás de ellos. Las vídeo tecnologías se relacionan no sólo con nuestro cerebro, sino con todo nuestro sistema nervioso y nuestros sentidos, creando las condiciones para una nueva psicología." (1999:33)



permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva.” (en Landow, 2009:25)

Punto crucial en esta modalidad de escribir es la falta de un centro, habitual en las estructuras narrativas que han caracterizado la prosa históricamente, y donde el sujeto que contempla sus páginas o desarrollo adquirirá un rol determinante ya que “en hipertexto, el centro, igual que la belleza y la relevancia se encuentran en la mente del que contempla” (ibíd:165). La característica de la democratización del hipertexto yace justo aquí: en la disolución de su centro, convirtiéndole en “un modelo de sociedad conversacional en la que ninguna conversación, disciplina o doctrina domine o fundamente las otras cosas.” (ibíd.)

En esta afirmación subyace una de las teorías que observa la supuesta democratización que aporta la Red y tecnología hoy día, otorgándole el poder de ser el medio donde cada voz y cada pensamiento pueden potencialmente encontrar un canal de expresión y difusión viable.

5.9.3 Lectura hipertextual

Volvamos a las características del hipertexto en las que los papeles de autor y lector han cambiado, debido a la mayor interactividad que se concede a éste último y donde el mismo proceso de comunicación unidireccional se trasforma en bidireccional (o multidireccional) y de vertical o jerárquico, pasa a ser horizontal, ésta es la consecuencia según la enciclopedia libre wikipedia: “de un diálogo en el que diferentes personas dan argumentos basados en pretensiones de validez y no de poder.”³⁶

La interactividad del usuario fomenta el desarrollo de una nueva dinámica donde el lector intercambia el rol con el escritor, el cual transforma su protagonismo, como señala Landow, ya que “*el hipertexto al reducir la autonomía del texto reduce la autonomía del escritor*” (2009:168).

En esta supuesta “*erosión*” de la personalidad del autor, Landow por otro lado hace hincapié en la necesidad del lector de venir incorporado en el proceso comunicativo de la

³⁶ Fuente disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Horizontalidad_%28educaci%C3%B3n_%29#Horizontalidad_y_educaci.C3.B3n>

lectura ya que el significado que se puede extraer no es uno sino que consta de muchos niveles, y citando a Paulson (ibíd.) comenta como: "la tarea del lector no termina con la recepción ya que ésta resulta intrínsecamente falseada. Lo que la literatura le pide al lector no es una mera recepción sino una construcción activa, independiente y autónoma del significado."

Lo que no deja al autor privado de su personalidad es la propia concepción de la misma, debido a que ya no habría que interpretarla en su unidad, sino más bien como un "conjunto" gracias al aporte de las TIC. Landow, rehaciéndose en las ideas de Lyotard (1979), la concibe como algo no aislado, asumiéndola como "la forma de una red descentrada de códigos" (ibíd:169), en la cual existen constantemente una serie de mensajes.

La lectura no secuencial propia de la hipertextualidad del medio digital, nos aleja de aquella cultura y costumbres lineales que adoptamos inculcadas por la imprenta, y que nos condicionan, en muchas ocasiones, a elaborar pensamientos que desarrollan "estrechez, pérdida de contexto y atenuación intelectual" (Derrida en Osuna y Busón, 2007:55); por estas razones resulta necesario tener presente la analogía que existe entre nuestro pensamiento, que es por definición no lineal y funciona por un método de asociación semejante a la estructura del hipertexto, y de cómo la tecnología de la prensa y la alfabetización lingüística nos obligue de alguna manera, a condicionar nuestra forma de pensar.

Otra característica que se asocia a la lectura hipertextual y que los sustentadores de la lectura lineal tanto temen, es la *desorientación*. Según Landow el hecho de encontrarnos desorientados frente a un hipertexto, tiene mucho que ver con la naturaleza heterogénea de los lectores, ya que experimentar la sensación de encontrarse perdidos en los nodos del texto puede resultar agradable y estimulante para muchos de ellos; además la desorientación es algo que se puede sentir en situaciones muy sencillas, bajo una perspectiva gráfica y también en otras más complejas. Es posible que nos encontremos demasiado "*contaminados*" por la lectura secuencial, definidos por el "*brainframe*"³⁷ que acuña Derrick de Kerckhove, ya que la mayoría de las personas que hemos sido educadas y alfabetizadas encontramos en nuestra voluntad seguir aplicando

³⁷ Idea que toma Arlindo Machado para explicar: "vemos y oímos en el interior de un molde [...] que filtra todo aquello que, en función de los modelos gnoseológicos, culturales y económicos vigentes en determinada época y lugar, conforman el estatuto de la visibilidad y la audibilidad" (Machado, 2009:81)



las reglas de la lectura del libro físico y analógico al hipertexto. Esta situación es algo que no nos ayuda en la reconstrucción de las partes de éste último y hace que nos surjan dudas, inseguridades y sentimientos de pérdida, como se puede observar en la investigación de campo a la que hacemos referencia en esta investigación. El pasaje de la lectura analógica a la digital exige un gran esfuerzo y cambio en la perspectiva del lector, usuario o interactor y potencial co-autor.

Tal vez por esta última razón son los nativos digitales³⁸ los que mejor pueden orientarse en la lectura hipertextual, ellos son los que habitualmente experimentan los caminos laberínticos de estos nuevos textos, y cuyo desarrollo cognitivo se está produciendo bajo la influencia de ambas lecturas.

Las modalidades de lectura en la Web tienen en cuenta la importancia, en términos generales, tanto de la palabra escrita como de la imagen visual, audiovisual y sonora. Este discurso aplicado a la lectura en el medio digital resulta más coherente con la propia situación vivencial, ya que el texto y la imagen, junto con todos los códigos expresivos existentes, van concebidos y relacionados de manera conjunta debido a que éste primero, en muchas ocasiones, viene presentado como imagen gráfica, y ésta a su vez se puede leer como un texto. En la medida en la que un texto, por primera vez crece en profundidad, en lugar de longitud, determinando así su nueva dimensión.

Una característica propia de la Web, según los estudios de Nielsen, es que en general la lectura en la pantalla es un 25% más lenta que en papel y que nuestro ojo realmente no lee sino intenta hacer “un escaneo buscando fragmentos y frases que considera importantes” (Nielsen en Arqués 2006:22). Por esta razón los textos tienen que: ser la mitad de los concebidos para la impresión en papel, caracterizarse por un lenguaje hecho de periodos simples y breves, tener páginas que no pidan mucho “scroll”, desarrollar párrafos que tengan una sola idea, un solo tema, mantener una información desarrollada en más niveles (ibíd:26).

³⁸ Concepto desarrollado por diversos autores, entre ellos destaca Mark Prensky en “Nativos digitales, inmigrantes digitales” (2001), *On the Horizon*, MCB University Press, Vol. 9, nº 5. Disponible en: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> [Última consulta 16.06.2011].

El concepto propio de lectura como el de escritura que ha permeado nuestra cultura occidental bajo la premisa de la secuencialidad, desaparece en los textos de la Web y al nuevo lector se le puede atribuir que “no empieza por un punto y sigue un recorrido lineal único y preestablecido por nosotros sino que crea su propio orden de lectura. Lee la información en función de sus propios intereses” (ibíd:28).

Estudios empíricos han reconocido que la no linealidad que caracteriza Internet es más parecida a la propia naturaleza del pensamiento humano, ya que nuestro aprendizaje se caracteriza por sus mecanismos asociativos, tal y como nos permiten los hipertextos.

Es parte del trabajo de campo de esta investigación, analizar a través del *mapa multimedia* como sus usuarios se han acercado a él: si han efectuado una lectura no secuencial, si han buscado la lectura occidental de izquierda a derecha a la cual han estado acostumbrados o cómo han intentado visualizar y comprender ese espacio Web.

5.10 El hipermedia: unión de hipertexto y multimedia

Tras la descripción del concepto y lecturas del hipertexto, veamos ahora lo que es una extensión de éste término: el hipermedia, donde además de nodos textuales entre las páginas, encontramos enlaces de tipo gráfico, sonoro o visual. Para mayor precisión del término, exponemos la definición de la enciclopedia libre Wikipedia:

El término con el que se designa al conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar o componer contenidos que integren soportes tales como: texto, imagen, video, audio, mapas y otros soportes de información emergentes, de tal modo que el resultado obtenido, además tenga la posibilidad de interactuar con los usuarios. La estructura hipermedia de estos contenidos, califica especialmente al conjunto de los mismos, como herramienta de comunicación e interacción humanas. En este sentido, un espacio hipermedia es un ámbito, sin dimensiones físicas, que alberga, potencia y estructura las actividades de las personas.³⁹

Como comentábamos al inicio, hipermedia es un nuevo medio que tiene las características tanto del hipertexto como del multimedia, realmente engloba a ambos, es el resultado de su fusión y “nos permite comunicar de manera más efectiva, ya que al ser relacional y multimedial, puede parecerse más cercana a nuestro modo habitual de expresión y pensamiento. [...] Se podría decir que la hipermedia, añade al hipertexto y su

³⁹ Fuente disponible en: <<http://es.wikipedia.org/wiki/Hipermedia>>



forma de presentar la información de forma no secuencial (o multisequencial), cierta faceta multisensorial” (Lamarca, 2009:14).

Como ya hemos visto, la multisensorialidad es algo fundamental dentro de una educación que quiere partir de las emociones de los estudiantes para comunicar, por lo tanto el hipermedia se convierte en una herramienta muy eficaz para poder realizar dicho proceso: en sintonía con el enfoque constructivista, el sujeto que está leyendo el hipermedia, puede construir su propio conocimiento de forma autónoma y “de acuerdo a las asociaciones existentes en sus propias estructuras cognitivas, lo cual también aumenta el grado de aprendizaje ”fortuito” (incidental learning) que se produce por navegar en un sistema hipermedia” (Fernández y Delavaut, 2008:123).

Este tipo de aprendizaje se puede producir en cualquier sistema hipermedia, independientemente de su organización, ya que éstos sistemas “pueden ser *estructurados o no estructurados* dependiendo de si hay más o menos, una estructura conceptual que relacione los enlaces-nodos del sistema” (Jonassen en Fernández y Delavaut, 2008:127).

La información en los hipermedia a pesar de que siga una estructura u otra, siempre es libre e involucra la implicación del sujeto que la lee, tanto en la fase de interpretación (que comparte con la lectura lineal analógica) como en la co-autoría de la propia obra, allá donde el grado de interactividad es muy elevado para permitirla y promoverla.

Las lecturas posibles son variadas, creando caminos abiertos y distintos a los que estamos acostumbrados: “La pluralidad de significados posibles, de interpretantes y de significados, todo lo cual en la tradición escrita e impresa era un dato implícito y que permanecía en general como telón de fondo de cualquier de lectura, desbordó sus límites y multiplicó las instancias de significación, los campos e sedimentación de sentidos e incluso los mismos significantes” (Dos Santos en Romero y Sanz, 2008:141). A través de esta nueva lectura y de la interactividad se pueden por fin intercambiar los roles de lector y autor, llegando a posibilitar una horizontalidad educativa en la que se pueden crear y recrear nuevos significados, promoviendo la creatividad.

El mapa que hemos creado y analizado en este trabajo no posee todas las características del hipermedia, debido a su escasa información y carencia de nodos como para poder definirse como tal, por lo tanto permanece en el espacio del multimedia.

5.11 Comunicación interactiva

Hemos mencionado el nuevo rol que el lector asume en el contexto multimedia, en el que la interactividad condiciona una relación comunicativa que permite al usuario un papel activo y de coautoría.

La propia Real Academia Española, en sus dos definiciones de *interactividad* implica la actividad de los sujetos relacionados en la comunicación:

1. adj. Que procede por interacción.
2. Inform: Dicho de un programa: Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario.

Aunque esta última se refiere a la simulación dialógica de las máquinas con las personas, nos parece oportuno hacer mención sobre lo que la interactividad otorga al hipertexto y al multimedia.

Aparici entiende que la interactividad “nos remite a la posibilidad de establecer un diálogo entre la información digital y los sujetos que se conectan de forma sincrónica o asincrónica a ella.” (2009:273).

La posibilidad que tiene el usuario de construir su propio recorrido de lectura y por lo tanto de aprendizaje y comprensión, es lo que le otorga una mayor autonomía e importancia a la dinámica de la consulta de un texto (además de la rapidez en comparación con el pasado, donde se necesitaban leer y escoger muchos textos, separados físicamente, para llegar a la información final).

Los grados de interactividad que podemos encontrarnos en un hipertexto no son siempre los mismos, y definen el nivel de participación activa que el usuario puede tener: desde la simple activación de enlaces y navegación entre las distintas páginas, hasta la producción de nuevos nodos y entradas que convierten al texto en una “*Obra abierta*” (Umberto Eco, 1962).



La interactividad contenida en un medio multimedia fomenta en cierta medida el uso del mismo, debido al grado de participación que hace que los usuarios se sientan implicados, en juego, y partícipes de manera activa de lo que están leyendo, y sobre todo de lo que han podido aportar al resultado final con su elección de recorridos y posibles ideas o comentarios.

Siguiendo a Silva (2005), lo que la interactividad del hipertexto proporciona a la educación es algo sin duda único, que merece ser aprovechado en todos sus aspectos, ya que la interactividad es un factor protagonista en las comunidades de enseñanza y aprendizaje para transformar el paradigma comunicativo y fomentar un aprendizaje donde todos, de manera colaborativa, puedan construir los sentidos y conocimientos. La invitación del autor es además a que la comunidad de docentes empiece a posibilitar clases interactivas de real y conjunta participación, donde la motivación y curiosidad, elementos fundamentales para el aprendizaje, puedan ser los input a través de las TIC, que por su natural constitución favorecen entornos dinámicos, variados y estimulantes, para que todos participen creando su propio camino educativo. Es una invitación además, a olvidar el paradigma reproductivo que premia la repetición. Efectivamente se nos ha incitado largo tiempo al almacenaje: datos, números, cifras, y palabras que repetíamos y que supuestamente representaban cada cultura. El modelo de la reproducción, del sujeto pasivo que absorbe contenidos quedará obsoleto, ya que las TIC utilizadas de la manera oportuna (que es lo que analizaremos y veremos en nuestro estudio) pueden ser un buen punto de partida para el cambio.

Teniendo en cuenta la realidad de las nuevas tecnologías que nos rodean, es necesario implementar dichos recursos en el procesos educativos, pero no sólo por su funcionalidad tecnológica, facilitadora de muchos procesos de aprendizaje, sino por el placer a las emociones primarias que ellas evocan, capaces de capturar el interés de las personas; tal y como expone Pau Alsina, profesor de la UOC: "El e-learning basado únicamente en el texto anda agonizante en las aulas, se impone el multimedia o la atención va a desaparecer del todo."⁴⁰

Volviendo a la autoría como creación, podemos añadir finalmente como la interactividad conlleva otra novedad relacionada con las funciones de los nuevos editores. Gracias a ella, a los nuevos formatos digitales, a través de los cuales está disponible la información,

⁴⁰ Fuente disponible en: [10:45 AM Mar 12th · @paualsina on Twitter](#) [Última consulta 15.03.2011]

se está delineando un nuevo perfil del editor, ya que todos potencialmente podemos serlo en el mundo de la Web 2.0. Discutiendo sobre los futuros del libro, Rodríguez nos acerca a la *edición expandida*, en la que uno de sus principios es “la interactividad mediante la construcción, revisión, cambio, mejora y re mezcla permanente de los contenidos”⁴¹ (2011:¶3), que es parte del nuevo proceso de edición, por lo tanto otorga a todos y todas la posibilidad de convertirnos en editores y a sus profesionales les solicita la capacidad de revisar sus competencias, teniendo en cuenta las transformaciones que la narrativa está viviendo. Esta novedad deviene como un cambio evolutivo y de mejoría.

Nos parecía oportuno precisar estos conceptos: multimedia, hipertexto, hipermedia, interactividad y sus lecturas, que son algunas de las características básicas que constituyen el mundo de referencia del mapa multimedia objeto de estudio, que por su propia naturaleza, como afirman Póstigo y Pozo (2004:15) “los mapas son representaciones “multimedia”, ya que contienen representaciones de diversa naturaleza (verbal, espacial,...) [...] y su característica es la de presentar la información de manera simultánea, en lugar de secuencialmente.” Debido a la importancia que la competencia mediática o alfabetización multimedia está comenzando a adquirir, que nace de una necesidad social y cultural que se ve involucrada en un enorme e importante cambio, hay que enseñar a las competencias de base y también al nuevo y complejo lenguaje que nace con el multimedia y el medio digital, el cual exige que nuevos lectores, usuarios y aprendices sepan sobre todo a discriminar informaciones, pero también a crear y producir informaciones originales, innovadoras y libres.

⁴¹ Rodríguez, J.: “Los futuros del libro.” Artículo disponible en: <http://www.madrimasd.org/blogs/futurosdelibro/2011/03/10/133021> > [Última consulta 16.03.2011]



6. ESTUDIO DEL MAPA MULTIMEDIA



El estudio del mapa nos permite situarnos en el análisis y comprensión de las teorías expuestas de forma práctica. Se pretende aportar una visión holística de los supuestos de partida de forma aplicada.

6.1 Etapas y procesos creativos

Las etapas y procesos son en este trabajo, el procedimiento para organizar la producción del *mapa multimedia* desde la idea y conceptualización, al desarrollo, producción y finalización del mismo.

Los manuales consultados sobre el diseño multimedia y los nuevos medios en la imagen detallan las diferentes etapas que describiremos a continuación como “*pre-producción, producción y post-producción*” (Perez Jiménez, 1999:223). Estos esquemas de trabajo persiguen la secuenciación de fases complementarias, es decir, la metodología procedimental en la creación. En el caso de la elaboración de este mapa multimedia, han existido algunas etapas paralelas que nos han llevado a la transformación de la idea inicial; que partía de la conversión de un texto impreso a una pieza audiovisual en formato DVD.

Para todo el proceso se ha tenido en cuenta las características de la audiencia del texto impreso tomado como referencia, ésta ha definido y determinado tanto la estética del mapa como el tipo y forma del contenido, para adecuar la creación a sus necesidades, cualidades, etc. Esta característica es propia del diseño centrado en el usuario⁴² que guía las pautas de desarrollo en la creación de contenidos y productos multimedia. En este caso no se ha realizado la creación a través de una evaluación constante del uso del prototipo⁴³ en cada una de sus fases con la validación de expertos multimedia o testeo por parte de usuarios, sino que se ha realizado el piloto completo para analizar su percepción, validez y eficacia en la investigación de campo por parte de dos grupos

⁴² El diseño centrado en el usuario es un término acuñado por Gould y Lewis en 1985, con cuatro principios que determinan la usabilidad del multimedia, éstos son (Gould y otros, 1997): “Focalización temprana y continua del usuario, medidas empíricas, diseño interactivo y diseño integrado.” en Aedo Cuevas *et al.* (2004:114-115)

⁴³ El modelo de proceso basado en el uso de prototipos o diseño iterativo “supone realizar cortos ciclos de análisis y diseño para producir un prototipo que pueda ser evaluado de forma que se obtengan datos fiables sobre su utilidad.” (Aedo Cuevas *et al.* 2004:126)

diferenciados y pluridisciplinarios: expertos en producción de contenido digital y multimedia, y expertos en educación.

6.1.1 Pre-producción

Esta etapa comprende “seleccionar, definir, estructurar y desarrollar los contenidos. Primero mediante un lenguaje literario y después mediante un lenguaje técnico” (Pérez Jiménez, 1999:223). Como se comentó en el apartado 1.2 *Objeto de estudio*, se ha tomado como referencia el contenido del capítulo “Procesos migratorios en España. Emigración económica a Europa (1960-1973)” páginas 194 y 195 de la publicación “Atlas de las Migraciones. Las rutas de la humanidad” por Le Monde diplomatique en español y Fundación Mondiplo, en colaboración con AKAL y UNED, disponible para su consulta en el anexo 11.2.

Se inicia el trabajo elaborando la idea y el primer guión narrativo, a partir de él se desarrolla el storyboard⁴⁴ junto con algunas especificaciones técnicas, lo que nos facilita determinar su dimensión temporal.

Tras valorar el formato audiovisual y desarrollar una parte de pre-producción manteniendo esta idea encontramos varias desventajas, ya que suponía convertir una lectura secuencial en otra de la misma naturaleza. Y por otro lado, la estructura del texto determinaba de alguna manera, construir un relato audiovisual de marcado carácter verbocéntrico⁴⁵ definido por una locución de voz en off, y de larga duración temporal, estas dos cualidades pueden suponer la saturación de la atención por exceso de información.

Las siguientes imágenes pertenecen al primer y segundo storyboard respectivamente:

⁴⁴ Ambos Storyboards están disponibles para su consulta en:
<<http://www.wobook.com/WBzR2h304x1M/Story-Board-20-de-October-2010.html>>
<<http://www.wobook.com/WBzR2h30e11f/Story-Board-17-de-Enero-2011.html>>

⁴⁵ Esta idea es desarrollada por Michel Chion (1993) sobre el valor añadido por el texto, ya que suele ser un elemento protagonista y determinante en muchas narrativas audiovisuales. De esta manera, el autor asocia a este tipo de estructuras basadas en el vococentrismo y verbocentrismo ya que “el texto estructura la visión” (Chion, 1993:18).



STORY BOARD. ATLAS DE LAS MIGRACIONES. EMIGRACIÓN ECONOMICA A EUROPA (1960-1973)
TITULO: PROCESOS MIGRATORIOS EN ESPAÑA (1960-1973)

Secuencia 5
Plano 2



IMAGEN
Van apareciendo gradualmente las primeras flechas hacia Suiza y Alemania.

AUDIO (Voz en off)
A nivel internacional, la emigración transoceánica hacia América del Sur de los siglos XIX y XX se ve sustituida por una nueva, hacia los países más industrializados de Europa occidental:
(Breve pausa)

TIEMPO
10"

Secuencia 6
Plano 1

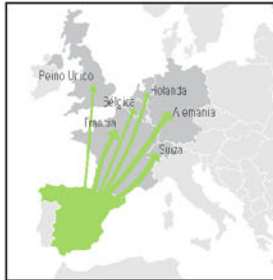


IMAGEN
Zoom in a primer plano de las zonas resaltadas.
Van apareciendo los nombres de los países y su área resaltada, sincronizados con el audio

AUDIO (Voz en off)
Suiza, Alemania, Francia, junto con Holanda, Reino Unido y Bélgica son los principales destinos.

TIEMPO
7"

Secuencia 6
Plano 2

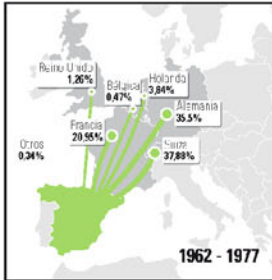


IMAGEN
Se mantiene primer plano de las zonas resaltadas.
Aparecen fechas y datos de la población emigrante por países de recepción.

AUDIO (Voz en off)
Francia se distingue por el fenómeno de los temporeros: trabajadores contratados únicamente por el periodo de la cosecha.
(Breve pausa)
La producción industrial, una población envejecida y la necesidad de mano de obra no cualificada, son los factores de atracción hacia estos países.

TIEMPO
18"

Secuencia 6
Plano 3

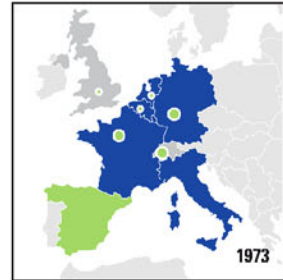


IMAGEN
Se mantiene primer plano de las zonas resaltadas cambiando progresivamente el tono de los países pertenecientes a la Unión Económica Europea.
Aparece cambio de fecha.
Desaparecen datos y flechas (alfa 0%)

AUDIO (Voz en off)
Este flujo migratorio, sin embargo, empieza a cambiar en 1973

TIEMPO
5"

Imagen de una de las páginas del primer storyboard, con el esquema técnico sin una estética definida. ³

STORY BOARD. ATLAS DE LAS MIGRACIONES. Las Rutas de la Humanidad
TITULO: PROCESOS MIGRATORIOS EN ESPAÑA (1960-1973)

Secuencia 5
Plano 2



IMAGEN
Se mantiene el plano general y aparecen flechas.

AUDIO (Voz en off)
¿Qué factores determinan la salida del País?
Múltiples factores explican estos movimientos.

TIEMPO:
5"

Secuencia 5
Plano 3

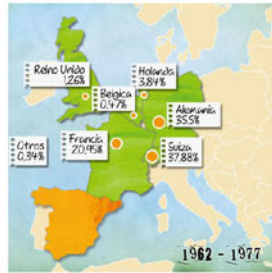


IMAGEN
Plano general mantenido, aparecen porcentajes de emigración por países.

AUDIO (Voz en off)
Unos actúan como impulsores de la emigración en los países de origen, mientras que otros, actúan como factores de atracción en los países de acogida.

TIEMPO:
9"

Secuencia 6
Plano 1



IMAGEN
Zoom in en la península ibérica. Aparece el texto.

AUDIO (Voz en off)
En España en la década de los 50 la situación económica sigue deteriorada, aunque se detecta una incipiente liberalización económica que culmina con el Plan de estabilización de 1959.

Comienza una etapa de liberalización y desarrollo económico, que sin embargo, provoca un significativo descenso del gasto público y un aumento del paro.

TIEMPO:
19"

Secuencia 7
Plano 1



IMAGEN
Zoom out de nuevo a plano general Europa. Se vuelven a resaltar países de destino.

AUDIO (Voz en off)
En los países de destino los efectos económicos son positivos, aunque con problemas sociales a largo plazo, si no se ajusta una política integradora mutua.

TIEMPO:
8"

Imagen que pertenece al segundo storyboard, en el que sí se aporta una estética definida al esquema técnico del audiovisual y permite mejorar las estructuras iniciales, desarrolladas en el primer storyboard esquemático.

Estas reflexiones nos llevaron a decidir entre acortar la duración temporal incluyendo un contenido más general, y evidentemente más superficial también, o realizar varias piezas audiovisuales, partiendo siempre del texto impreso, a partir de algún tipo de estructura coherente y legible (temática o temporal) que nos permitiera agrupar su contenido en Clips de película de menor duración, y a su vez, diseñar una estructura más abierta, menos lineal y secuencial, considerándola facilitadora de la comprensión del contenido y relajando la atención sostenida de las personas espectadoras.

Para conseguir estos objetivos agrupamos la información que ya habíamos sintetizado y elaborado⁴⁶ por contenidos temáticos y temporales afines, en una estructura desarrollada en tres puntos: *contexto, factores implicados y consecuencias*⁴⁷.

En la siguiente imagen aparece el menú principal en modo reposo, en el que se integran varios clips de película por los puntos temáticos y temporales afines antes referenciados, y se define la interfaz de usuario.



Imagen del boceto multimedia con menú principal en reposo.

Se puede apreciar el mismo menú en la siguiente imagen, pero en modo selección de uno de los puntos accesibles desde el inicio.

⁴⁶ Tanto los guiones literarios como los storyboards.

⁴⁷ Disponible para su consulta en: <<http://mapamultimedia.es/boceto>>



Imagen del boceto multimedia con menú principal en selección de *factores implicados*

Para agrupar estas pequeñas piezas audiovisuales decidimos integrarlas en un sólo documento con acceso a cada una de las partes. Esta opción consideramos que facilita una lectura más abierta y personalizada, así como la organización del contenido por parte del usuario.

6.1.2 Producción

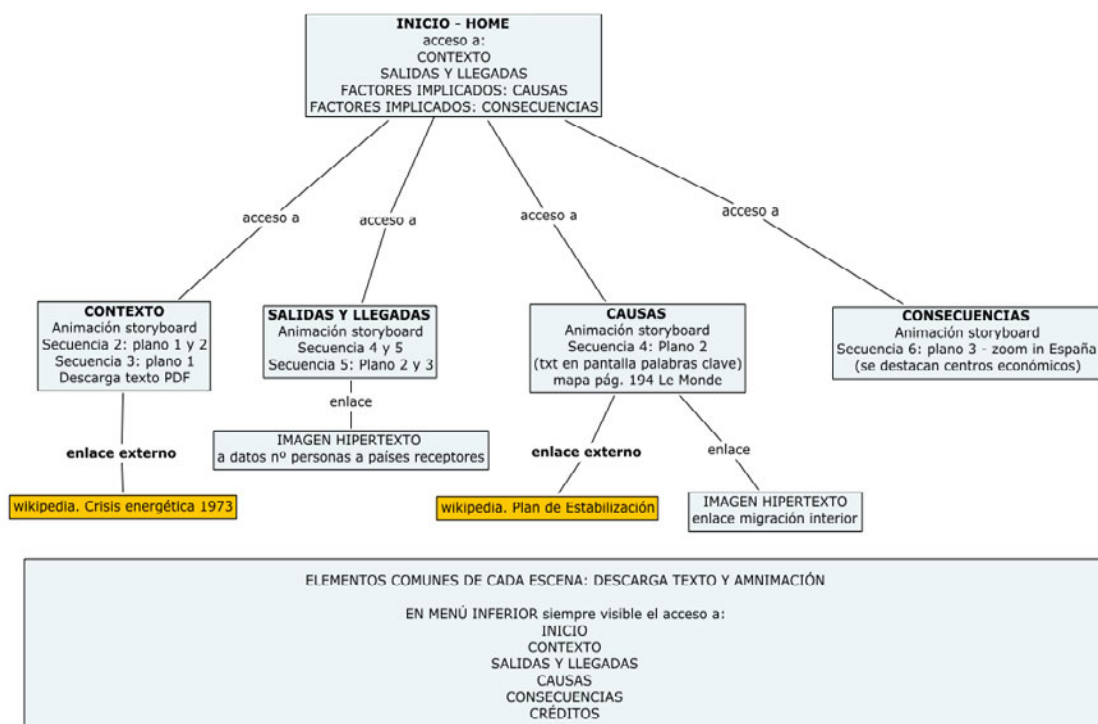
Con estas reflexiones comenzamos la etapa que comprende “*buscar, concretar, grabar o construir los contenidos, es decir, el registro o generación de imágenes y sonidos*” (Pérez Jiménez, 1999:223). Para ello tenemos en cuenta los bocetos (literarios y técnicos) realizados con anterioridad y creamos una nueva estructura. También en esta etapa atendemos a la usabilidad determinada por el formato flash⁴⁸ elegido para su desarrollo. Este tipo de formato final implica graves problemas de accesibilidad y usabilidad ya que es un documento cerrado que no permite el uso de los atajos de teclado, ni hay posibilidades de indexarlo en los navegadores. A éste último punto se vincula la problemática existente en cuanto a indexación, o creación de índices, de los contenidos audiovisuales en Internet, ya que aún el proceso de extracción o recuperación de la información disgregada en diversos puntos temporales, de un sólo audiovisual por ejemplo, aún está en fase de investigación, siendo difícil su recuperación puntual⁴⁹. Y por otro lado, determina también la propia navegación. Estas cuestiones nos llevan a valorar la distribución de la misma información en diferentes formatos accesibles

⁴⁸ Adobe Flash es la aplicación que se ha utilizado para la creación del mapa multimedia. Para más información sobre sus cualidades: <http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash>. Última consulta [02.04.2011]

(audiovisual y texto) para lograr así mayor usabilidad de la condicionada por el formato o tipo original.

El primer boceto multimedia adquiere la estética que seleccionamos para dar unidad a cada una de las partes, facilitando a partir de ese momento el desarrollo de cada una de las piezas audiovisuales que componen el multimedia.

La estructura definitiva aparece en la siguiente imagen como mapa conceptual, lo que facilita la distribución de la información elaborada:



Mapa conceptual con la estructura final del mapa multimedia

Partiendo de la nueva estructura ya completa, es decir con la distribución de todos los módulos que la integran, se procede a la locución que guiará el contenido visual y su secuenciación. Comienza así la etapa de dibujo y animación temporal.

⁴⁹ Sobre esta cuestión Lorenzo Vilches apunta: “la mayoría de investigaciones en el campo de la sociedad de la información audiovisual han preferido hasta ahora los aspectos tecnológicos de transporte o conservación de la imagen con muy poca incidencia en la gestión inteligente de estos recursos. Ello se debe, en parte, a las dificultades de trabajar con categorías provenientes de los tres tipos de soportes de la información, textual, sonora y visual” (2001:235).



6.1.3 Post-producción

Esta etapa comprende “*Los efectos, edición y montaje sonoro*” lo que conlleva “*seleccionar, combinar, ensamblar y elaborar los registros*” (Pérez Jiménez, 1999:223). Comienza la etapa del diseño audiovisual que nos plantea cómo aparecen las formas que dicta la locución, estructurando la secuenciación visual. La definición estética del multimedia guía la misma en la producción audiovisual, atendiendo a la facilidad perceptiva de las formas introducidas en todo momento por la voz en off.

En esta etapa de edición la preocupación se centra en la claridad de la narrativa sin caer en recursos de simplicidad estereotipada. De esta forma intentamos que los recursos utilizados: líneas de dirección, acontecimientos importantes, etc. no estén muy condicionados por una simbología que simplifique los hechos narrados, sino que los presente de manera sencilla y lo más neutra posible, haciendo uso de recursos como líneas y no flechas, cambios de color en los resaltados, del texto escrito para exponer acontecimientos y fechas reseñables en lugar de imágenes de archivo, o estereotipos fácilmente reconocibles.

Se crean las cabeceras gráficas y sonoras que aportan unidad a cada parte y finalmente se integran en el documento final. Al igual que los gráficos y vínculos que aparecen en algunos módulos o partes que componen el multimedia, se intenta integrar la información extraída del texto impreso aportando el plus de la selección por parte de las personas usuarias, de información visual, mediante la cual se puede discriminar parte de la información para favorecer la recuperación concreta definida por la eventual necesidad de sus usuarios. Esta lógica también es la que nos remite a colocar toda la documentación posible para su libre descarga. Por último se realizan los apartados generales como: *mapa del mapa, acerca de y créditos*.

6.2 Análisis denotativo

Es necesario realizar el análisis denotativo del mapa multimedia para facilitar la lectura de la imagen, la comprensión del significado y sentido de sus representaciones. Este análisis “es el nivel objetivable de la imagen [...] enumeramos y describimos lo que aparece representado, sin incorporar valoraciones personales que no están presentes en ella.” (Aparici et al. 2006:209). Se podría decir que el discurso denotativo es una descripción

literal que “tiene que ver con lo denominado como *significante*, y consiste en el aspecto material del *signo*, es decir, su parte física, la que atiende a lo objetivo y lo consciente” (Acaso, 2009:41).

Además se debe tener en cuenta que el análisis completo puede estar compuesto por diferentes niveles que contextualizan las cualidades presentes en el prototipo, al igual que la propia naturaleza de la imagen digital a analizar puede ser más o menos abstracta, icónica, compleja, polisémica, etc. por esta razón, en primer lugar analizaremos los aspectos contextualizados en el medio digital como herramientas del lenguaje multimedia, para posteriormente realizar el análisis connotativo o de los elementos narrativos de la representación multimedia, de esta manera trataremos de analizar brevemente los elementos que lo componen y descubrir el mensaje latente, es decir, la información implícita que es aquella que las personas espectadoras reciben, pero sin darse cuenta de ello en la mayoría de las ocasiones.

Este producto multimedia a analizar se clasifica, atendiendo a sus características físicas de soporte, como un producto multimedia, ya que el medio para su visualización es principalmente digital, y su entorno sería la Red. Es un producto bidimensional, adscrito a la pantalla del dispositivo desde el que se visualice (ordenador, móvil, PDA, etc.). Por otro lado la clasificación por su función sería informativa, pedagógica y educativa, por lo tanto en el análisis descriptivo del mapa multimedia, hemos considerado su naturaleza como un sitio Web, de esta manera se obtiene una visión global del contenido, forma y discurso completo. Para ello hemos definido la estructura de análisis del mensaje manifiesto o explícito, partiendo básicamente de los principios sobre la imagen y el lenguaje visual de Acaso (2009), Aparici, García Matilla, Fernández Baena y Osuna Acedo (2006), y Aparici y García Matilla (2008).

6.2.1 Interfaz

En este apartado se analiza la interfaz de usuario, que es lo que se ve en la pantalla, ésta es la presentación de los contenidos y “recoge las acciones y respuestas de los sujetos” (Aparici *et al.* 2006:265).



El acceso al mapa multimedia es una única interfaz de usuario a la que se accede en un primer momento. En ella aparece el título global de los contenidos y los diferentes apartados que lo componen, colocados de forma circular alrededor de una imagen en movimiento del globo terráqueo invertido verticalmente (sur-norte), rotando de derecha a izquierda.

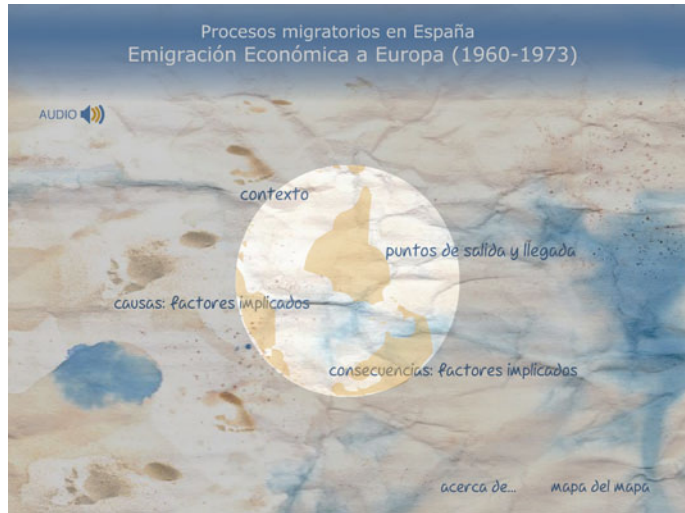


Imagen del inicio del mapa multimedia

En el inicio se puede escuchar música de tipo instrumental, melódica, con elementos de armonía que se podrían clasificar dentro de los géneros del blues o jazz, sin intentar acotar su naturaleza. Es un loop que se repite y en el que se aprecian voces de personas o sonido ambiente con público. Aparece el botón de audio que permite su apagado y encendido, y el único acceso a dos apartados generales: *acerca de y mapa del mapa*. Éste último es el mapa del sitio, que permite el acceso a los cuatro apartados principales del contenido, además de dos apartados globales más: *créditos y contactar*.

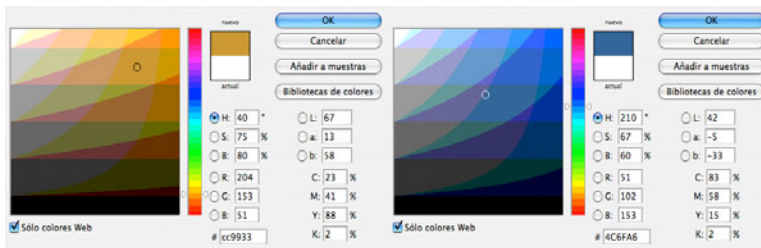


Imagen de los tonos utilizados de forma mayoritaria

Los colores que aparecen en esta imagen, tomando como referente el círculo cromático de síntesis aditiva⁵⁰ y el color luz en pantalla (RGB), son dos tonos que de forma

mayoritaria componen el mapa multimedia; un tono compuesto por dos colores complementarios (en su mayoría por rojo y bastante verde), dando lugar a un color marrón ternario (compuesto por los tres primarios en diferentes proporciones), y un segundo tono frío que surge por la mezcla casi proporcional de azul y verde, produciendo un color ternario de aspecto azul verdoso. Estas composiciones de color forman una armonía cromática debido por un lado, a la mayor proporción de amarillo y cian (verde)

⁵⁰ Se llama síntesis aditiva al obtener un color de luz determinado por la suma de otros colores.

que contienen los dos tonos utilizados, y por otro a su similar grado de saturación, dándoles lugar a una complementación imperfecta ocasionada por la similitud entre tono y saturación de ambos.

La imagen del fondo representa la textura de un papel de tono claro y cálido, arrugado y con manchas de tinta azul dispersas por su superficie. También está compuesta por tonos cálidos y terrosos en la que se vislumbran varias huellas o pisadas de forma diagonal y en diferentes proporciones.

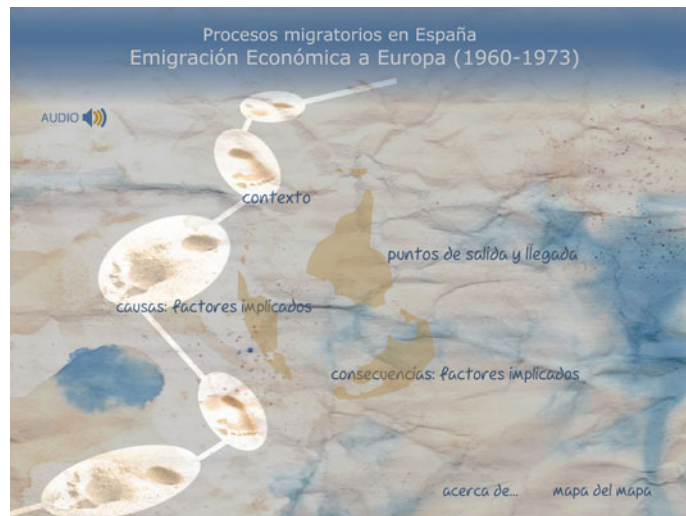


Imagen de análisis del inicio del mapa

Para el análisis de las páginas interiores, tomaremos como referencia una de ellas ya que la representación, elementos y su distribución espacial es la misma en cada uno de los cuatro apartados del contenido.

En las páginas interiores⁵¹ aparece el título global del contenido y debajo el nombre específico de cada sección. No hay sonido ambiente.

Con el orden de lectura de izquierda a derecha, y las zonas de análisis en la imagen destacadas, en primer lugar se sitúa una pequeña caja de texto

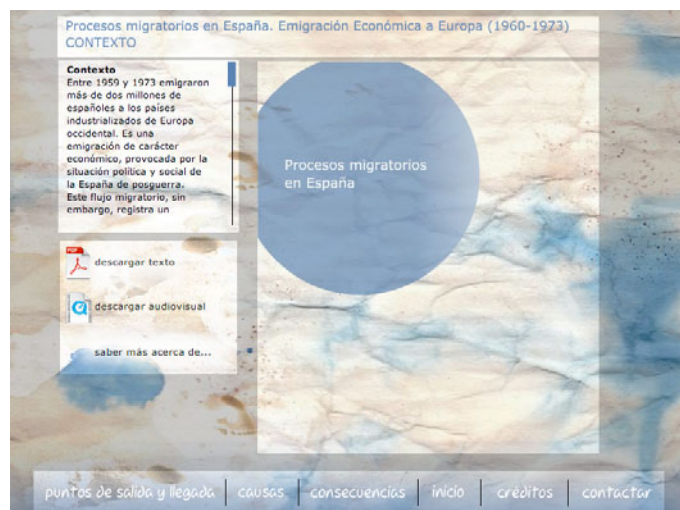


Imagen de análisis de páginas interiores del mapa

⁵¹ Como puede observarse en ciertas denominaciones como “páginas” se estarían utilizando referencias del medio analógico para referirse al medio digital. Esta nomenclatura proviene claramente de la tradición *gutenberguiana* aplicada a los medios digitales, a falta de un vocabulario específico acorde al nuevo contexto terminológico se hace uso de la herencia del mundo periodístico o informático analógico, que divide en secciones, apartados y páginas. Lo que conlleva a una organización estructurada en formato físico.



que contiene el título del apartado y el guión de la animación audiovisual con un scroll o barra de desplazamiento.

Debajo de esta caja se sitúan dos botones, que cambian de estado al situarnos sobre ellos y nos aportan información sobre el



Imagen del botón inactivo y activo de descarga del pdf

contenido de la descarga sin necesidad de clicar en ellos. En la siguiente imagen se ha seleccionado uno de ellos. Éstos permiten el acceso a las descargas del texto en formato pdf y la animación audiovisual en formato mov.

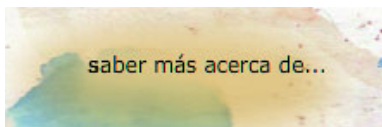


Imagen del botón *saber más acerca de...*

En algunos apartados, aparece el tercer botón de la imagen de la izquierda: *saber más acerca de...* que permite el acceso a información complementaria que se hace visible en el lugar en el que se sitúa la animación audiovisual, intercambiando ese mismo espacio para ambos contenidos. En algunos casos éste tercer botón es el enlace externo a wikipedia sobre algún hecho reseñable, y en otros es el acceso a gráficos estadísticos relacionados con el tema en cuestión de cada apartado. A la derecha aparece una circunferencia que contiene el título global, al situar el ratón sobre ella se hacen visibles los controles de reproducción audiovisual en la parte inferior horizontal.

Por último, en la zona inferior aparece una botonera que permite el acceso a todos los apartados del mapa (éstos apartados cambian de color y son resaltados al situarnos sobre ellos), exceptuando el acceso a dos apartados globales, que como se ha comentado al principio de este análisis, sólo son accesibles desde la página de inicio, éstos son: *acerca de y mapa del mapa*.



Imagen de la botonera inferior

Se puede observar que el resaltado de cada uno de los botones es de carácter difuminado, haciendo uso de tres tonos: el blanco, y los dos colores mayoritarios; azul verdoso y marrón. A propósito de esta cualidad, John Maeda explica: “las

representaciones con bordes suaves tienen un estilo místico que nos invita a pensar en la naturaleza” (2006:20).

Dos páginas interiores contienen una apariencia diferente. Una de ellas es el apartado de *créditos*, en la que aparecen dos breves animaciones de variación del tamaño de dos circunferencias, éstas tienen los dos tonos predominantes del mapa y contienen los datos de los créditos y la información sobre el origen de los contenidos. Al igual

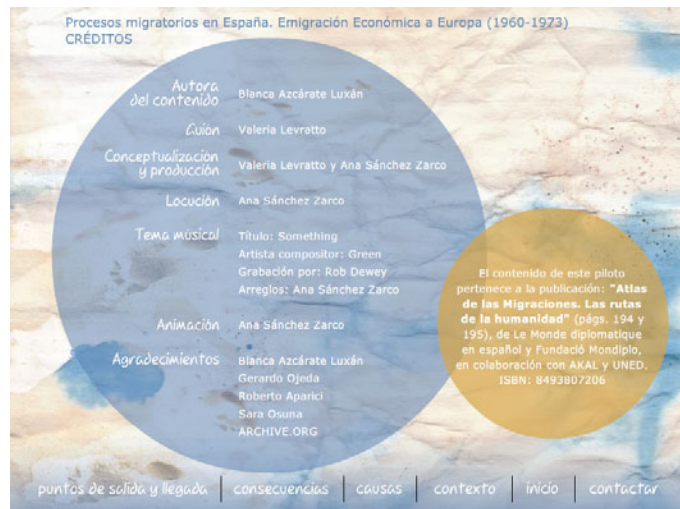


Imagen del apartado *créditos*

que las demás páginas, contiene dos elementos siempre visibles que son: el título global de los contenidos, el título específico de la sección o apartado, y el acceso a las diferentes partes en los botones situados al pie de la página de forma horizontal.

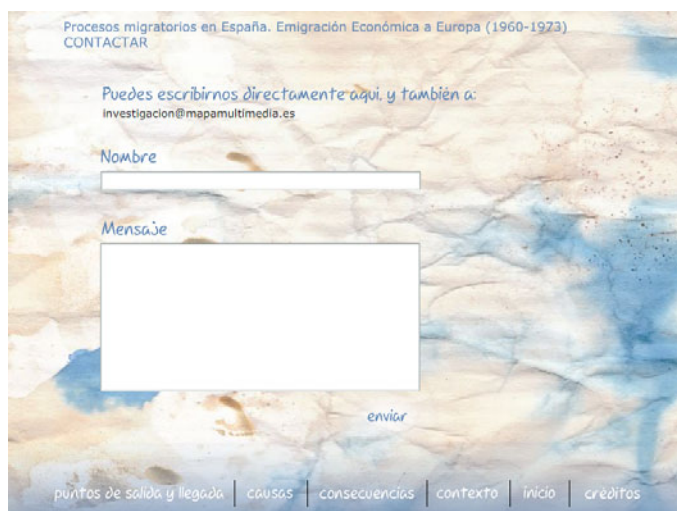


Imagen del apartado *contactar*

La otra página de apariencia algo diferente es *contactar* (imagen a la izquierda), que aunque contiene los dos últimos elementos que siempre son visibles en cada una de las páginas interiores, también contiene una dirección de correo electrónico y dos cajas de texto que permiten escribir nuestro nombre y mensaje a las autoras, a través del botón enviar.

Por último se observa que bajo todas las páginas y secciones aparece un texto con una recomendación para la correcta visualización de los contenidos a través de una pequeña aplicación, facilitando su descarga a través de un enlace, y por otro lado también



especifica el tipo de licencia bajo la que se encuentra el mapa multimedia; ésta es una licencia Creative Commons que permite: Attribution, Non Commercial and Share Alike 3.0.

La navegación entre cada uno de los apartados se realiza dentro de la misma ventana del navegador, y la transición entre ellas están precedidas por

un aviso con una barra de progreso o de carga, esta indicación sobre el tiempo simplifica la situación de espera, según John Maeda: “el conocimiento es confort, y el confort reside en el corazón de la simplicidad” (2006:29), este razonamiento se basa en la



Imagen de la barra de progreso

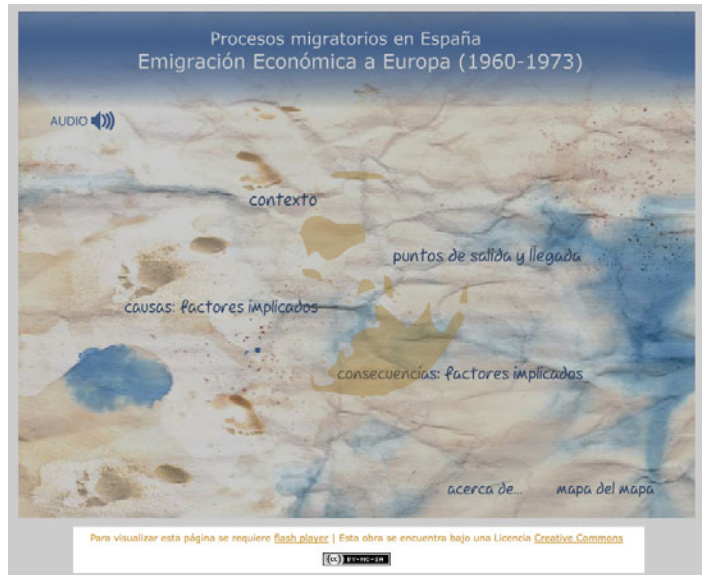


Imagen con licencia Creative Commons

instantaneidad que se ha instalado de forma habitual en nuestra sociedad, sin entrar en los aspectos negativos de esta impaciencia, y a la cual rápidamente nos hemos acostumbrado, se observa que “la velocidad de la Web nos permite tener unas esperanzas inmediatas” (ibíd. 2006:31).

6.2.2 Usabilidad y accesibilidad

La usabilidad y accesibilidad respectivamente “nos remiten a la facilidad de uso de un documento y el acceso a todas las partes del mismo sin restricciones para cualquier persona” (Aparici *et al.* 2006:288).

Se pueden observar algunos aspectos relacionados con la usabilidad presentes en el mapa multimedia, éstos serían: proporcionar información sobre el contexto, que sería el apartado de *acerca de*, y aportar mecanismos claros de navegación, que sería el apartado *mapa del mapa*.

Como se ha observado en el capítulo 5.1 *Etapas y procesos creativos*, este mapa multimedia contiene importantes deficiencias de usabilidad y accesibilidad. Para conocer el grado de dificultad de ambos aspectos, se ha procedido a realizar el análisis según las pautas WAI (Web Accessibility Initiative) disponible online:

<<http://www.tawdis.net/>>

Los resultados del análisis no han informado de problemas de accesibilidad de Prioridad 1 de tipo automático, pero sí 28 problemas que requieren de revisión manual. Entre ellas destacamos los siguientes puntos, en los que aparece una breve aclaración de los mismos en cursiva:

1. Este documento no puede ser leído sin necesidad de utilizar hojas de estilo.

Este apartado hace referencia a las hojas de estilo o CSS que son utilizadas para dar un determinado formato a los archivos html, en este caso se trata de un archivo flash o swf contenido en un archivo html que no hace uso de hoja de estilo.

2. Falta de encabezado y marcas en las tablas de datos.

La única tabla de este documento es la que contiene el archivo flash y no tiene encabezado.

3. No hay equivalentes o no se proporciona una alternativa al contenido dinámico (javascript).

No existe elemento alternativo al objeto flash.

4. No existe contenido alternativo en el cuerpo del elemento "object"

El elemento "object" hace referencia al objeto flash para el que no hay equivalente opcional.

5. No existe el elemento "noembed" con contenido alternativo para "embed"

El elemento flash está contenido o "embed" en el archivo html, no habiendo otra opción que le sustituya.

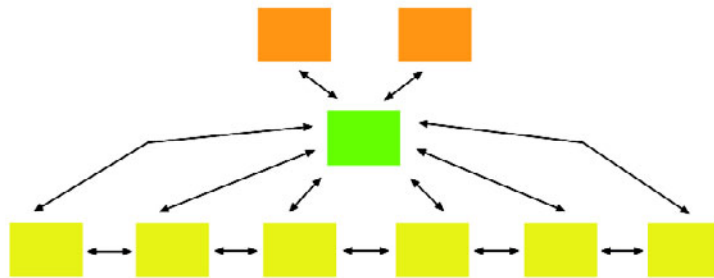
6. Este elemento (javascript) puede no ser accesible para todos los usuarios. Asegúrese de que existe una interfaz accesible para este objeto.

El análisis completo de Prioridad 1 y 2 está disponible en el Anexo 11.1.



6.2.3 Tipo de navegación

La navegación se considera la estructura de conexiones del sitio o el acceso por nodos a las diferentes partes que componen uno o varios documentos digitales. Esta estructura, al igual que la interfaz y la interactividad, determina en gran medida la relación que se impone al usuario con los contenidos presentados. También es una estructura de lectura, por lo tanto su forma define tanto la percepción de la información como nuestra forma de relacionarnos con ella y el recorrido que nos permite realizar.



Este esquema representa el acceso a cada página, la página de inicio está en color verde. Tal y como se observa es una navegación compuesta, en ocasiones los recorridos están prefijados, es decir, marcan una navegación jerárquica (en la página de inicio), lineal (el único acceso a las páginas en color naranja es desde el inicio), y en otras es múltiple, ya que los recorridos entre las diferentes páginas de contenidos (en color amarillo) son reversibles y aportan la posibilidad de acceso a todas las páginas desde cualquiera de ellas, excepto a las que sólo se accede (en color naranja) desde la página de inicio.

En el mapa de navegación del sitio, denominado en este mapa multimedia como: *mapa del mapa*, se puede acceder a cada apartado principal como se aprecia en la imagen de la derecha.



Imagen del apartado *mapa del mapa*

6.2.4 Interactividad

La interactividad es un concepto muy amplio, ligado a la expansión de los medios electrónicos en los años 80, y en muchos casos a los "productos" en estrategias de mercadotecnia. En este caso nos interesa como concepto comunicativo, ya que la aportación de la interactividad es un plus comunicacional en dos aspectos, en la relación persona-máquina y entre las personas. Como propone Silva, es una potencia que puede ser explorada y valiosa en los espacios de enseñanza y aprendizaje para modificar el paradigma comunicativo y desarrollar la complejidad del aprendizaje en una construcción conjunta y colaborativa, de toda la comunidad dialógica que interviene en los procesos. La diferencia entre interacción e interactividad es importante, derivando del primero al segundo como "una predisposición para crear conexiones, provocar conversaciones y participaciones en colaboración" (Silva, 2005:43), es decir, ligada a la "predisposición y a la autoría [...] en el sentido de *autor*" (ibíd, 2005:126), Landow incluso irá más allá al realizar un símil entre autoría y autoridad (2009:75) como partes afectadas por la democratización introducida por el hipertexto.

Vamos a tratar de definir y analizar la interactividad como "el control más o menos parcial, que tienen las personas sobre la presentación de la información en los documentos digitales" (Aparici et al. 2006:273).

En el caso del mapa multimedia la sensación de libertad es muy limitada, acotando la intervención de las personas usuarias a la selección únicamente. La única opción de participación posible, aparece en el apartado *contactar*, en el que se propone una mínima comunicación asíncrona a través de un formulario y dirección de correo electrónico.



La idea compartida por las teorías pedagógicas que sustentan este proyecto se sitúa en aspectos que en este mapa no se contemplan, como en palabras de Ted Nelson que acuñó el término hipertexto (1965), la palabra interactividad se usa "para indicar que el usuario informático tiene el poder de intervenir en procesos cuándo éstos tienen lugar, opuesto al poder de actuar de un modo que sencillamente produce un efecto, como accionar un interruptor para encender la luz" (Landow, 2009:72).




6.2.5 Análisis audiovisual

En este breve análisis se aprecia que la representación audiovisual está basada en animaciones vectoriales, hace uso de imágenes geográficas convencionales, muy figurativas y descriptivas, con dos tipos de planos principalmente: PP (primer plano) de España y PG (plano general) de Europa Occidental. Los movimientos de cámara son lineales y horizontales, de derecha a izquierda y viceversa, con abundantes transiciones⁵² entre éstos, en los que no aparecen movimientos físicos de travelling y muy pocos movimientos ópticos de zoom. La descripción de lo narrado a través de la locución se guía esencialmente por el movimiento visual geográfico de las zonas descritas anteriormente. Los recursos formales usados mayoritariamente son utilizados para indicar la dirección del movimiento migratorio y algunos datos en titulares o aparición de texto escrito en pantalla. El grado de iconocidad es elevado, apareciendo el mayor grado de abstracción en la representación de las indicaciones de dirección de movimiento, resaltados por cambios de tono y focos de atención marcados por el guión y voz en off.

La duración de cada una de las cinco piezas audiovisuales es similar, no sobrepasando en ninguno de los casos el minuto y medio de duración. En la siguiente tabla aparecen los recursos básicos visuales y narrativos utilizados, situados de mayor a menor grado de aparición:

| | | | |
|---|--|---------------------------------|---|
|  | MAPA | Aparición continua y permanente | Representación por convención |
|  | INDICACIONES DE DIRECCIÓN DE MOVIMIENTO Y RESALTADOS | Aparición habitual | Representación a través de líneas, cambios de color y focos de atención |

⁵² A través de cortinillas verticales y fundidos encadenados.

| | | | |
|---|----------------|-------------------------------|-------------------------------------|
|  | DATOS Y FECHAS | Aparición habitual esporádica | Representación de texto en pantalla |
|---|----------------|-------------------------------|-------------------------------------|

El audio de las cabeceras es similar al de la página de inicio del multimedia y se funde con la locución de la voz femenina en off, apareciendo puntualmente de nuevo la melodía sonora en algunas de las pausas de la locución. No se aprecian efectos sonoros, tan sólo melodía de entrada y ambiente, junto con el protagonismo de la locución que guía marcadamente la información visual presentada.

6.3 Análisis connotativo

En esta parte del análisis se pretende conocer el mensaje implícito de los recursos utilizados. Para llevar a cabo esta labor creemos necesario clasificar los tipos de representaciones utilizados en el mapa multimedia, para lo que es necesario agrupar el tipo de naturaleza visual de las partes más representativas del mapa que se podrían clasificar de forma muy general como representación estática y en movimiento.

6.3.1 Naturaleza de la imagen digital

Para poder realizar un acercamiento a la naturaleza de la representación visual del mapa multimedia hemos separado dos elementos como se ha expuesto anteriormente; por un lado la imagen estática, continua y uniformadora del multimedia, es decir, la estética general y compartida de cada apartado, y por otro lado consideraremos las cualidades de la estética audiovisual digital de manera unitaria. De esta manera nos encontramos con una estética visual y audiovisual separadas, aunque en ambos casos se trata del análisis de imágenes creadas y manipuladas, dibujos y texturas digitales, al igual que la correlación existente entre ambas estéticas en los tonos y formas predominantes, así como el sonido compartido, siendo presentes en la misma base común.



La estética de la interfaz está compuesta por diferentes elementos diferenciados y con distintos niveles de iconicidad. Así el fondo representa la textura del papel con manchas de color de forma evidente, pero no resultan tan fácilmente reconocibles las huellas o pisadas que se encuentran sobre dicha textura. El icono del globo terráqueo rotando sobre sí en dirección inversa a la real, junto con la colocación invertida de los hemisferios, no representa la colocación y movimiento usual, ni tampoco científico.

Contiene cierto nivel de abstracción ya que se perciben elementos fácilmente reconocibles y otros que se presentan en menor grado de iconicidad. La textura del papel sería reconocible y las pisadas o huellas algo menos. La combinación de todos estos elementos ofrecen un sentido abierto a la interpretación.

6.3.2 Narrativa visual y sonora multimedia

En este apartado hemos seleccionado la estética unitaria del multimedia, agrupando cada apartado de su estructura como un elemento común.

El análisis de la retórica visual podría decirse que es “la sintáxis del discurso connotativo” (Acaso, 2009:86). En un primer momento puede llamar nuestra atención la representación inversa del globo terráqueo, teniendo en cuenta la convención social sobre este icono ampliamente conocido. Este elemento está pretendidamente colocado en el centro de la composición, de tal forma que se quiere llamar nuestra atención sobre él como recurso expresivo. A este hecho se le suma la característica de ser el único componente en movimiento, a excepción de la animación del botón de audio activo, para reflejar la doble intencionalidad como punto central de reclamo. El texto que representa los diferentes contenidos están colocados alrededor de esta esfera, incluso en el momento de seleccionar cualquiera de los apartados de alrededor aparece una capa azul, que nuevamente señala el mismo centro de atención. Si se analiza de modo semántico este punto de interés, se aprecia una intencionalidad cuestionadora sobre la representación formal de éste icono.

La simbología de los colores utilizados nos remiten a dos elementos naturales fácilmente reconocibles, el tono marrón puede ser un símil de los tonos terrosos, y el tono azul por su parte, de los colores del agua y cielo. Ambos aspectos son comunes en los elementos

semánticos de la imagen estática y en movimiento. Estos dos tonos tienen diferentes longitudes de onda, el marrón al ser el tono cálido emite una longitud de onda más larga con lo que nuestra percepción acerca los elementos con esta tonalidad hacia nosotros, mientras que el tono azul verdoso es un tono más frío, con una longitud de onda más corta que tiende a alejarse. La analogía con el tema desarrollado por el mapa multimedia es clara si unimos los conceptos que aparecen en los mapas, tierra-agua. Ambos colores presentan un tono y saturación similar, lo que produce cierta neutralidad y armonía entre ambos, estas cualidades producen el efecto de tranquilidad y reposo.

En el caso de la imagen estática la aparición de pisadas o huellas sobre el papel arrugado refuerzan la teoría descrita anteriormente como metáforas de suelo, tierra y huellas, que a su vez pueden servir de metáfora sobre el tema monográfico del multimedia: las migraciones humanas.

El audio utilizado es eminentemente melódico, tranquilo y con un sonido ambiente de fondo en el que se aprecian voces que nos remiten a la idea de que hay de personas hablando. Este recurso vuelve a reforzar las metáforas descritas: tierra, huellas, camino, personas, etc. Y también apoya la percepción relajada de la música.

Las tipografías utilizadas son dos, un tipo de palo seco, sin remates o sans-serif, y un tipo más caligráfico, el uso de cada una de ellas parece separar entre contenido (tipo de palo seco) y botones principales (tipo caligráfico), aunque en los apartados que no desarrollan específicamente el contenido temático (éstos son acerca de, mapa del mapa, contactar y créditos) se intercambian ambas en los títulos y cuerpos de texto.

6.3.3 Narrativa audiovisual

De forma general, las representaciones protagonistas como ya hemos visto, son dos: España (PP) y Europa occidental (PG), estos dos tipos de planos se intercambian a lo largo de cada pieza; el Primer Plano de la primera con el Plano General de la segunda. Este intercambio de planos es realizado por transiciones dinámicas que barren de derecha a izquierda el cuadro, que sitúan de alguna manera la ubicación espacial, o a través de fundidos encadenados entre ambos, aunque ninguno de los dos nos sitúan espacialmente de forma global. En todos los casos la representación es inminentemente



plana, sin movimientos de cámara físicos y tan sólo un movimiento óptico o de zoom, lo que se percibe como una narrativa lineal y horizontal, quizás algo pobre en recursos audiovisuales.

Los colores utilizados son los mismos que en el aspecto multimedia y se perciben de la misma manera descrita anteriormente, aunque los usados para resaltar zonas concretas en sincronía con la locución son el naranja y el verde, estos son dos tonos se sitúan muy lejos el uno del otro en el modelo de círculo cromático estándar, lo que significa que son tonos con contraste. El fondo del audiovisual se percibe como transparente, al igual que los controles de pre-producción, esta cualidad hace que se integre el audiovisual dentro del fondo contenedor multimedia.

Las cabeceras contienen una circunferencia en movimiento que aporta cierto dinamismo en su apertura, junto con la melodía de entrada que se asemeja a la música del inicio del multimedia, pero con algún elemento diferenciador. Ésta se funde con la voz en off, que parece neutra, sin aparente emocionalidad. En algunos espacios de silencio narrativo la melodía vuelve a tomar protagonismo para disminuir su volumen cuando la locución vuelve a aparecer. Este recurso se repite en cada una de las animaciones audiovisuales, lo que homogeneiza su percepción de unidad, pero también produce el efecto de linealidad.

Por último cabe resaltar el uso del texto en pantalla para aludir hechos o fechas importantes en la narrativa, al repetir de manera visual lo que antecede la locución no dificulta su lectura, aunque es un recurso poco original.

El texto, en este caso la voz en off guía la imagen y el movimiento, lo que sitúa el recurso visual como mero presentador de los contenidos narrados. La hibridación entonces entre ambos aspectos no es muy alta.

A continuación se muestra un análisis específico de cada pieza audiovisual que compone el mapa multimedia. Este análisis está compuesto por las fichas técnicas, análisis del contenido de cada uno de los cuatro audiovisuales, y finalmente análisis del relato:

1. Ficha técnica

| | CONTEXTO | FACTORES IMPLICADOS: CAUSAS | FACTORES IMPLICADOS: CONSECUENCIAS | PUNTOS DE SALIDA Y LLEGADA |
|------------|--|-----------------------------|------------------------------------|----------------------------|
| DURACIÓN | 47" | 1' 14" | 45" | 42" |
| AÑO | 2011 | | | |
| PRODUCCIÓN | Valeria Levratto y Ana Sánchez | | | |
| CONTENIDO | Blanca Azcárate | | | |
| GUIÓN | Valeria Levratto | | | |
| ANIMACIÓN | Ana Sánchez | | | |
| LOCUCIÓN | Ana Sánchez | | | |
| MÚSICA | Tema "Something" de Green. Grabación por Rob Dewey. Efectos de música Sufí. Arreglos por Ana Sánchez | | | |

2. Análisis del contenido

| | |
|------------------------------------|--|
| CONTEXTO | El mensaje contextualiza la emigración española a Europa entre los años 1959 y 1973, junto al número de emigrantes. Finaliza con la crisis energética de 1973 de carácter global. |
| FACTORES IMPLICADOS: CAUSAS | Desarrolla una etapa previa de migración interior, siendo una etapa intermedia a provincias con mayor desarrollo económico, para después emigrar hacia el exterior, a países europeos. En la década de los 50 se da un periodo de liberalización económica en España, que culmina con el plan de estabilización de 1959, en el que existe menor gasto público y también aumento del paro. En Europa aparece un crecimiento económico y un cambio del modelo demográfico de población envejecida que reclama necesidad de mano de obra. |
| FACTORES IMPLICADOS: CONSECUENCIAS | En los países de destino se desarrolla una etapa de crecimiento económico, pero con problemas sociales a largo plazo. En España las remesas de los emigrantes equilibran en cierta medida la balanza económica del país, sin embargo éstas se invierten en los centros económicos de España y no en las regiones de origen, acentuando las diferencias regionales. |



| | |
|----------------------------|---|
| PUNTOS DE SALIDA Y LLEGADA | Se señalan las regiones españolas con mayor número de personas emigrantes, y se diferencia la etapa intermedia de migraciones interiores y la etapa de migración exterior a Europa occidental, con la señalización de los países europeos de acogida en la que se indica el número de personas recibidas entre 1962 y 1977 por cada uno de ellos. Aparece el fenómeno de los temporeros en Francia. |
|----------------------------|---|

3. Análisis del relato

Es importante señalar que el contenido o mensaje, y el discurso o modo de expresión del mismo en este caso son muy similares, dado el carácter neutral y expositivo de los hechos narrados en cada una de las piezas audiovisuales. Los referentes utilizados se consideran de fácil comprensión cognitiva, significantes de alguna manera universales ya que se hace uso de convenciones morfológicas culturales de amplio uso a lo largo de la historia occidental (tipo de representación de los mapas), así como la utilización metafórica de los colores (azules para el agua, así como marrones y verdes para las áreas de tierra). Estas cualidades remarcan el carácter informativo que se pretende adoptar, no incurriendo en formas creativas distantes a los discursos formalmente convencionales.



7. METODOLOGÍA Y ANÁLISIS DE DATOS

En el aprendizaje colaborativo se forma una red emocional, de motivación, compromiso y respeto, que amplía *el conocimiento* y modifica la experiencia individual.



7.1 Investigación social

La investigación social que se realiza en esta propuesta es compleja, ya que tiene como objeto de interés a los individuos, sus interrelaciones y sobre todo, las que tienen con la realidad que les rodea.

La investigación social se ha basado, durante mucho tiempo, en el modelo funcionalista de sociedad, que se asentaba sobre el concepto de *función* para poder indicar la actividad realizada por las unidades orgánicas y la relación de interdependencia que dichas unidades tienen, para pasar a la teoría del funcionalismo-estructural donde la acción de los individuos está condicionada por valores y modelos sociales, por lo tanto el elemento distintivo de la acción es el sujeto o actor social, motivado y guiado por los significados del mundo exterior.

En la presente investigación se pretende desvelar la realidad de las personas entrevistadas y sus percepciones sobre el mundo que les rodea a través de su discurso. Resulta importante subrayar que en este trabajo: “los conceptos y las hipótesis no deben preceder la revelación en cuanto la teoría está radicada en la realidad observada” (Corbetta, 1999:79). Dicha realidad social se puede considerar como un producto de la conciencia individual que captura el significado de la realidad a través de datos empíricos y experiencias con el mundo, así que la conceptualización y categorización es crucial para el descubrimiento de los datos, de esta forma “hay que pasar de la observación de las cosas a las ideas sobre las cosas realizando un proceso de interpretación del sentido subjetivo de los significados intersubjetivos del actuar social” (Weber en Memoli, 2004:16).

Han existido teorías que han considerado el actuar comunicativo como objeto principal del análisis sociológico. Los modelos para estudiar la complejidad de la sociedad han sido muchos, y todavía continúa el debate sobre cuál debe considerarse el más adecuado, ya que todos ellos justifican su estructura y métodos.

Esta investigación como se describirá posteriormente, quiere tratar la información obtenida a través del trabajo de campo sin traducirla en variables que puedan manipular

su sentido cualitativo. La idea es la de comprender el fenómeno en profundidad, por ello la atención se dirige a la subjetividad de las personas involucradas en el proceso.

7.2 Gestión del trabajo colaborativo para el desarrollo del Trabajo de Fin de Máster

Como se ha comentado en el primer capítulo de este trabajo, nuestra idea nace principalmente por la voluntad de continuar trabajando en equipo y en perfecta sintonía con la filosofía del Máster, siguiendo la teoría del aprendizaje colaborativo, en el cual el saber de todos y todas junto con el esfuerzo común, se convierten en conocimiento.

Tras la experiencia del primer año de curso, donde hemos podido comprobar los inmensos beneficios de dicho aprendizaje colaborativo, la idea ha sido la de concluir estos estudios utilizando la misma metodología, debido además a que tuvimos la posibilidad de trabajar juntas en los distintos grupos que se han ido formando para las distintas asignaturas cursadas. Comprobamos entonces como la empatía y conexión que nos unía iba más allá de una relación que podía ser de “buenas compañeras” llegando a tener aquella afinidad también “intelectual” que nos invitaba a continuar profundizando en nuestros conocimientos de forma conjunta. Por lo tanto considerábamos poder aportar al Trabajo Final el valor añadido de desarrollar una puesta en común de ideas, recursos y propuestas, aportando así una visión holística del mismo.

La idea fundamental del trabajo colaborativo, de hecho, es la de obtener ideas y aportes culturales distintos, que experimenten la posibilidad de converger en un único producto que sea el resultado completo y final del aporte individual y colectivo. Resultado final que tendrá el privilegio de ser mayor que la suma total de las partes.

Lo que ha animado todo el proceso de creación, tanto del mapa multimedia como de la parte narrativa e ideas sobre los distintos temas, ha sido la motivación fundamental para cualquier tipo de aprendizaje, que en éste caso se ha manifestado de manera aún más evidente debido a que el trabajo colaborativo ha permitido que cada una sintiera el peso de sus aportes y no por razones de ambición o competición, sino porque se sabe que cada contribución será fundamental y parte importante del resultado final.



La herramienta que ha facilitado dicho proceso y que nos ha permitido trabajar de manera colaborativa ha sido la wiki⁵³ que hemos creado y que, sin duda, ha contribuido a que nuestra labor fuese constantemente visible para ambas. Las modificaciones, actualizaciones o nuevas páginas creadas nos han proporcionado, por la misma naturaleza de la herramienta, rapidez, interactividad y desde luego agilidad, debido a que no hemos necesitado de ninguna competencia tecnológica compleja para poder operar en ella⁵⁴.

Queremos presentar algunas imágenes significativas de la estructura de la wiki <http://trabajofndemaster.pbworks.com/> con el fin de poder explicar la manera de trabajar en ella. A continuación se puede observar la página principal de la misma, donde la imagen de la izquierda nos remitía a la búsqueda del camino de investigación, mientras que a la derecha se sitúan los distintos apartados en los que hemos organizado nuestra labor.

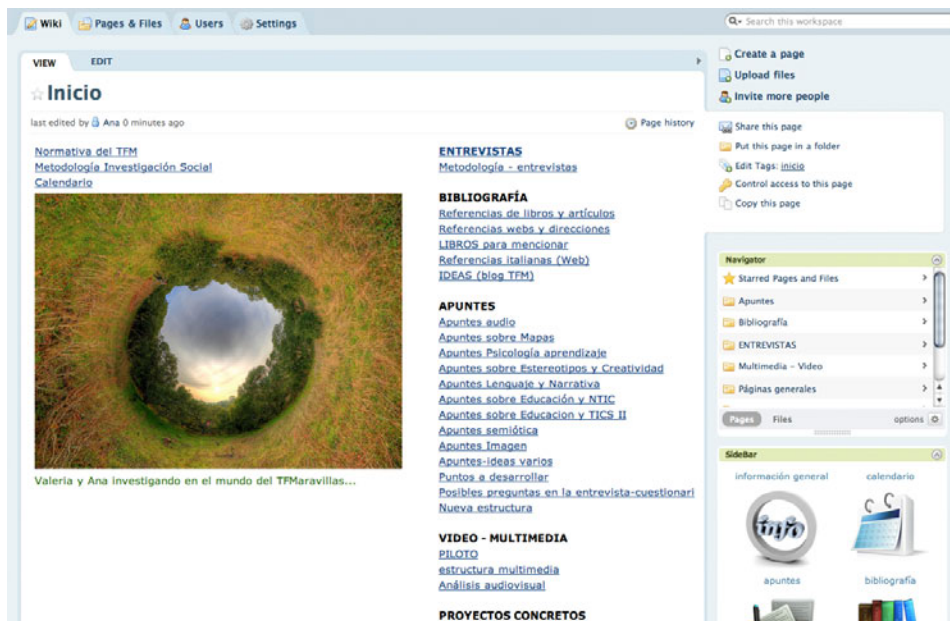


Imagen del inicio de <http://trabajofndemaster.pbworks.com>

Describimos los distintos apartados de dicha página principal:

⁵³ Un **wiki** o una **wiki** (del **hawaiano** *wiki*, 'rápido') [1] es un **sitio web** cuyas **páginas** pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del **navegador web**. Los pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten. Los **usuarios** o «páginas wiki» tienen títulos únicos. Si se escribe el título de una «página wiki» en algún lugar del wiki entre dobles corchetes (...), esta palabra se convierte en un «enlace web» a la página wiki. Fuente disponible en: <<http://es.wikipedia.org/wiki/Wiki>> [Última consulta 25.03.2011]

⁵⁴ Las herramientas de las Web se caracterizan por no requerir una alfabetización tecnológica avanzada así que su uso puede permitir que una gran colectividad pueda utilizarlas y expresarse con y a través de ellas.

ENTREVISTAS donde se encuentran los esquemas de las preguntas, las entrevistas realizadas y transcritas, además de algunos apuntes sobre textos metodológicos que nos han guiado en el trabajo de campo.

BIBLIOGRAFIA aquí aparecen los libros, páginas Web, revistas o publicaciones que hemos consultado para crear el marco general de la investigación, junto con algunos links a otros espacios que tratan los usos de los mapas, y cuya consulta ha sido muy útil para desarrollar nuevas ideas.

APUNTES este apartado es quizás uno de los más consistentes ya que en él se refleja nuestra labor de consulta y lectura de textos pertinentes sobre los temas que trata este trabajo.

VIDEO-MULTIMEDIA aquí se han podido ver las distintas fases de trabajo del mapa multimedia, desde los primeros bocetos, estudios de estructura, análisis audiovisual y mapas conceptuales, hasta llegar a producir el piloto final.

PROYECTOS CONCRETOS en este apartado se puede consultar la transformación o evolución de las primeras ideas de los partimos, hasta llegar a elaborar las líneas definitivas del presente trabajo.

Cabe precisar que cada uno de estos apartados ha sido modificado y adaptado, una y otra vez por ambas investigadoras, tal y como permite la propia herramienta. Además la wiki nos ha permitido mantenernos continuamente actualizadas sobre la actividad de cada una, incluso de manera asíncrona, gracias los útiles mensajes de notificación que nos llegaban a nuestros correos personales, y que como se puede apreciar a continuación subrayaba en color verde la parte nueva modificada, y en color rojo la parte que había sido eliminada y sustituida por una nueva, facilitando en gran medida nuestra labor de estudio como se puede visualizar en la siguiente página:



Recent changes on **trabajofindemaster**

PBWORKS

- Page Puntos a desarrollar

Page Puntos a desarrollar
 edited by Valeria (valytina@hotmail.com)

- ¿El mapa gracias al aporte multimedia y a la interactividad puede considerarse una válida herramienta dentro del paradigma comunicativo "horizontal"?

Hay dudas sobre el diseño metodológico. Varias posibilidades: 1) Comparar los datos de la tesis 2. con los datos obtenidos a través de web en la tesis 1.
 2) Crear una única guía de evaluación o análisis para poder testear bajo una perspectiva audiovisual (y/o multimedia) los productos en cuestión.
 3) Testearlo con un grupo de expertos multimedia

TPM# 11: "EL MAPA AUDIOVISUAL MULTIMEDIA COMO HERRAMIENTA EDUCOMUNICATIVA"
 MARCO TEÓRICO

Relación entre Educación y Didáctica (Educomunicación)
 Desarrollo en profundidad de la comunicación educativa (pedagogía integradora de lecturas en comparación con la otra que es "integradora de lenguajes").

1.1. CONCEPTOS CLAVES Y ANTECEDENTES TEÓRICOS
 2. CONSTRUCCIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN:
 2.1. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN
 Los posibles usos del mapa audiovisual y multimedia como herramienta educocomunicativa son los puntos sobre que verá el análisis metodológico en el área de la educación formal (aunque no se excluyen los usos en ámbitos formales e informales en función de los datos obtenidos a tener en cuenta).

2.2. HIPÓTESIS INICIALES:
 auditivo, ~~icónico~~ **icónica**).

El mapa multimedia útil para el desarrollo de la competencia **mediática mediática**.
 Propuesta de lectura. La lectura simultánea no lineal exige mayor flexibilidad en el lector/a.

Empezando por el producto del mapa creado como soporte audiovisual para la Revista Le Monde Diplomatique la hipótesis que se pretende llevar a cabo en esta investigación es que dicho producto será, para los estudiantes, una herramienta educocomunicativa

3. DISEÑO METODOLÓGICO:
 3.1. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN
 audiovisual **interactivo multimedia** un contenido y herramienta más facilitador que la única imagen de un mapa en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Recent changes on **trabajofindemaster**

PBWORKS

- Page Dudas
- Page Puntos a desarrollar

Page Puntos a desarrollar
 edited by Ana (anaszarco@gmail.com)

INTRODUCCIÓN para ambos trabajos
 Descripción del proyecto con LE MONDE Diplomatique
 Importancia del aprendizaje colaborativo/trabajo colaborativo, herramienta utilizada para trabajar (wiki), descripción de como se he evolucionado, como surgió la idea en continuidad con la filosofía del Máster.
 Exposición de los conceptos generales que se van a utilizar.
Desarrollar/construir dos productos: uno audiovisual lineal y otro multimedia no lineal como rolato digital (tesis 1)

TPM 1
 "CREACIÓN DE MAPA AUDIOVISUAL MULTIMEDIA"
 1. MARCO TEÓRICO:
 Teorías comunicativas. Elección de modelo comunicativo.
 Convergencia de medios.
 Análisis del discurso construido.
 1.3. DELIMITACIÓN DE CAMPO
 1.4. RELEVANCIA SOCIAL
 lenguaje **gutenbergiano gutenbergiano** como el texto **escrito escrito**, al lenguaje audiovisual y multimedia.
 Esta investigación se propone desarrollar y analizar las distintas etapas de creación, a fin de hacer explícito el proceso de traducción y sus posibles dificultades. Finalmente la estructura del proceso podría considerarse una guía procedimental en el momento de encarar la traducción de un formato a otro y sus características pedagógicas en la Sociedad del Conocimiento.

1.5. OBJETIVOS GENERALES:
 la creación y producción de **un contenido dos contenidos y herramienta audiovisual interactivo: herramientas audiovisuales multimedia**. Partiendo del formato de texto escrito, se continuará su construcción y deconstrucción en formato audiovisual y en último lugar, multimedia interactivo. Para completar cada etapa se desarrollan los siguientes objetivos específicos.

1. Descripción del proceso creativo y etapas 2. Cualidades de cada lenguaje (texto, vídeo y multimedia)
 3. Análisis de la percepción del mapa y el mapa como medio (comparación con otros medios que pretenden ser objetivos, transparentes y verdaderos. Deconstrucción del mapa)

1.5.2. OBJETIVOS SECUNDARIOS:
 1. **Evolución Describir la evolución del medio audiovisual y de la comunicación en un medio del 1954 a otro de 2011.** Características del medio. 2. **Contextualización del medio audiovisual en 1954 y su desarrollo hasta hoy.** (Evolución de **Análisis** la lectura de la narrativa **lineal a y no lineal**) **lineal audiovisual multimedia**

Imagen de los correos electrónicos recibidos de <http://trabajofindemaster.pbworks.com>

El aprendizaje colaborativo y su importante proceso dialógico, compuesto de amplios debates sobre cada temática, no pueden ni en la wiki ni en la propia investigación encontrar un espacio estructurado, pero existen tras cada concepto o idea desarrollada. La *inteligencia colectiva*⁵⁵ en la que se sustenta este aprendizaje, y a la vez nos ha permitido desarrollar un trabajo final donde se pueden reconocer los conocimientos, el estudio y el esfuerzo de ambas, generando un estudio final más ambicioso y completo⁵⁶.

Las **ventajas** de esta colaboración son infinitas ya que estimulan meterse en el juego, compartir ideas, debatir sobre cada tema, y sobre todo observar constantemente el punto de vista de otra persona que tiene determinadas experiencias personales, conocimientos culturales y formación distinta a la propia, y gracias a todo ello se pueden explorar universos antes desconocidos.

A pesar de apreciar más ventajas en semejante propuesta de trabajo colaborativo, no cabe duda de que la amplitud de los conceptos estudiados, temas e ideas que nos

⁵⁵ Según Levy: "hoy en día si dos personas son distantes y saben dos cosas complementarias, a través de las tecnologías pueden de verdad entrar en comunicación la una con la otra, intercambiar su saber, cooperar. Dicho de manera un poco general, es esta al fin y al cabo la inteligencia colectiva" (Lévy, 2004 ¶ 3).

⁵⁶ Nos gustaría sobre este propósito poder abrir un pequeño paréntesis ya que desde sus inicios, el hombre ha intentado y manifestado formas de inteligencia y aprendizaje donde la entera comunidad aportaba algo y salía beneficiada, tal y como recuerda H. Bloom (2000:223): "La evolución de la inteligencia colectiva desde los días de nuestros ancestros bacterianos, hace 3,5 mil millones de años, demuestra como una inteligencia de multi-especies ha funcionado desde el comienzo de la vida".

propusimos desarrollar se multiplican por dos, debido a que en ningún momento decidimos optar por la división de tareas, típica del trabajo de grupo, sino que cada esfuerzo y producción tanto literaria, como gráfica y operativa, han sido el resultado de discusiones previas entre ambas y de un esfuerzo en común sin el resultado final no hubiera podido existir. La información que tuvimos que analizar y estudiar para poder abarcar en un único trabajo todos los aspectos que pretendíamos desarrollar, y deseábamos que tuvieran un peso específico en este trabajo, llegó a ser en algunos momentos excesiva, y ésta tal vez puede ser la única nota negativa que podemos revelar de dicho aprendizaje. Cabe destacar que por llegar a un consenso sobre ideas y conceptos, nunca hubo dificultades que impidiesen el avance dinámico del trabajo. A éste propósito podemos observar cómo tras largas conversaciones muy constructivas conseguíamos llegar a un consenso, que fuese útil y adecuado para el trabajo, sin que ninguna de las dos perdiese los matices de sus puntos de vista o ideas.

En general podemos afirmar que el hecho de poder colaborar en el mismo proyecto ha creado una dinámica en la que la labor y aporte de cada una ha creado un ambiente positivo y estimulante, donde la responsabilidad individual (elemento fundamental del aprendizaje colaborativo) nos ha hecho sentir en todo momento parte de un único proyecto. Este trabajo que dependía de manera equilibrada de cada una de nosotras y nuestra manera de participar en el ha sido, sin duda, equitativa, ya que no hubo rivalidades ni voluntad de someter la labor de la otra, al contrario: ha sido un estímulo para mejorar el conjunto global y permitir un desarrollo más complejo y completo del propio Trabajo de Fin de Máster. Éste indudablemente no puede gozar de la visibilidad de todas las discusiones que han estimulado nuestra creación y escritura, pero tiene su importante huella en nuestros aprendizajes, y nos ha generado enormes beneficios.

Esta misma armonía que ha facilitado la complejidad de la labor, es la misma que ha permitido que los inconvenientes y cambios a los que nos hemos enfrentado durante el trabajo, nos motivara a animarnos la una a la otra, en los momentos en que la situación tomaba un rumbo no esperado o sufría de cambios repentinos.

Hay un elemento que queremos señalar y que para nosotras ha sido como la *prueba final* de la complementariedad y sintonía de nuestro estudio. A los pocos días de entregar el proyecto de trabajo, que se prefijaba teóricamente como un único trabajo que analizase el mapa multimedia bajo distintas perspectivas, y separado por las limitaciones que da el

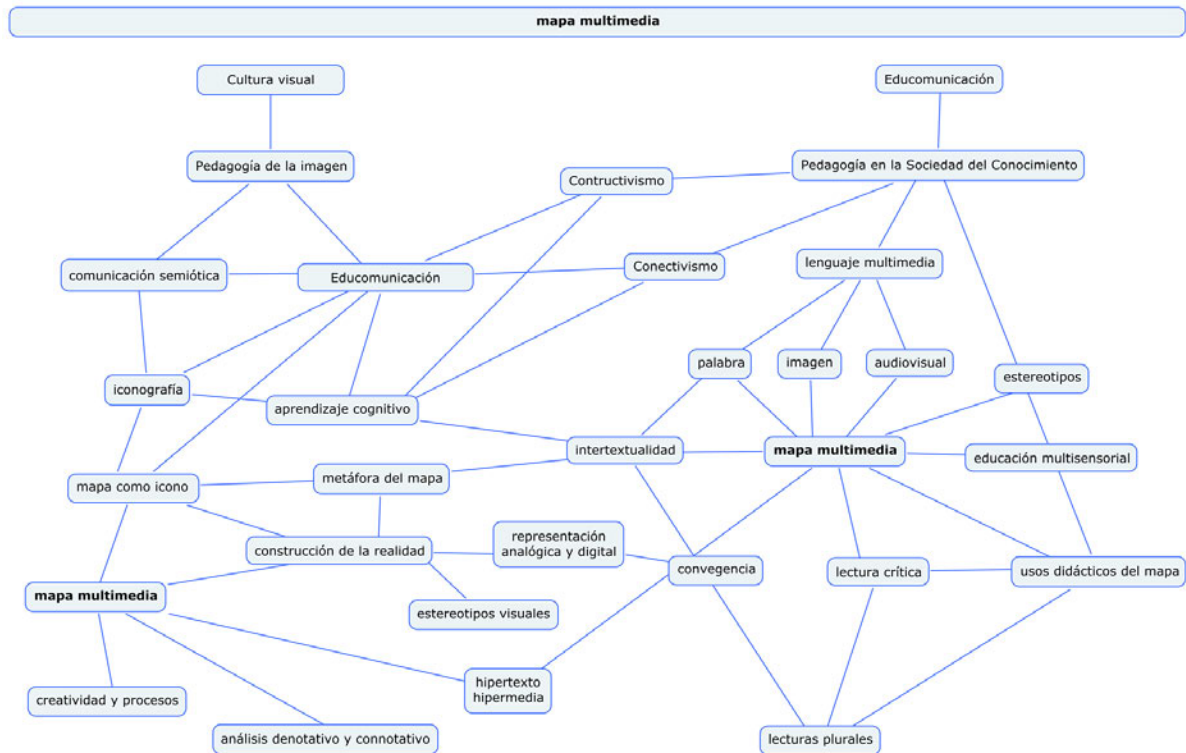


papel, es decir, en dos trabajos físicamente separados, se nos comunicó que se había aprobado la entrega de un único texto. Nos encontramos frente a dos documentos cuyos límites no estaban delineados, pero que con total armonía han sabido encajarse uno en el otro sin repetirse, solaparse, o llegar a ser redundantes, sino más bien completos, complementarios y sobre todo definiendo aquella unidad que buscábamos desde el principio.

Nos parece interesante resaltar cómo el aprendizaje colaborativo que experimentamos en primera persona durante estos estudios, y durante la creación de este trabajo final, se refleja de manera directa en el mismo objeto que nos hemos propuesto investigar: ya que la misma creación de un mapa multimedia puede fomentar dicho tipo de aprendizaje, y también sus múltiples lecturas. Existe efectivamente como una especial relación entre nuestra propia manera de trabajar, desarrollando todo el proyecto dentro de una pedagogía constructivista, esa misma pedagogía que subyace en toda la investigación y al propio objeto de estudio: las dinámicas se proponen buscando aquella continuidad y lógica que un trabajo que pretende ser educomunicativo puede presumir.

Además tras el camino de aprendizaje del Máster hemos ido comprendiendo las estructuras y herramientas básicas e indispensables para investigar, y ahora en este recorrido donde más que nunca somos responsables y autoras de nuestro estudio, las hemos podido aplicar según conveniencia, permitiendo a los contenidos de las distintas asignaturas, converger y encontrar una única forma en nuestro Trabajo Final y cuyo esfuerzo encontrará nuevas aplicaciones en posibles investigaciones futuras.

En la siguiente página se puede visualizar el mapa conceptual de los contenidos, que ha servido de estímulo y anclaje durante el trabajo colaborativo: en un principio como lluvia de ideas sobre todos los temas que queríamos abarcar, y posteriormente como estructura lógica y organizativa. Durante el desarrollo del propio trabajo ha sufrido amplias y repetidas modificaciones, sin embargo ha resultado útil como soporte visual para encontrar y definir el objeto de estudio cada vez con más precisión.



7.3 Universo de estudio

El campo de estudio de esta investigación es el desarrollo de la comunicación educativa, tomando como exponente y punto de partida el mapa multimedia en cuanto mediador en un entorno de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto el universo que se ha considerado relevante se compone de las perspectivas y opiniones de cinco expertos en producción multimedia o audiovisual, y otros cinco expertos en educación, en ambos casos tanto por razones laborales como por su formación en el sector de la educación o la comunicación: personas capaces de analizar de manera crítica tanto la creación como las lecturas plurales del mapa multimedia, y de poder aportar una visión amplia bajo el enfoque educativo de aquellos términos y conceptos que han definido el marco teórico de este estudio.

La muestra elegida que se considera representativa está compuesta por diez personas de ambos géneros, con edades comprendidas entre los 25 y 35 años.



7.4 Fases de la investigación

Debido a la naturaleza didáctica y pedagógica del mapa multimedia desarrollado, y a las teorías que subyacen detrás de sus lecturas (lectura de la imagen, importancia del texto escrito, hipertexto, no linealidad) el **primer paso** de la investigación consta de un análisis bajo una perspectiva semiológica de los textos, que tienen una relación muy pertinente con la teoría en cuestión.

La búsqueda sistemática y estructurada de una bibliografía que fuese idónea para este proyecto ha sido muy larga y nos ha llevado, en muchas ocasiones, a salirnos del objeto en cuestión y entrar en discursos sin duda interesantes y muy heterogéneos, tales como la geopolítica, la semiótica aplicada, la cibernética, e inclusive el propio tema de las migraciones propuesto por este mapa, sobre los cuales no podemos realizar un análisis específico a pesar de ser muy interesantes. Por esta razón hemos seleccionado y acotado con mucha atención los puntos más relevantes, para poder así continuar el buen desarrollo del camino de investigación elegido. A éste propósito es oportuno apuntar que el tema de las migraciones podría ser sustituido por cualquier otro dedicado a las ciencias naturales, a la educación artística, a la historia económica, etc. sin que la investigación de por sí sufriese cambios drásticos.

La bibliografía básica utilizada durante el periodo de formación del Máster, y el estudio analítico del objeto de estudio, nos han permitido delinear unas teorías y seleccionar autores y autoras relevantes, así como pertinentes a la investigación. Junto con la posibilidad de poder acceder a la variada oferta de Bibliotecas de la Comunidad de Madrid y los distintos Centros de Investigación, como la Red de Base de Datos de Información Educativa (REDINED) o el Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE), cuyo aporte ha resultado fundamental para configurar las fuentes secundarias utilizadas.

El **segundo paso** ha consistido en la parte del trabajo de campo, en la que hemos utilizado una **metodología cualitativa** que ha previsto una técnica de producción y recolección de datos que incluyera **entrevistas abiertas semi-estructuradas** a un grupo de diez personas pertenecientes al universo en cuestión. Es importante señalar que la entrevista cualitativa, tal y como define Corbetta, tiene como objetivo último: “conocer la perspectiva del sujeto estudiado, comprender sus categorías mentales, sus

interpretaciones, sus percepciones y sentimientos, los motivos de sus actos" (2003:344).

En este estudio se requiere analizar, sobre todo, el discurso de los entrevistados como informadores⁵⁷, para poder llegar a comprender la propia naturaleza del objeto de investigación a través de las palabras de los mismos, ya que esta metodología nos ofrece más posibilidades de aproximación al conocimiento de esta realidad compleja. Si se hubiera seleccionado una perspectiva cuantitativa para analizar la percepción de dicho mapa, resultaría parcial y limitada, o no produciría datos suficientes y heterogéneos como para realizar un análisis de carácter amplio y con detalle en los distintos matices. Una de las razones de elección del método mencionado es que ofrece la posibilidad de hacer hincapié durante la conversación en algunos puntos claves, de manera tal que el discurso se pueda transformar en un elemento cualitativo de gran aporte para la investigación, ya que los interrogantes sólo están vagamente formulados para poder ser incorporados en puntos alternativos que puedan surgir y que no se habían pensado con antelación. De esta manera se pretende mantener un diálogo más o menos abierto con cada persona, permitiendo obtener y entender sus puntos de vista sobre los temas que se planteen.

Debido además a que el número de entrevistados elegidos para este estudio no es muy elevado, se utiliza este tipo de instrumento metodológico, ya que sin duda requiere tiempo, tanto en su realización como en la fase de transcripción de los datos, y que resulta ser muy eficaz al tratarse de una investigación cualitativa, donde las impresiones y sensaciones de los entrevistados creemos que deben tener un importante peso.

Por lo tanto, la técnica elegida para la recolección de datos nos ha permitido el diálogo a través de entrevistas abiertas, materializadas en sesiones de videoconferencia vía skype de manera sencilla y ubicua, o de forma prioritaria presencialmente, cuando las distancias lo han permitido. Esta modalidad nos ha facilitado la presentación breve del tema que se quiere tratar, permitiendo centrar la atención sobre aquellos puntos interesantes para la investigación, para poder así observar las percepciones y usos del mapa en cuestión, analizando un discurso global donde impresiones, sensaciones, posibles ideas y sugerencias son fundamentales para la construcción final de los

⁵⁷ Aquí se utiliza el término *informadores* como "personas pertenecientes a la comunidad estudiada que el observador utiliza para conseguir datos e interpretaciones desde el interior de la cultura estudiada" (Corbetta, 1999:340).



resultados obtenidos. La idea ha sido constantemente la de generar diálogo entre los entrevistados y las entrevistadoras, capaz de abarcar todos los puntos que se consideran interesantes para el estudio: "la entrevista cualitativa no es un procedimiento de obtención de información, sino un proceso de interacción social entre dos individuos." (ibíd, 2006:361)

Observación: Debido a las distintas modalidades que se han utilizado para recoger los datos, entrevista vía skype o cara a cara, hay que subrayar que gracias a la disponibilidad de los entrevistados y entrevistadas de colaborar para este trabajo y participar en una investigación de carácter social, no se han encontrado diferencias en las respuestas de los mismos a causa del medio utilizado (virtual o presencialmente). En todos los casos las citas, previamente concertadas, han permitido que los entrevistados y entrevistadas decidieran el momento de disponibilidad para realizar la entrevista, y en ninguno de los casos se ha percibido cansancio (o muy poco) durante las entrevistas. La duración de las mismas ha oscilado entre 45 minutos y algo más de una hora.

Este segundo paso consta de cuatro fases:

Fase nº 1: Elaboración del esquema de preguntas para las entrevistas

- La primera fase ha consistido en la elaboración de un esquema o guión para las entrevistas (Anexo 11.1), en el que a través del diálogo conseguimos fijar los puntos que definen las cuestiones a tratar.

Debido a la pretensión de abarcar aspectos distintos de un único objeto de estudio, y dado que el universo en cuestión está constituido por personas con perfiles laborales y de estudio muy diferentes, se han preparado dos esquemas distintos: uno para el enfoque creador del mapa multimedia y el otro para sus lecturas plurales.

- Se han elaborado dos esquemas con preguntas que fuesen abiertas y que no indujesen la respuesta, intentando no condicionar las palabras e ideas de los entrevistados con el propio discurso de las entrevistadoras. En la elaboración ambos esquemas, concebidos para su aplicación en los diálogos con cada grupo de expertos, se han tenido en cuenta los objetivos de la investigación para

formular cuestiones, intentando abarcar un discurso que los englobara en su desarrollo.

A pesar de tener un único mapa multimedia, objeto principal sobre el cual se han formulado las preguntas, se ha dado una identidad propia a los dos guiones.

Exponemos a continuación los únicos puntos comunes entre ambos:

1. “Aspectos personales sobre el/la entrevistado/a y su relación personal con las TIC e Internet.”
2. “Nociones sobre conceptos generales que contextualizan al mapa multimedia.”

El punto 3 ya no es compartido, éste trata “Aspectos concretos del mapa multimedia” desde los dos enfoques de interés, es decir, canalizando la atención hacia la producción de contenido multimedia, o bien hacia la lectura educacional del mapa en cuestión.

Fase nº 2: Selección de los entrevistados y preparación de las entrevistas

En esta fase describimos los puntos para responder a los objetivos:

- Testear las lecturas del mapa con expertos en multimedia y educación.
- Crear una técnica de recolección de datos que sea pertinente a la finalidad de la investigación.

En esta fase se han buscado y seleccionado a las personas que pertenecen al universo de estudio para la investigación. Se ha contactado con ellas a través del correo electrónico o llamada telefónica. De este universo se ha seleccionado a una persona para ambos enfoques, la cual *testeó* los primeros esquemas de preguntas elaborados para el trabajo de campo.

Gracias a dicho testeo el guión ha sido, en un segundo momento modificado, ya que se han podido vislumbrar la poca pertinencia de algunas cuestiones, reiteraciones o la falta de algunos puntos necesarios a tener en cuenta por su importancia para los fines de la investigación.

Una vez acordado con cada persona el día y la hora para la entrevista, se envió, vía correo electrónico, una pequeña introducción al tema junto con el enlace del mapa:



<http://mapamultimedia.es>, para facilitar que pudiesen realizar una toma de contacto y un visionado previo a la realización de la entrevista.

Fase nº 3: Realización de las entrevistas y transcripciones de las mismas

La propia realización de las entrevistas se articula en tres momentos:

1. Una fase previa de explicación del trabajo de investigación que se está realizando a cada entrevistado, para contextualizar y explicar el carácter social del trabajo y donde se le subraya la importancia de su punto de vista sobre los temas tratados, exaltando cómo la subjetividad de su propio discurso es lo que determinará nuestro análisis. Además se ha hecho hincapié en como el objetivo no es el de buscar respuestas correctas, o más o menos idóneas, sino que su propia percepción sobre los temas que se propondrán es lo que realmente interesa a la investigación.
2. La propia fase de realización de entrevistas, con duraciones comprendidas entre los 45 minutos y algo más de una hora. El registro de cada una se ha realizado con grabadora digital de audio en todos los casos, tanto en las presenciales como en las virtuales. Todas las entrevistas se han efectuado en presencia de ambas estudiantes y entrevistadoras, debido a la naturaleza del propio trabajo que quiere ser colaborativo; el diálogo que se ha generado entre las partes se ha visto favorecido, en todo momento, gracias a las aportaciones de ambas.
3. La transcripción de cada entrevista: una transcripción literal de la conversación completa entre entrevistado o entrevistada y entrevistadoras.

Fase nº 4: Lectura y primer análisis de entrevistas

Esta parte del trabajo comprende la lectura de todas las entrevistas y consta de dos partes. La primera ha consistido en preparar unas breves fichas que faciliten los perfiles de todos los sujetos, y la segunda ha constado de la lectura profunda de cada entrevista, en las que se han ido subrayando e identificando aquellos puntos claves determinantes para la investigación y de acuerdo con los objetivos planteados al inicio, seguidamente se

ha realizado una lectura global que permitiera el estudio y comparación de las diversas respuestas.

7.5 Análisis de datos del estudio de campo

A continuación se indican las características generales del perfil de entrevistados que han participado en esta investigación, bajo un seudónimo y agrupados por su aspecto de expertos en producción multimedia, y por otro lado en educación.

Grupo de expertos en producción multimedia

Perfil de M

Hombre de 33 años, estudió Comunicación Audiovisual, curso de posgrado de adaptación de Guión y un Máster de Animación 3D. Trabaja en producción de contenidos audiovisuales en una empresa creada entre varios trabajadores.

Se conecta diariamente a Internet, desde el trabajo y desde casa, durante unas dos o tres horas diarias.

Tiene dos blogs, uno de ellos compartido para el desarrollo y realización colaborativa de un cómic. Es usuario habitual de otros blogs de carácter cultural, y participa en diversos foros. Tiene perfil en Facebook aunque no lo utiliza mucho.

Perfil de T

Mujer de 34 años, estudió Bellas Artes y trabaja como diseñadora gráfica freelance en los ámbitos del diseño Web, marketing y en ocasiones como fotógrafa.

Se conecta todos los días a Internet y prácticamente a todas horas, cuando no está en casa lo hace a través del móvil. Aproximadamente puede estar conectada de 6 a 8 horas.

Tiene una Web personal para mostrar sus trabajos y un blog de viajes. Pertenece a varias redes sociales: Facebook, Twitter, LinkedIn y Flickr.



Perfil de D

Hombre de 26 años, estudió Bellas Artes y está terminando el Máster de Formación del Profesorado de Educación Secundaria. Actualmente está buscando trabajo en las áreas de la docencia y el diseño gráfico.

Se conecta todos los días cuando está en casa para trabajar, por ocio, etc. durante unas 3 horas y media para el trabajo, y 1 hora y media aproximadamente para su uso personal. También se conecta desde un portátil cuando está en la facultad. No tiene teléfono móvil.

Tiene una Web personal para mostrar sus trabajos y no pertenece a ninguna red social.

Perfil de P

Hombre de 33 años, estudió Comunicación Audiovisual y Técnico superior en Gráfica Publicitaria, también dos Másteres en diseño gráfico y creatividad aplicada a la promoción de medios audiovisuales. Trabaja como autónomo en la creación de herramientas gráficas, dirección de arte de campañas y trabajos de consultoría en marketing cinematográfico.

Se conecta a diario a Internet, en cualquier lugar que esté. Su uso es principalmente laboral y considera que su conexión es constante.

Tiene una Web personal de uso profesional y participa en una publicación conjunta. Pertenece a la red LinkedIn que le parece muy útil, y posee un perfil ficticio en Facebook que utiliza muy poco.

Perfil de A

Hombre de 34 años, estudió Comunicación Audiovisual y Técnico superior en Ilustración. Ha trabajado como diseñador y actualmente es docente en una Escuela Superior de Arte y Diseño Gráfico.

Se conecta todos los días a Internet durante unas 5 horas diarias. Lo usa para variedad de actividades, por las mañanas se conecta desde el trabajo y por las tardes desde casa.

Este año ha comenzado a utilizar una wiki con su alumnado. Tiene perfiles en las redes de Facebook, Twitter, Flickr y Carbonmade, y las utiliza habitualmente. También tiene un canal en Youtube que usa en menor medida.

Grupo de expertos en educación

Perfil de K

Hombre de 29 años, trabaja en una biblioteca y da clase de idiomas en empresas, es licenciado en Filosofía y Letras. Actualmente cursa el Máster de la UNED en Formación del Profesorado de Educación Secundaria y Bachillerato.

Se conecta a Internet todos los días, desde su casa o desde el trabajo, durante aproximadamente unas 4 o 5 horas.

Lee la prensa y distintos blogs informativos o de carácter académico, no pertenece a ninguna Red Social, participa activamente en distintos foros.

Perfil de F

Hombre de 32 años, Educador Social dedicado a temas formativos, actualmente está cursando el Máster en Comunicación y Educación en la Red en la UNED.

Se conecta a Internet a diario desde su casa, entre 8 y 10 horas. Lo utiliza para su trabajo, formación, ocio y participación. Se considera bastante autodidacta en el uso de las TIC.

Pertenece a Facebook, y está investigando una red social alternativa llamada lorea. Tiene cuentas en twitter, lbox, youtube y marcadores sociales como Mister Wong. Cuenta con un blog personal para sus estudios, y participa activamente en una emisora de radio local, distintos blogs que gestiona colectivamente, y foros.

Perfil de L

Mujer de 32 años, diplomada en Educación Infantil y Psicopedagogía. Es profesora en un colegio, y tiene una experiencia de más de siete años con niños de diferentes edades.

Se conecta a Internet diariamente, durante las clases y fuera de ellas. Básicamente el tiempo que le dedica a Internet es a causa del trabajo, para su uso personal considera que le dedica muy poco tiempo, en torno a media hora al día.



Tiene un perfil en Facebook que no usa habitualmente, también tiene un perfil en otra red social específica sobre viajes. Posee cuentas de Facebook y twitter de su colegio que aún no ha utilizado.

Perfil de S

Hombre de 33 años, Ingeniero Técnico Industrial y Técnico Formador. Imparte formación técnica para una empresa privada.

Se conecta a Internet todos los días, desde casa, el trabajo y el móvil. Le dedica poco tiempo para su uso laboral y más tiempo para su uso personal.

No tiene perfil en ninguna red social y participa activamente en un grupo de consumo a través de Google Groups.

Perfil de B

Hombre de 34 años, diplomado en Magisterio y estudiante del quinto curso de guitarra clásica, en el Conservatorio de Música.

Se conecta a Internet todos los días, entre dos y tres horas. Lo utiliza para sus intereses personales, es decir, buscar información y para formarse, ya que se declara muy autodidacta.

Tiene perfil en Facebook, pero lo usa muy poco.

El **análisis de las entrevistas consta de dos partes**: la primera analiza el discurso de los entrevistados expertos en multimedia, y la segunda se encarga de hacerlo con el grupo de entrevistados expertos o formados en el ámbito educativo.

El **análisis de la primera parte de las entrevistas** analiza el discurso del grupo de personas entrevistadas expertas en producción multimedia para lograr los objetivos propuestos, éstos parten del **objetivo general nº 1** de esta investigación:

Comprensión y análisis de los distintos enfoques para la creación de un prototipo educomunicativo, teniendo en cuenta la expresión semiótica visual e iconográfica de la representación audiovisual y multimedia.

La estructura de dicho análisis está compuesta por las preguntas realizadas y organización de las propias entrevistas, teniendo en cuenta los siguientes puntos:

- a) El análisis de la percepción y de los conceptos generales de interfaz y mapa, y la aplicación de dichos conceptos sobre el propio mapa multimedia como referencia.
- b) La navegación como estructura y modalidad digital de lectura.
- c) La interactividad.
- d) Los elementos educomunicativos básicos para la elaboración de un mapa multimedia.

7.5.1 Interfaz y Mapa

Este apartado del análisis pretende el acercamiento de manera global a la pedagogía de la imagen, éste se realiza a través del análisis de la percepción de la interfaz, y a su vez acercarnos al **objetivo nº 3**: *Estudiar la percepción de la interfaz y del mapa como icono y medio de conocimiento.*

Entre las personas entrevistadas se percibe en su mayoría el concepto de **interfaz** de manera común y compartida, tal y como expresan P y T respectivamente:

“Es la cara visible de una página Web... El aspecto de la comunicación online.”

“Interfaz es la forma de presentar.”

Aunque de sus discursos emerge el matiz sobre la **parte visible y no visible de la interfaz** para los usuarios, tal y como describe D:

“La interfaz es, digamos, como la cara de un programa o una aplicación informática que ve el usuario. Porque luego, un programa puede tener por detrás un funcionamiento que el usuario no ve, y puede estar haciendo muchos procesos que el usuario no está viendo, entonces la interfaz es lo que el usuario ve y con lo que interactúa el usuario.”

Ésta idea contiene una relación que diferencia entre la interactividad técnica e interactividad comunicativa (Vilches, 2001:169) ya que: “el interface es el centro de la interacción [...] es además un medio de transmisión comunicativo y cultural. Estos dos aspectos son claves para la definición de una relación dialógica entre usuario y máquina” (ibíd:219-220).



Mientras que para M es un concepto en plena transformación, que tiende a perder sus cualidades para desaparecer como tal:

“Interfaz es el mediador, un interfaz es un mediador entre tu y la máquina, entre comillas. Se ha ido destilando mucho como concepto desde el principio hasta que llegue a un punto en el que el interfaz serás tú. No habrá una entidad que medie entre tu y la máquina.”

Se destaca entonces que existe un entorno comunicativo que compartimos los usuarios con las máquinas y otro distinto, oculto, que es la relación entre éstas últimas, y que además se tiende a percibir, o a querer percibir cada vez más de manera similar a la comunicación humana, es decir, se espera que la interfaz no imponga su estructura sino que se adapte de forma natural a nuestra forma de interaccionar con el mundo físico, como desarrolla M:

“La evolución de las interfaces desde que empezó toda la historia de la electrónica, desde mamotretos gigantes hasta cada vez más pequeños, más pequeño y más pequeño, más intuitivo, manejable y que más se parezca en realidad a como funcionas tú en tu mundo real, es decir, cada vez más intuitivo y más parecido a como interaccionas y te desenvuelves en tu mundo. Aún se han de simplificar más para que llegue un momento en el que sean intuitivos y prácticamente no haya que explicar cómo funciona la interfaz del tipo que sea.”

En prácticamente todos los casos se asocia la interfaz con la comunicación, con el diseño y apariencia de la misma, es decir, con su forma visible o representacional, pero también en consecuencia, con su lectura y manejo, con la estructura que aporta e impone a sus interactores, como describen a su vez A y T:

“Es lo que se ve, es el aspecto que tiene y la navegación por así decirlo, como se refleja la navegación de algo visual, o sea los botones, los enlaces...” (A)

“Tu estás creando una interfaz para que la gente pueda actuar con ella, yo creo que para eso sirve... y una interfaz tiene que ser comunicativa, en el sentido que tu creas un interfaz para que la gente o tú misma interactúes con ella y la puedas manejar, para que se pueda utilizar un programa o un móvil...” (T)

Dado que estas observaciones las hacen expertos en producción multimedia, tiene interés precisar que están en parte de acuerdo con que: “el diseño es la hermenéutica de

la técnica. [...] La ciencia del diseño viene a ocupar un punto medio, todavía inexplorado, entre el análisis y la estética.” (Bolz, 2006:164-165)

Es interesante considerar también la percepción que han tenido los entrevistados y entrevistada sobre la **interfaz** del mapa multimedia, lo que más les ha llamado la atención en un primera toma de contacto, en la que se aprecia que para D y T la definición de mapa es muy similar al **centro de atención**:

D: *“El mapa que vi, lo que tiene son como distintos puntos de información que están puestos de forma no lineal, que es una cosa que puede servir para acceder a la información de una forma, yendo más directamente a lo que te interesa. Lo que pasa es que eso también tiene la desventaja de que puede perder un poco a la hora de recoger la información, porque a lo mejor según el tema que se trate puede ser más interesante conservar la estructura lineal o puede ser más interesante una estructura así, que sea más abierta.”*

T: *“El tema... Me ha llamado la atención la emigración, y bueno que todo estaba conectado y eso al principio si tu ves un mapa y están presentados los distintos capítulos de los que vais hablando allí, le he visto como mucha conexión en la primera... están las causas, las consecuencias, el por qué... he dicho esto va a ser fácil de leer y de ver.”*

Parece estar muy vinculado el centro de interés a la propia estructura y navegación, sobre todo en el caso de A:

“El orden, que hay un principio y un fin, que hay una lectura lineal, puede ser.”

Mientras que el punto de atención para P es la representación gráfica del globo terráqueo, siendo el único elemento en movimiento del inicio del mapa multimedia, y creado además con dicha finalidad e intención, es decir, como centro de atención:

“Creo que el hecho de que la ilustración represente el mapa, el globo terráqueo al revés. Eso creo, que dentro de todo, es lo que más incumple, por decirlo de alguna manera, las leyes establecidas. Es algo que no es habitual, entonces por eso me llama más la atención. Lo otro, en cuanto al contenido, la navegación y tal, hay aspectos como por ejemplo las texturas son muy bonitas, aunque hay elementos originales creo que no deja de ser información puesta de una determinada manera, pero poner el mapa al revés sí que veo una intención concreta.”



Sobre la posible intencionalidad de esta representación explica:

“Igual invitar a reflexionar sobre dónde está el norte y dónde está el sur, y pensar que el punto de vista que se tiene con respecto a los mapas y las personas que viven en los distintos sitios, pues igual es mucho más relativo de lo que pensamos, y que es bueno empatizar con otras formas de ver los mapas.”

Pero para A es simplemente un recurso o efecto gráfico:

“¿El mapamundi del principio? si lo he visto del revés lo he visto... pero no sé también puede ser que el sentido del giro del planeta sea en el otro, pero no sé... no sé, lo veo como un efecto gráfico, no he dicho mira, éstas lo han puesto al revés... lo he visto como un recurso gráfico.”

Sobre la **estética general de la interfaz** y los elementos que en ella aparecen, existe una visión conjunta de tranquilidad, asociada principalmente a los colores utilizados, al ambiente creado por la música, por su legibilidad y claridad, en este sentido M destaca su sencillez:

“Me ha llamado la atención su sencillez, lo cual me parece muy positivo [...] También la claridad [...] es bastante acertada porque es muy limpia, y para este tipo de contenidos educativos insisto, me parece que eso es muy positivo.”

Mientras que A destaca su legibilidad:

“Es legible, quiero decir que puedes encontrar la información con un golpe de click.”

Esta sencillez y legibilidad quizás esté basada en la claridad de los elementos que la componen, además de aparecer sólo los básicos e imprescindibles. Según Maeda, estas impresiones se producen porque “la incorporación total del espacio vacío elimina la necesidad de establecer un puente específico entre el primer plano y el segundo plano porque la navegación está implícita, es imposible perderse.” (2006:61).

Tanto P, como T y D, señalan aspectos de la retórica visual y sonora que desarrollan dicha tranquilidad o sosiego, argumentando la estrecha vinculación de éstos con el tema específico que desarrolla el mapa:

P: *“Me gusta el concepto de la textura del fondo porque recuerda a cosas como la piel, la cultura, porque son así como dibujos o manchas de tinta, creo que todo eso son mapas de determinadas cosas. [...] Me resulta todo como muy tranquilo, es que no sé cómo decirlo. [...] la locución por ejemplo, la música, es todo como muy sosegado y eso me resulta muy agradable pero no sé si es quizás demasiado poco agresivo, por decirlo de alguna manera, con respecto a la temática.”*

T: *“Me ha gustado porque es una página como tranquila, me ha gustado, no es agresivo para nada, había como un fondo que es como papel con tinta y manchas, y que se pueden relacionar muy bien con un mapa... las manchas, así puedes crear como tu propio mapa.”*

D: *“La música es tranquila, un poco como música de un sitio por el que pasa la gente, ¿no?”*

Es interesante la observación de A sobre las sensaciones que le transmite la voz en off de los audiovisuales contenidos en el mapa:

A: *“No sé, seguridad... puede ser... cuando alguien te lo explica es como que estas más tranquilo, más seguro.”*

Esta observación puede resultar muy relevante teniendo en cuenta la finalidad didáctica del mapa multimedia, ya que el factor de seguridad puede favorecer la percepción y comprensión de los contenidos.

Por último, queremos señalar que existe una importante problemática producida por el formato del mapa multimedia, las observaciones de D y T la evidencian. Este aspecto se muestra y explica en el análisis de *Usabilidad y accesibilidad* del mapa multimedia, dentro del *Análisis denotativo, y de forma completa en el Anexo: Análisis de Usabilidad*.

D: *“El problema que le veo a las cosas hechas con flash es que hay veces que son un poco incómodas de navegar porque, esto ya son manías mías como usuario de linux, pero lo que no me gusta mucho de flash es que pierdes determinados elementos de la navegación Web como es la posibilidad de ir para atrás, y los botones, que hay veces que también lían. Que está bien tener el menú abajo para llegar a los sitios, pero hay veces que*



es mucho más automático si me he metido en un sitio, o quiero ir para atrás, le doy para atrás y ya está.”

7.5.2 Mapas

Tal y como vimos en el capítulo: *Enfoque semiótico*, y específicamente en los apartados: *Mapa como ícono y texto*, y *Los mapas y la construcción de la realidad* respectivamente, se trata aquí de comprender las posibles **relaciones entre los mapas y los estereotipos**, en relación con el **objetivo general nº 3**: Evidenciar las lecturas plurales del mapa multimedia, y el objetivo específico nº 8: *Hacer visibles los estereotipos en torno a los mapas y la representación visual*.

En la base común de las ideas de los entrevistados, la definición de **mapa** está estrechamente relacionada con el concepto de representación, y específicamente en el caso de A, como codificación abstracta:

“Es una información visual esquematizada, abstracta.”

Para D y T es una representación de relaciones e información:

D: *“Un mapa es una representación gráfica que sirve para localizar una serie de elementos, bien pueden ser geográficos o en el caso de los mapas de información, para localizar distintos puntos de información.”*

T: *“Es una relación de elementos, el cuerpo es un mapa, una relación de elementos... para que todo esté relacionado... Es una relación de elementos para que todo cobre un sentido.”*

Mientras que para M y P el mapa es un concepto vinculado al movimiento, al espacio:

M: *“Mapa es un instrumento para no perderse, y saber dónde estás en un determinado momento.”*

P: *“Un mapa es la representación de algo que te ayuda a conocerlo y a poder moverte dentro de ello.”*

Se deduce, de todas las descripciones dadas sobre el concepto **mapa**, que es una representación más o menos abstracta y codificada que implica relaciones entre

elementos, información y movimiento. Como consecuencia de su comprensión y en palabras, como ya hemos señalado, de los propios entrevistados, aparecen sentencias como: *“para que todo cobre un sentido” (T)*, *“para no perderse, y saber dónde estás” (M)*, *“algo que te ayuda a conocerlo y poder moverte” (P)*, se entiende que un mapa está vinculado estrechamente con **su lectura**, comprensión y decodificación, necesaria en todos los casos tal y como sugiere T:

“el mapa está muy relacionado con la lectura... es decir un mapa se lee, tu puedes leer un mapa físicamente en un papel... igual tu puedes interpretar mapas en otros lugares o espacios...”

En estas relaciones es interesante observar como en algunos casos ha resultado difícil realizar una asociación o relación entre **mapas y estereotipos**, por la asimilación, quizás inconsciente o culturalmente aceptada, de estos últimos. Cuando se le pregunta a A sobre ésta posible relación, comenta:

“Yo creo que no... o los tengo muy interiorizados... a lo mejor no te das cuenta de los estereotipos, es porque los asumes como normales.”

Pero en la mayoría de los casos se aprecia que esta relación parece posible, y aparece en los discursos de las personas entrevistadas, definiendo en algunos casos, como D y T, el concepto de **estereotipo** en un primer momento, relacionándolo posteriormente con los mapas. En estas relaciones se aprecia por un lado el importante factor de interés en la representación (ya sea geopolítico o de la persona que crea el mapa), y la presencia del factor cultural por otro, como elementos determinantes de dichas relaciones:

D: *“Según qué estereotipos, digamos que la localización geográfica que le pones a una región siempre conlleva ciertos estereotipos que no tienen por qué ser ciertos (pausa) Lo que mencionaba antes sobre que estamos habituados a ver ordenado el globo terráqueo con el hemisferio norte hacia arriba y el sur hacia abajo, que eso realmente es una convención que no tiene ninguna razón de ser, porque realmente pues la tierra está flotando en medio del espacio y qué es arriba y qué es abajo... (pausa) y luego si que se ve el carácter de los países, ya que se tiende a sacar mucho la posición geográfica, aunque también puede haber otros factores que tengan más que ver como el clima, o este tipo de información. Si que creo que se tiende a tener un cierto estereotipo por la localización geográfica, o por ejemplo la gente cree que cuanto más al norte es más seria o más fría, y en el sur más alegre, más abierta, menos trabajadora (risas), muchos estereotipos, sí.”*



T: *“Un estereotipo es como una imagen que se tiene de algo... no sé como decir... es una imagen que la sociedad da sobre algo... los españoles somos super alegres y los alemanes son superfríos...”*

La asociación de M y P entre estos conceptos les lleva a analizar también el uso del mapa en este multimedia y temática concreta, en el caso de éste último describe los rasgos geopolíticos contenidos en los mapas geográficos:

M: *“Un estereotipo es algo que en mi opinión tiene un enorme factor cultural por un lado, y subjetivo por otro lado. Y un mapa como concepto cartográfico no debería tener ninguno de estos dos factores. Por lo tanto, si asumimos que un mapa es totalmente cultural, sería complicado encontrarle un sentido a este trabajo, porque sería totalmente relativo. [...] Si estamos hablando de flujos migratorios y utilizamos como “herramienta” un mapa, tengo que dar por bueno el mapa y el contenido del que se habla, es decir, si yo considero que un mapa es totalmente subjetivo y absolutamente cultural no tendría sentido, perdería sentido el uso de esa herramienta en este trabajo.”*

P: *“Claro, un mapa es una representación, para entender algo y poder moverte dentro, y cada uno establece los mapas en función de sus intereses, incluso de una manera inconsciente. Por eso digo que me parece muy bueno el icono del mapa dado la vuelta, porque refleja eso en un sólo golpe de vista. Hay muchas representaciones, muchas manifestaciones culturales, sobre todo las imágenes y los símbolos son un elemento de presión y de tratar de cohesionar a la gente, y eso a veces en un sentido negativo también, entonces ir a los símbolos y algo tan básico como los mapas, pues me parece una manera muy drástica de tratar de cambiar ese mal uso de los símbolos.”*

Como se puede apreciar en los amplios discursos de P y D, se hace referencia al globo terráqueo colocado “al revés” que aparece en el mapa multimedia, este elemento ha provocado que la relación entre ambos conceptos, mapa y estereotipo, se haga de forma explícita y permita interrogarnos sobre la intencionalidad de las representaciones a través de este medio, los mapas. Es importante destacar la falta de juicio de valor en un primer momento sobre los estereotipos en algunos discursos:

T: *“Yo lo veo negativo cuando intentamos estereotipar cosas sin profundizarlas y ver lo que hay detrás, bueno tampoco lo veo negativo, negativo... porque entonces ya se convertiría en prejuicio... no lo sé...”*

De esta forma se plantea, como se ha comentado en un primer momento, su natural asimilación y la consecuente necesidad de ponerlos en un punto central del debate para descubrir su propia naturaleza y las concepciones que se tienen sobre los mismos, para poder así obtener un punto de partida para realizar su posible análisis.

7.5.3 Navegación

Este punto ha sido más o menos constante durante el desarrollo de todas las entrevistas, siendo éste un factor determinante en la percepción, lectura y comprensión de los contenidos para seguir el **objetivo nº 1: Testear las lecturas del mapa con expertos en multimedia y educación.**

Para T y A la navegación de este mapa es plana, aunque ambos encuentran una importante relación entre la distribución espacial de los elementos y la definición que éstos hacen del tipo de navegación y lectura, pudiendo ser éstas más o menos secuenciales o múltiples. Así en el inicio, los botones aparecen distribuidos de forma circular aparentando una estructura más abierta que en los apartados interiores, en los que aparecen ordenados de forma horizontal, uno tras otro. Es decir, la percepción de la estructura de navegación varía según la colocación espacial de los elementos, en este caso y según A, viene dada por la distribución de los botones:

”Pues mira la primera pantalla están todos los enlaces descolocados, luego de repente, cuando entras en uno de ellos ves que están ordenados abajo y creo que la información pues esta bien colocada, es decir los enlaces están abajo que bien podrían estar arriba, pero están ordenados en cierto modo... un modo lineal, ordenado.”

Se podría entender entonces que la lectura espacial que realizamos está muy condicionada por el hábito de lectura occidental, ya que en el caso de este trabajo es su propio contexto. Es decir, buscamos otorgar sentido según ciertos patrones de lectura preestablecidos. Como explica Derrick de Kerckhove que “a causa de las propiedades secuenciales de nuestro acondicionamiento alfabético, la mente occidental ha sido entrenada para dividir la información en pequeños fragmentos y reagruparlos en un orden de izquierda a derecha.” (1999:61) es decir un “programa instalado en nuestro cerebro por el alfabeto” creando “los hábitos de la literalidad.” (ibíd:63)



Para T, M y P la navegación además es muy sencilla y se han sentido cómodos al navegar por el mapa, según éste último, su sensación es:

“Esta todo muy interconectado, es decir, hay muchas maneras posibles de llegar a los mismos sitios. Y mucha facilidad para... (pausa) hay la opción de leer, de escuchar, la opción de descargar, o sea, como muchas facilidades.” (P)

Es imprescindible observar como la navegación está sujeta a una percepción física y corpórea, en la que el término de los navegadores “nueva pestaña o ventana”, o “_blank” en la terminología html, nos aporta una experiencia muy diferente a esos otros términos como: “_self, _parent o _top”, que en el caso de los navegadores podría ser el equivalente de “abrir en la misma ventana o pestaña”. Es decir, la propia estructura física de la navegación determina la experiencia de usuario, “de acuerdo con Merleau-Ponty no pensamos nunca el mundo en abstracto sino a partir siempre de las vivencias que la propia corporalidad induce sobre el mismo. Existir define una esfera de sentido preobjetiva que sirve de sustrato ineludible a todo pensar” (Hernández y Veirat, 2000:69), en este sentido D explica su percepción respecto a los niveles de navegación de este mapa:

“Lo vería como con dos niveles, por un lado la primera página que aparece cuando accedes. Y luego, una vez que te vas metiendo en cada punto, todos los puntos tienen la misma jerarquía, pienso yo. Lo que pasa es que tal y como está la estructura de la página, realmente en, por ejemplo, saber más acerca de... no te cambia nada, sino que simplemente hay una ventana dinámica, donde va apareciendo la información y visualmente me funciona al mismo nivel.”

De sus palabras se deduce que la experiencia espacial corpórea, partiendo de la visual, determina la percepción física del entorno a partir de la cual elaboramos el sentido, “dado el carácter de entidad trascendental de la propia corporalidad sus atributos son fácilmente entendidos como atributos de la subjetividad, quien ve soy yo no mi ojo, quien toca soy yo no mi mano. En realidad la propia corporalidad al situarnos de una manera preobjetiva en el mundo, esto es, previa a cualquier conceptualización o representación del mismo, constituye la base a la que toda conceptualización o representación deben en último término remitir” (Hernández y Veirat, 2000:68).

Se podría realizar entonces una analogía entre el sentido táctil y visual, con la navegación espacial, visual y física que se realiza en los espacios virtuales, y concretamente en este

mapa, llevando en último término la experiencia visual y táctil a esa situación preobjetiva corpórea a la que nos remite Merleau-Ponty. Esta relación, aunque no resulta explícita en los discursos, si aparece latente en la explicación que aportan sobre la “navegación plana” y sus justificaciones, tales como: *“se despliega en la misma página” (T); “está al mismo nivel, entiendo que es un texto que tiene un principio y un fin” (A); “diría que es como muy circular la Web” (P) y “visualmente me funciona al mismo nivel” (D)*. Aunque también se podría precisar que en gran medida, “en el plano de la vista y la percepción siempre se disuelve todo.” (Bolz, 2005:149)

Respecto al mapa de navegación, ninguna de las personas entrevistadas cree necesario un mapa de navegación del sitio, en el caso concreto de este mapa. Con un discurso individual muy similar y recurrente, la existencia de este apartado es siempre recomendable, pero no lo creen necesario dada la simplicidad de la navegación, la escasez de elementos que lo componen o la falta de complejidad de los mismos. Según sus propias palabras, y tomando como ejemplo el discurso de M:

“Yo soy de la opinión de que siempre es necesario un mapa de navegación del sitio, que esté ahí simplemente, independientemente un poco de los contenidos. Para este sitio en concreto me parece muy bien que esté pero no me parece imprescindible. [...] Como no hay un número excesivo de subcontenidos me parece que es muy fácil.”

7.5.4 Interactividad

La interactividad parece estar asociada, en el discurso de los entrevistados, a otros elementos como la interfaz y la navegación. Tal y como se ha ido describiendo anteriormente, en este apartado se hace referencia al **objetivo nº 6: Valorar las opiniones de los entrevistados sobre los temas que son los puntos clave y crean el marco teórico de la investigación.**

En el caso de T, la interactividad está relacionada con el nacimiento del hipertexto, a la apertura e hipervínculos que éste aporta a sus usuarios para desplazarse, y por supuesto con el **rol esencial que cumplen las personas usuarias**, que son finalmente las que interactúan:

“La interactividad empieza en el hipertexto, porque está creando un sitio que sea interactivo, pero allí viene implicada la gente que mira y que interactúa, porque sin esta



gente que entra, que visita y navega no hay interacción, porque yo puedo crear un sitio que sea interactivo pero si luego la gente no lo visita, no hay ningún tipo de interactividad, es un poco un feedback que te da la gente [...] tu haces algo para comunicarte y necesitas un feedback de alguien ¿no?.”

En todos los casos se observa la existencia de una íntima relación entre **interactividad y comunicación**, como finaliza explicando T en el párrafo anterior, siendo ésta primera la que determina el modelo comunicativo implícito en el multimedia, como explica P:

“Que requiere una participación del usuario. En el proceso de comunicación hay un retorno por parte del receptor del mensaje.”

Tanto A como D entienden que la interactividad es la libertad que se le otorga al usuario, ésta es la que define la transformación de la información que aparece en pantalla, adecuándose a sus necesidades y propuestas:

A: “La capacidad que pueda tener el usuario de modificar la forma de interactuar, de entrar en este texto, es eso.”

D: “Pues, para mi es que cuando tu estás usando un determinado medio, éste sea capaz de verse alterado por las acciones del usuario y que responda de alguna forma más personalizada al usuario. [...] cuando hablo de alteración me refiero a que antiguamente, cuando tu accedes a un contenido es un contenido fijo, que va a ser visto de la misma forma por todos los usuarios, sin embargo, ahora mismo una página Web que tenga una determinada aplicación de java o flash, o lo que sea, permite responder de una forma más personalizada en función del usuario que esté accediendo.”

De forma más amplia, M determina **la naturaleza de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación como interactiva:**

“Interactividad son las nuevas tecnologías, interactividad es Internet, si tuviera que definirla con una palabra sería con esta, y accesibilidad, pero en fin... Interactividad es una acción en la cual participan más de un sujeto, de una manera más o menos simultánea y que por lo tanto, se supone que enriquece, llamémoslo resultado o producto. [...] También es cierto que es un concepto super abstracto, se supone que es un modo de definir un contenido por decirlo así, en el cual tu tienes la posibilidad de influir en el, además de que él influye en ti, de distintos modos y maneras. Desde jugar con una videoconsola con tu propio cuerpo como mando a distancia porque el cacharrito tiene un

sensor que te está leyendo y tu estás participando en el propio juego de una manera prácticamente física, hasta dejar un mensaje en un foro, ambas cosas son interactivas.”

Cuando se trata la interactividad que ofrece este mapa multimedia concreto, se encuentran interesantes observaciones, aunque la crítica a la baja interactividad del mismo es compartida. En el caso de A, el usuario sólo tiene la libertad de selección:

“El usuario puede decidir que apartado ver, a pesar de ser lineal no obliga a ver una cosa antes que la otra, entonces hay libertad de decidir a cuales de estos iconos le quieres dar, también le permite descargar lo que no le deja al usuario es intervenir, corregir, bueno sí puede contactar, escribir...no sé... [...] El hecho que puedas decidir sí que te implica más que si eres un mero espectador.”

El modelo comunicativo que se impone entonces es jerárquico o bancario, no permitiendo la participación activa a los usuarios, y sobre todo, la manipulación de la información presentada. Esta idea es compartida y desarrollada por P, M y D tal y como expone éste primero:

“Hombre, tienes que poner de tu parte para ir descubriendo las distintas secciones, en ese sentido es interactivo, pero es un mensaje de A para B y no hay retorno, entonces ahí es menos interactivo.”

La noción sobre la experiencia individualizada y la participación del usuario en la transformación de la información está muy desarrollada en el discurso de D, incluyendo el análisis del tipo de información contenida en este mapa multimedia y las posibilidades que aporta a sus interactores:

“Desde cierto punto de vista sí, pero no sería una interactividad del todo completa, porque me refiero, permite la interactividad en el sentido de que es el usuario el que decide el orden con el que lee la información. Entonces si que permite una cierta experiencia personalizada, lo que no ofrece es que la información que está ahí sea diferente, es siempre la misma sea quien sea el usuario, entonces a lo mejor entiendo lo que sería una interactividad más completa cuando ya se cambia la información que genera, pero esto estaría más orientado a otro tipo de trabajos, ya que esto es más un desarrollo teórico sobre un tema y no tiene mucho sentido, porque los datos que da van a ser esos independientemente del que lo vea, sea yo u otra persona. Lo que pasa es que también lo de quedarse en la superficie o profundizar, sí que tiene lo de saber más acerca de..., y luego también según la persona puede verse la animación y ya está, a lo mejor otra



persona se descarga el texto y lo lee, y no se molesta en ver las animaciones. Así que ofrece, desde cierto punto de vista, una experiencia personalizada.”

Se observa que además de facilitar más o menos la interactividad un espacio Web en primer lugar, ésta siempre se hallará sujeta a la participación elegida por sus posibles interactores. Ésta subjetividad determina en segundo lugar la interactividad factible y real de dicho espacio virtual, y de Internet en general como medio de naturaleza interactiva. Tal y como termina por exponer D:

“Todas estas cosas interactivas, a no ser que tengan una estructura muy dinámica, tampoco van a efectuar un cambio en la actitud que tenga el usuario hacia lo que quiere aprender o no al final, a no ser que sea algo que nos engañe un poco.”

En el marco teórico, tal y como se desarrolla en el capítulo sobre la *comunicación interactiva*, se ha hecho hincapié en la necesidad de co-autoría y diálogo entre los sujetos participantes del proceso comunicativo, para que éste se pueda definir como interactivo: *“La interactividad nos remite a la posibilidad de establecer un diálogo entre la información digital y los sujetos que se conectan de forma sincrónica o asincrónica a ella.”* (Aparici, 2009:273). Sin embargo como podemos observar con atención más adelante, en el capítulo de *Observaciones finales al estudio de campo*, no siempre este proceso resulta posible, como ha resultado en nuestro mapa multimedia.

Por estas razones, observamos que la interactividad que implicase co-autoría hubiera desarrollado e implicado unos objetivos en este trabajo totalmente distintos de los que nos prefijamos perseguir. Resulta oportuno, sin embargo mencionar dicha “baja interactividad”, ya que es un elemento clave para nuestra de-construcción del mapa.

7.5.5 Elementos educomunicativos para la elaboración del mapa multimedia

En este apartado se tiene en cuenta el **objetivo nº7: Observar y evaluar de manera crítica los posibles usos y elementos educomunicativos esenciales de un mapa multimedia**, desde el punto de vista de expertos en multimedia.

Del discurso general de los entrevistados se observa como elemento esencial, a tener en cuenta en la creación de un mapa multimedia, que sea **sencillo y claro**. En estos puntos incide el discurso de A:

“Yo intentaría que no tenga más datos el mapa de los necesarios... entonces con que esté la información que se necesite y que sea clara creo que es suficiente.”

Además de su claridad y **fácil lectura**, P añade la **invitación a la reflexión crítica y a la construcción común con diferentes puntos de vista**:

“Pues básico es que sea muy fácil de leer sobre todo, y luego supongo que si esto invita a reflexionar sobre lo lícitos que son los mapas, hay que tratar de ser muy objetivos a la hora de hacerlos. Si estamos hablando de que los mapas tienen una parte subjetiva porque el que los hace, mete toda su idea del sitio, supongo que es muy difícil, pero hay que tratar tener una posición lo más objetiva posible a la hora de hacer un mapa. [...] Creo que es complicado, por lo que decíamos antes, igual sería interesante buscar una manera de crear mapas con personas muy distintas, y tratar de generar una visión común.”

Esta propuesta resulta muy interesante para, en palabras de Kaplún: “abrir a los educandos canales de comunicación a través de los cuales socializar los productos de su aprendizaje” (1998:212). Además de potenciar la creación y expresión de las personas, invita a plantear creaciones colectivas del sentido, es decir, a la construcción social de las representaciones y del conocimiento. Ésta práctica ya se está realizando de manera colaborativa por colectivos artísticos y comunicativos, entre ellos destacamos al colectivo argentino iconoclasistas⁵⁸ por su actividad en la creación de mapas colectivos contrahegemónicos.

Puesto que se ha relacionado estrechamente el aspecto de la **interactividad** con la comunicación, T pone de relieve el factor multimedia como un medio muy válido en los espacios de aprendizaje de la sociedad actual, ya que “entre las nuevas generaciones hay mucha más capacidad que entre las antiguas para todo aquello que comporte intuición, situación en el espacio, simultaneidad, rapidez de reflejos, capacidad de integración de estímulos visuales y sonoros.” (Ferrés, 2000:59), estas ideas también aparecen en las palabras de T:

⁵⁸ Para más información se puede consultar su página Web: <<http://iconoclasistas.com.ar/>> y encontrar más referencias en el Anexo: *Referencias de mapas multimedia*.



”Que sea interactivo para que sea comunicativo, y ahora el tema interactivo apoya mucho a la educación porque el que pueda jugar con la relación que puedan tener estos elementos del mapa, que lo haga vivo, que haya elementos en los que tú puedas manejar, navegar, en los que tu puedes viajar, creo que eso sería fundamental sobre todo ahora...”

Por último se debe señalar que a todos estos elementos básicos, que según los entrevistados debe tener un mapa multimedia, se añaden varios factores importantes que se han tratado en el marco teórico de esta investigación, entre ellos destaca el capítulo *Educación desde las emociones*. Por otro lado, ya que una parte del mapa es audiovisual, y “lo audiovisual aparece como sensorialmente gratificador, [...] se produce una gratificación primaria derivada de unos significantes que garantizan un placer inmediato” (Ferrés, 2000:26), y obviar estas cualidades en el ámbito educativo es una forma de perder el potencial de su naturaleza para poder introducir las en estos procesos de aprendizaje, implicando a sus protagonistas. Pero es importante tener presente también que “en la iconosfera, la dimensión sensorial adquiere una gran densidad, hasta el punto de que en algunos casos impide la activación de la mente racional (ibíd.), con lo que se deberá poder introducir un espacio de reflexión en torno al discurso audiovisual, y los conocimientos necesarios para comprender su gramática y posibles formas. Destacamos en torno a estas cuestiones, el amplio discurso de M, que enumera los factores básicos y esenciales a tener en cuenta:

“Me parece que en primer lugar, independientemente del target al que vaya dirigido, debe haber claridad en la exposición, algo bastante básico e importante, en el sentido de que haya una exposición bastante coherente, con sentido y lógica de lo que se quiere transmitir. Por otro lado, creo que ha de tener cierto atractivo visual, que esto no se contradice con lo que he dicho anteriormente, se puede ser sobrio en la parte visual o diseño de plantear las cosas y sin ser aburrido, manteniendo un interés. Y la tercera es que tenga un compromiso ético con lo que está contando, no hay por qué ser demagógico ni absolutamente sesgado en lo que cuentas, creo que hay que tener un compromiso con uno mismo y con la información que estás transmitiendo, para que sea una información veraz, interesante, pero con un compromiso ético.”

Estas últimas palabras consideramos que ilustran de manera ejemplar una de las decisiones más importantes que debe tomar la persona que crea contenidos audiovisuales y/o multimedia, de manera esencial en el ámbito didáctico y pedagógico.

El **Análisis de la segunda parte de las entrevistas**, que se detalla a continuación, analiza el discurso de los entrevistados para guiar los objetivos propuestos. Los distintos apartados en los cuales se ha organizado dicho análisis, de acuerdo con las cuestiones y organización de las propias entrevistas, son los siguientes:

- a) Modalidades de lectura.
- b) Multimedia, Interactividad e Hipertexto.
- c) Lenguajes multimedia.
- d) Uso educomunicativo del mapa multimedia y Estereotipos.

7.5.6 Modalidades de lectura

Este apartado está relacionado con el **objetivo específico nº 1: *Testear las lecturas del mapa con expertos en multimedia y educación.***

Tal y como se ha observado en el capítulo *Lectura hipertextual*, observamos la transformación de la lectura que ofrece Internet, el entrevistado K se muestra de acuerdo con las diferencias existentes entre los medios analógicos y los digitales:

“Estamos delante de otro tipo de recepción, no secuencial, como la lectura analógica que tiene en sí un principio cronológico de la izquierda a la derecha de arriba abajo; el propio concepto de hipertexto destruye este tipo de lectura, de recepción del medio.”

Se destaca entonces la posibilidad que ofrece la Red de cambiar la lectura secuencial que ha caracterizado la era de Gutenberg y hacia la cual se ha dirigido la tradición educativa, que durante siglos ha obviado que nuestro cerebro funciona a partir de las diferentes sinapsis que existen entre las conexiones de las neuronas, o sea de forma no lineal y espontánea. Existe efectivamente una analogía con esta modalidad y el hipertexto. La mente humana posee en su naturaleza, la capacidad de leer y pensar de forma no lineal y asociativa, y la cultura de la prensa escrita nos ha “domesticado” de manera artificial, ya que en palabras de Castells “el hipertexto está dentro de nosotros mismos. [...] Está en nuestra habilidad interna para recombinar y asimilar en nuestras mentes todos los componentes del hipertexto” (2008:33).



Entre los entrevistados la línea común es la de acercarse al hipertexto o a un espacio en Internet, en un primer momento de manera general para tener una visión global, para luego elegir de forma autónoma e individual según sus necesidades y búsqueda personal: L: *“después la idea general me paro en los puntos que me interesan más.”*

F: *“Normalmente hecho varias ojeadas antes de decir esto merece la pena me lo leo... leo más como un poquito en diagonal al principio, y si veo que me interesa me paro. [...] la verdad es que normalmente en Internet es difícil encontrar sólo texto, y una cosa que facilita aquí es el diseño del propio texto porque ves los enlaces, ves los tamaños diferentes de letras, de colores o lo que sea, si hay video o imágenes, ¿no?.”*

Es interesante observar las contradicciones que caracterizan el discurso de K, que contestando a las diversas cuestiones ofrece, involuntariamente, respuestas muy contradictorias. Sobre el tema de la lectura digital y analógica, por ejemplo, reconoce en un primer momento como en el primer caso se haga una lectura muy diferente, y en un segundo se define *“conservador”* y navegue según los parámetros de la lectura y de la escritura impresa:

“Yo he seguido el orden de los libros, es decir he clicado antes en la información, en el hipertexto que estaba a la izquierda y luego a la derecha, lo he hecho de manera secuencial.”

De la misma manera L, durante sus comentarios sobre la navegación se da cuenta de cómo ha ido buscando los parámetros de la lectura analógica, necesarios para no perderse y para su comprensión:

“Al principio pinché un poco al azar... pero luego sí que la volví a hacer de manera lineal, porque buscaba intentar secuenciar bien el tema... luego busqué la linealidad para no perderme.”

Como hemos indicado en la parte teórica de este trabajo, y según los estudios de Nielsen (2006), resulta que en general la lectura en pantalla es un 25% más lenta que en papel y que nuestro ojo realmente no lee, sino que intenta hacer *“un escaneo buscando fragmentos y frases que considera importantes”* (Nelson en Arqués, 2006:22).

Encontramos dicho principio de escaneo en el discurso de B, que parece leer exactamente según éste:

“Paso un poco de lo más grande a lo más pequeño, vas un poco buscando cosas que te llamen la atención, vas eligiendo, filtrando a través lo que más llame la atención, yo que sé, si el titular es grande lees sino pasas a otras cosas... discriminando quería decir antes.”

(B)

Debido a la predisposición de los entrevistados, o sea, la de ser sujetos seleccionados para una investigación de manera experimental y con el fin de poder realizar la entrevista, se destaca cómo se han acercado a la página como usuarios potenciales. Su lectura ha sido, sin duda, contaminada con la exigencia de realizar la entrevista. De esta forma, F subraya la necesidad de abarcar todo, para no perderse en nada:

“Claro, como los tienes todos no sabes por cuales has pasado y por cuales no, y entonces volvía al principio y veía los que había”.

Se resalta por otro lado como el entrevistado F busca la secuencialidad a la cual está acostumbrado por los textos físicos para poder entender la lógica del mapa multimedia: busca los mismos parámetros de siempre para poder saber que no se ha perdido, ya que afirma:

“Con el tema de los ordenadores sigo siendo de la generación del papel, así que si tengo que leer un texto largo, en general recorro al papel.”

Por otro lado, a S la lectura le ha parecido tan sumamente distinta de la que suele hacer que no llega ni siquiera a situarse en el mapa, y la única coherencia posible para situarse en el mismo y entenderlo la realiza siguiendo los parámetros de la lectura tradicional, o buscando los “fogonazos” habituales de muchos espacios en Internet, lo que le lleva a realizar crítica respecto al diseño de la navegación del mapa, ya que hoy: “lo específico del diseño es la producción de sentido como vivencia precisa [...] el diseño proporciona orientación [...] el sentido le sustituye el entorno al hombre” (Bolz, 2005:170). En sus propias palabras:

“No me perdí pero tampoco llegue a sentirme encontrado... no sé no llegué a situarme... éste era un tema para enfocarlo a una manera cronológica, [...] Al principio pinche al azar como suelo hacer, y luego intente buscar una coherencia yendo de arriba y abajo, y cuando perdí mi interés ya seguí pinchando al azar para ver si veía algo más atractivo.”

Cabe destacar como está directamente relacionada la sensación de “no encontrarse situado”, que ha experimentado S y que tiene que ver, como vimos en el capítulo *Lectura*



hipertextual con la desorientación que algunas personas pueden experimentar frente a un hipertexto, que nos remite a la naturaleza heterogénea de los lectores, ya que experimentar la sensación de encontrarse perdidos en los nodos del texto puede resultar agradable y estimulante para muchos de ellos, y para otros generar un momento de confusión o caos. Como observa Landow los hipertextos “han hecho de la desorientación una experiencia estética central” (2009:193).

7.5.7 Sobre Multimedia, Interactividad e Hipertexto

En relación al **objetivo nº 2**: “*Analizar las cualidades de cada lenguaje (texto, video y multimedia) y aspectos generales del multimedia, así como las destrezas que suscitan*” y al **objetivo nº 6**: “*Considerar las opiniones de los entrevistados sobre algunos de los temas que son los puntos claves y crean el marco teórico de la investigación*”. En este apartado se analizan las: “*Ideas personales sobre algunos términos generales.*”

El primer término de este análisis es **multimedia**, teniendo en cuenta, tal y como hemos analizado en el marco teórico, que es: “*una palabra que se utiliza mucho hoy en día*”, y hace hincapié en como el multimedia es algo característico de la Web 2.0 donde la interactividad, y la mayor participación del usuario, son dos de sus principales características. Al respecto K aclara:

“*La tele no te lo permite, pero la Web 2.0 si incluye esta evolución. Sí que el multimedia incluye esta evolución que viene después de la TV, radio y telefonía*”.

F al contrario, ve en el multimedia algo que pertenece a la época del audiovisual, y lo considera previo al medio digital:

“*Sobre todo hace referencia al audiovisual, o sea que así a secas. para mí el multimedia es como previo al digital*”.

Para L este término tiene una connotación distinta, que está relacionada con la multisensorialidad, elemento muy positivo dentro del proceso de aprendizaje de los niños, la profesora comenta:

“*Para mí el multimedia significa tratar de entender o ver algún concepto desde muchos puntos de vista, [...] lo veo muy positivo porque los niños se empapan bien... no sólo lo han escuchado, sino que lo están viendo a la vez pueden ellos clicar cosas y pueden irse a otros temas, distintos a los que estamos viendo.*”

La idea de L nos remite al discurso de la convergencia de medios, y al hecho de que posiblemente está inserto en la propia naturaleza humana, en la necesidad de poder utilizar cada uno de ellos “*como si de distintos medios comunicativos se tratara.*” (Ojeda, 2010:9).

Se observa que el término “multimedia” está relacionado por los entrevistados con distintos contextos, en algunos casos a la propia multisensorialidad que éste puede aportar, en otros al momento previo al digital, y en otras ocasiones a lo que es típico y propio de la Web 2.0, parece entonces que lo que se ha destacado en el capítulo: *Elementos básicos del multimedia*, se confirma aquí gracias al discurso de los expertos en educación. Se debe a que cada uno de ellos hace mayor hincapié en cada uno de los aspectos que determinan la identidad de este término: el multimedia, debido a la naturaleza de la información digital, no une simplemente medios distintos, sino más bien códigos lingüísticos distintos: los de la imagen, del texto, del audio y de la animación, constituyendo de esa manera un lenguaje autónomo, que utilizando distintos canales, tanto perceptivos como cognitivos, compone algo capaz de involucrar en mayor medida a los usuarios, en comparación con el texto impreso.

Es interesante observar como K tanto para definir el término multimedia como en general durante toda la entrevista, utiliza muy a menudo el concepto *interacción*, definiéndolo como: “*Un espacio de participación*”, asociado a la comunicación entre dos personas, con o sin los medios de información. Utiliza este mismo vocablo cuando define **interactividad**: “*La interactividad diría que es una situación en la que la interacción se generalice.*”

Por otro lado, F engloba también a la interacción en el concepto de interactividad, y después de haber observado el uso muy comercial que se da hoy en día al término, comenta:

“*Realmente la interactividad a lo que hace referencia, o creo que hace referencia, es a la interacción entre una persona y una máquina.*”

Y lo mismo opina L:

“*Este mapa te da la posibilidad de saltar, de parar, de volverlo a escuchar...es una interactividad entre tú y el ordenador.*”



La entrevistada considera suficiente la posibilidad de moverse con el ratón por cada apartado para que una herramienta sea interactiva, de manera que el usuario sea autónomo y pueda crear su recorrido personal. Tan sólo un entrevistado asocia a la interactividad la posibilidad de co-autoría, la misma que se trata en el capítulo *Comunicación Interactiva*. La interactividad que implica participación activa del sujeto lector o interactor, para que pueda transformarse en autor, es algo que F ve muy complejo para un espacio de este estilo:

“Lo que pasa que ésta es una cosa muy compleja, haría falta una aplicación Web en la que tú estás modificando el contenido multimedia.”

Afirmando finalmente que el mapa multimedia posee:

“Una interactividad media, a la que estamos más o menos acostumbrados.”

La modificación del contenido aparece en el discurso de B con otro término para referirse a algo que tiene que ser interactivo, utilizando el concepto de manipulación:

“Algo interactivo es algo más... no sé... que puedes manipular más.”

La dimensión de participación activa del usuario con la pantalla, con el ordenador o con la información, es común a todos los entrevistados, por ejemplo L comenta al respecto:

“Sí, que el niño o la persona no sólo esté sentada allí, escuchando, sino que tiene la posibilidad de interesarse por otros temas que no sean los que intentamos inculcarle por narices, vamos.”

La respuesta de L nos lleva al contexto educativo, y señala la exigencia de participación activa de la personas para una mayor comprensión de los contenidos, ya que la pasividad no genera dicho aprendizaje. Tal y como explica F:

“La interacción es principalmente entre personas, y es la base del aprendizaje, es la madre del cordero (risas). La interacción sería el método por el cual aprendemos cualquier cosa y aprendemos a ser personas en una sociedad determinada, o sea la interacción es lo que nos permite construir nuestro mundo y construir la realidad.”

Se vislumbra entonces, como afirma Landow (2009), que “el hipertexto al reducir la autonomía del texto reduce la autonomía del escritor” (2009:168), dejando mucho más espacio al lector, cuyo rol se ve modificado en la nueva dimensión literaria propia de la

Web 2.0, donde la participación de y entre las personas es una de sus características más relevantes. Aquí el hipertexto es uno de los elementos de la nueva arquitectura digital, sobre ésta nueva dimensión de lectura y escritura, K dice:

“El hipertexto está relacionado a la interacción, es un texto que se plasma en la pantalla y a través de un sistema que aísla determinadas lexías, que así se llaman, te permite de buscar información clicando, a través de este sistema que se llama hipervínculo, entonces el hipertexto es como una evolución de los diccionarios, de los diccionarios ideológicos.”

Con esta definición, K muestra conocer de manera detallada el término que se le propone definir, tal vez gracias a su formación en Letras, y a sus actuales estudios y trabajos (es profesor y bibliotecario), llega a dar una definición de hipertexto que se aproxima mucho a la que ofrecía Barthes hace décadas.

Análogamente, F hace hincapié en la dimensión de las conexiones que caracterizan al hipertexto, y sobre todo a su lectura no lineal recurriendo a la muy acertada, metáfora de la navegación:

“Es que el hipertexto permite un recorrido diferente del propio texto, y de hecho los textos los leemos y los hipertextos los navegamos.”

Ambos conceptos: leer y navegar, asociados a cada tipo de lectura, pueden definir los modelos y posibles competencias que suscitan cada una.

7.5.8 Lenguajes multimedia

Este apartado está relacionado con el objetivo específico nº 2: “Analizar las cualidades de cada lenguaje (texto, video y multimedia) y aspectos generales del multimedia, así como las destrezas que suscitan.”

Teniendo en cuenta el desarrollo del capítulo sobre La experiencia visual, y la importancia de la imagen en un contexto educativo, K subraya el papel fundamental de ésta en un ámbito pedagógico, evidenciando como la lectura de un texto escrito y de una imagen son muy distintas y complementarias: la primera exige una actitud activa del lector y la segunda, una apertura en general. Además el entrevistado señala la dificultad cognitiva



que implica el leer, en contraposición con la imagen, que a priori desarrolla una lectura más inmediata:

“La lectura supone un esfuerzo hay que decirlo, y aquí estás escuchando y además estás viendo imágenes, y la lectura está facilitada por un sistema gráfico que lo transforma en algo ameno.”

Se observa que dicha facilidad de encontrar elementos gráficos que sustenten la lectura o la escucha aporta importancia a la visualización del contenido, como elemento facilitador éste del aprendizaje. Esta idea emerge en las palabras de K cuando se refiere de manera más concreta al mapa multimedia:

“Me ha gustado el color de la arena del mapamundi, se estaba hablando de una determinada zona geográfica y yo podía ver de lo que se estaba hablando, y si, vamos, viene muy bien muchas veces [...] y de repente la he podido visualizar y esto es un aspecto muy importante, eso sí, la visualización de la información.”

Sin embargo, en el caso del entrevistado S, existe una falta de ubicación en el mapa, experimentando una gran desorientación mientras navegaba por sus páginas. Éste prefiere la lectura del texto lineal para poder comprender más rápidamente el contenido, ya que la sensación de extravío le lleva a cuestionarse la usabilidad del mapa:

“Si se me hubiera dado un texto de Word hubiera leído toda la información, aquí perdí mucho tiempo para intentar entender donde me llevaba un sitio u otro... la clave es hacerlo de la manera más intuitiva posible, yo creo.”

El entrevistado subraya, de forma similar al contenido del capítulo Elementos básicos del multimedia:

“La clave del multimedia es hacer la información más atractiva y duradera, reduciendo el tiempo de aprendizaje.”(S)

El mapa multimedia está compuesto por distintos lenguajes: imagen, texto escrito, audio, audiovisual, y contrariamente a lo que se ha desarrollado en la parte teórica, en la que se afirma la naturaleza verbocéntrica del mapa, debido a que su estructura nació de la adaptación o transformación de un texto impreso ya preestablecido, a multimedia. Sin embargo, K no evidencia que haya hegemonía de la palabra sobre los demás lenguajes:

”Yo no creo que ninguno predomine... sí creo que hay muy buen equilibrio entre todos los lenguajes, aparte de que es cortito y dentro de su brevedad es perfecto el equilibrio que hay entre todos los lenguajes.”

Análogamente B y L comentan respectivamente:

“Lo veo muy bien mezclado y armónico, la música lleva un ritmo que la voz luego sigue y hay como un energía común, incluso el color el fondo, el background que es como un terreno, arena seca ¿no? lo veía guay, como coherente con todo, había unión, si mucha.”

“Sí, la verdad es que sí, que el visual predomina pero la verdad es que el visual y el sonido están tan sumamente unidos... es decir, la voz ésta te relaja y te lleva al mapa, a la imagen... todo junto... ves y escuchas a la vez, es un proceso que va a la vez, son inseparables.”

Es interesante observar las contradicciones que los sujetos entrevistados pueden tener en su discurso, tal y como K, contradictoriamente a la afirmación de anterior, pocos minutos después, comenta:

“Está clarísimo que yo puedo leer, acercarme a ese mapa sin la necesidad de escuchar la voz de la locutora, pero la voz de ella es un plus y me parece perfecto.”

En esta frase el entrevistado muestra ambigüedad sobre sus ideas, ya que a pesar de su afirmación precedente, subrayando que la voz es simplemente un plus, más tarde evidencia que no existe convergencia real entre todos los lenguajes como había comentado anteriormente. Incluso cuando se le pregunta su opinión sobre el audio, hace ulterior hincapié sobre el hecho de que la voz se podría quitar perfectamente, y esto no le haría perder utilidad y valor al multimedia acercándolo más bien a un hipertexto:

”Estaríamos en frente a algo como Wikipedia donde no hay aportes de sonido pero estás utilizando el hipertexto.”

En general, y teniendo en cuenta las contradicciones que han caracterizado el discurso de K, observamos que tanto el audio como la imagen a pesar de ser importantes, según él, son elementos que no juegan un papel tan fundamental como el texto, que sigue siendo el verdadero protagonista del mapa.



La convergencia de medios es algo muy complejo de alcanzar en un multimedia, sobre todo si con este concepto no se entiende la mera inclusión o yuxtaposición de lenguajes, sino más bien su completa fusión para llegar a una sinergia total, donde todos los lenguajes aportan algo único a la información global.

Según la mayoría de los entrevistados la **música** presente en el mapa multimedia tiene una función simplemente ambiental, y crea una convergencia sí de medios, pero no realmente de lenguajes o tipos de expresión, ya que todos y todas parecen estar de acuerdo sobre la función de la música:

“La música también te relaja... acompaña, pero nada más... es sólo como un ambiente de relajación y nada más, realmente no veo que se involucre con la totalidad del mensaje, crea un ambiente bonito eso sí.”(S)

El entrevistado F, hace hincapié en la posibilidad de utilizar la música de una manera práctica, incluyéndola más como parte de la navegación y estructura, contribuyendo a la convergencia de lenguajes y no sólo de medios:

“Ayudaría a ubicar donde estás el usar diferentes músicas, o colores, o sea, llegar a ver que un sitio es diferente, bueno de alguna manera por ejemplo con la música te ayuda a situar fácilmente y saber que estás en otro lado, sabes que sea una música muy bajita de fondo pero tu coco ya te sitúa en otro lado.”

Mientras que el entrevistado B, que es músico, opina algo muy parecido, identificando en la música algo que sin duda acompaña el texto, y que podría tener otra función si, por ejemplo, cambiara en cada apartado:

“A lo mejor la música es un poco lenta, se puede hacer en plan presentación para el menú, o sea que allí tiene una musiquita tranquila pero cuando ya entras en un nuevo apartado, en uno de los contenidos, cambiar un poco la música para que todo no sea tan monótono” (B).

Estas aportaciones y cambios sobre los aspectos sonoros podrían otorgar al mapa multimedia un aspecto más armónico para la convergencia de lenguajes, y sobre todo para que la variación de los temas contribuyan a facilitar la lectura, atención y movimiento en general dentro de la totalidad del mapa:

“Porque claro, el dinamismo hace que los sentidos se abran, entonces no sé, la misma música todo el rato, no sé, un poco quizás aburre, ¿no?”(B).

Sobre la función de integración resulta interesante subrayar, como se expone en el capítulo *La experiencia sonora*, la relación que el sonido tiene con la palabra dentro del concepto de *síncresis*: “*Palabra que forjamos combinando 'sincronismo' y 'síntesis' es la soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando éstos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional*” (Chion, 1993:65). Poder lograr dicha *síncresis* es un gran reto que sin duda deberían intentar desarrollar los multimedia, consiguiendo así una armónica relación entre los fenómenos sonoros y visuales.

7.5.9 Usos educomunicativos del mapa multimedia

Este apartado está relacionado con el **objetivo nº 7: Observar y evaluar de manera crítica los posibles usos y elementos educomunicativos de un mapa multimedia.**

Se ha señalado en la parte teórica de este trabajo, la importancia que pueden tener las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje, y más concretamente en el capítulo: *Educación desde las emociones*, como motivadoras del estudio, la experiencia, y facilitadoras a la hora de incentivar la creatividad y autonomía; veamos ahora, gracias al discurso de K, como una herramienta multimedia contiene aquellos elementos necesarios para desarrollar, como él comenta: “*Las inteligencias múltiples de Gardner*”, capaces de brindar la posibilidad de asimilar y comprender un concepto de manera más amplia y completa:

“La mera transmisión del contenido por parte de un profesor que da las típicas clases magistrales es un método obsoleto hoy en día [...] ya lo han dicho, que se puede comprender un hecho utilizando todos los sentidos, no sólo escuchando, entonces un mapa multimedia ya implica todos los sentidos.”

K critica el modelo de educación reproductivo, donde el diálogo entre alumnado y profesorado es prácticamente inexistente, y está basado en un monólogo de éstos últimos, sin permitir el espacio de intervención por parte del alumnado. De esta manera remite el discurso a sus propias palabras de minutos anteriores, y acentúa la necesidad de elementos multisensoriales, como los que caracterizan a un mapa de este tipo, para poder llegar al conocimiento y no a la mera recepción de información:



“Ayuda mucho más, no hay comparación con la sola escucha o la mera lectura, aunque ella supone un sujeto activo como hablamos antes.”

Efectivamente, como ya hicimos referencia: “cualquier alfabetización es alfabetización multimedia: no es posible crear significado con la lengua por sí sola, debe de existir siempre una realización visual u oral de los signos lingüísticos que aporta significado no lingüístico en sí misma” (Gutiérrez Martín en Aparici, 2010:171). Entonces el mapa multimedia, como se ha planteado, puede llegar a ser una herramienta útil para lograr dicha alfabetización.

Además según el entrevistado K, es posible que un mapa multimedia pueda ser un válido aliado en la didáctica, sobre todo para ayudar en la **comprensión**:

“Yo creo que un mapa multimedia puede ayudarte a la hora de entender un texto, porque la labor que está detrás es una labor de jerarquización de las ideas y estructuración de las ideas de forma gradual.”

Se ha señalado la necesidad de crear individuos libres, críticos y autónomos, capaces además de poder crear su propio camino o proceso de aprendizaje (construccionismo), y a la vez conectados en una red de conocimientos, donde la construcción del significado se basa en la puesta en común de diferentes puntos de vista, en experiencias individuales y compartidas como las que ofrece Internet (conectivismo), según K el mapa ofrece esta autonomía indispensable para el desarrollo de las personas:

“Te supone también elegir tu cuál es tu interés, y tu camino hacia la lectura, es decir, puedes no leer algunas partes pero te quedas con la idea principal... no sé, yo creo que vuestro mapa va al grano y esto facilita mucho la comprensión lectora.”

Abarcando otra perspectiva, F se encuentra de acuerdo sobre el válido uso que se puede dar al mapa:

“Yo creo que vista la parte ésta de los enlaces, yo creo que está genial, es decir, que sirve perfectamente para, o sea como una biblioteca de consulta o una enciclopedia sobre el tema, le veo bastante jugo, se puede navegar bien en ella, y se puede sacar un montón de información, didácticamente y educativamente lo veo bien.”

Para K el mapa es un válido objeto capaz de transmitir conocimiento más que información, debido a la reelaboración del discurso que ha supuesto el desarrollo de un guión y posteriormente, su conversión o transformación a otro tipo de lenguajes:

“Creo que este mapa audiovisual puede aspirar a transmitir conocimiento más que información.”

La “interpretación”, según K es fundamental para poder conocer:

“Es necesario darle una clave de lectura, elaboración a partir de una cierta distancia intelectual, y son todas las cosas que yo veo en un multimedia como el vuestro, desarrollado y grande, digamos.”

Cuando K desarrolla otros usos que daría al mapa multimedia, como herramienta, indica como en una conferencia podría ser un válido apoyo para el ponente y un instrumento “anti-sueño”, durante esta reflexión se da cuenta que: *“también en un aula el método anti-sueño es necesario y vale dentro y fuera del aula, claro.”* De esa manera el entrevistado cita a la imagen como necesaria para enriquecer un discurso pedagógico, que no se base en la sola recepción de palabras sino que englobe más aspectos.

De **herramienta anti-sueño a objeto democrático**: el mapa en la conversación sobre la interactividad adquiere una dimensión importante como potencial objeto que permite al usuario poder dejar su huella en la Web:

“Estamos en la época de la Web 2.0, es decir la época en la que el usuario puede decir la suya, puede preguntar, [...] es el momento histórico en el que estamos y el mapa lo refleja todo... lo veo muy democrático, responde al mismo principio de las wikis, [...] como las wikis construyen la información a partir de una horizontalidad colectiva...”

El entrevistado menciona al receptor y la importancia que tiene en un modelo comunicativo abierto y horizontal, donde su papel cambia gracias a las TIC y se puede transformar en emisor de información.

En general, el uso educativo que el mapa multimedia puede tener en un contexto de enseñanza-aprendizaje, si es desarrollado con todos los elementos que lo constituyen, de la manera más adecuada y coherente, es muy positivo para todos los entrevistados, que reconocen en sus características una herramienta capaz de capturar la atención de los alumnos, de jerarquizar información y estructurarla:



“La clave del multimedia es hacer la información más atractiva y duradera reduciendo el tiempo de aprendizaje.” (S)

“Lo primero es que me parece que tiene un diseño atractivo, es decir: lo vi y me resultó atractivo, y eso es muy importante.” (F)

“O sea te capta más la atención al estar el audiovisual claro, y también si crees que una parte no la tienes que leer o escuchar mucho, porque quizás ya la dominas, pues pasas rápido a la otra [...] a ver, en el texto escrito resulta más complicado pasar de un tema a otro, es decir en el mismo tema pasar de un punto a otro, y en éste quizás puedes saltar a punto que quizás te interese más o que quieras ver más.” (L)

El mapa entonces, es una de las posibilidades que se puede utilizar en el aula para ayudar a comprender determinados hechos o informaciones, y como ya se ha subrayado no tendría ningún sentido decidir si es más positiva una herramienta como ésta o un texto escrito, es una polémica estéril. Hay que tener en cuenta las diferencias de todas las personas, y como cada una desarrolla unas destrezas u otras, así como explica B, hay distintos tipos de inteligencias:

“Es que cada persona tiene una manera de comprender, cada aprendizaje es distinto, hay varios tipos de aprendizajes, entonces, es que hay ocho tipos distintos de aprendizajes [...] por ejemplo, a lo mejor hay un niño que le viene muy bien leer, por ejemplo hay el aprendizaje kinestésico que a través de la manipulación aprendes más, hay otros que a través de la lectura, y entonces quizás les venga mejor el pdf, y luego hay otros niños que aprenden más visualmente y aprenderían más con el mapa... entonces claro, se podrían utilizar ambos y ver cuál es la herramienta mejor para cada caso.”

Además de otorgar al mapa multimedia unas características positivas, facilitadoras de aprendizajes, los entrevistados tienen una idea parecida sobre el hecho de utilizar la herramienta no aislada, sino acompañada siempre de **la guía de un profesor** o de otras fuentes de información que pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar y profundizar mejor en algunas ideas:

“Quizás primero les pondría este mapa que ellos podrían bucear como he hecho yo, que se interesaran, y después hablar en común entre todos, o sea primero que sea el niño que vaya a navegar por donde le apetezca y luego nosotras a lo mejor complementamos un poco más con más información.” (L)

“Siempre apoyado de la locución del profesor... si el peligro de esta herramienta, autoformación o e-learning es el hecho de no tener un patrón, un mentor, hace falta crear un diálogo con los niños o los chicos que sean... Bueno será la misión del profesor el poder trabajar en la formación, sin las pérdidas de interés, yo veo un futuro (pausa) veo imposible separar unas cosas de las otras, es decir, la clave del profesor físico es de orientar dentro del multimedia a todos los alumnos.” (S)

Los aspectos que trata S sobre el papel del profesor como mentor, o como lo define Marco Silva “**mediador** de experiencias”, son fundamentales y a tener muy en cuenta cuando se trata de la enseñanza de los nuevos medios, ya que éstos últimos no sustituirán la labor del profesor, sino que facilitarán su labor y éste deberá modificar su papel de impartidor único y exclusivo de sabiduría y conocimientos, transformándose en alguien que guía al alumnado, creando recorridos personalizados partiendo de las experiencias y emociones de éstos últimos. Sobre éstos aspectos B explica muy claramente la función y el rol que debería de tener un educador utilizando esta herramienta:

“Mi rol sería de hacer que busquen más información sobre el tema, es decir sería motivadora, mi rol sería aclarador de ideas, aclarador de conceptos, si hay alguien que le interese más el tema motivarle para que siga investigándolo.”

El entrevistado S también evidencia la necesidad de guiar para orientar:

“Es el hecho de no tener un patrón, un mentor, hace falta crear un diálogo con los niños o los chicos que sean...”

Observamos que el diálogo y la puesta en común de ideas entre los distintos individuos que forman la comunidad de aprendizaje es otro punto clave a la hora de utilizar una herramienta en el aula, y sobre todo como comenta F, el hecho de poder ampliar la información con otras fuentes, con diversos puntos de vista:

“Si, utilizaría esta Web y otras Web para que la información se pueda complementar y contrastar.”



7.5.10 Estereotipos

Este apartado está relacionado con el **objetivo nº 8**: *Hacer visibles los estereotipos en torno a los mapas y la representación visual.*

Se observa antes de nada, como este punto ha creado algunas incertidumbres en las respuestas de los entrevistados, ya que en un primer momento no asociaban directamente los estereotipos y los mapas, esta situación evidencia lo que se indicó en el capítulo: *Los mapas y la construcción de la realidad.*

Por lo tanto, los entrevistados no ven o no piensan que un mapa pueda esconder estereotipos, la mayoría no detecta estereotipos en el visionado realizado:

”No, la verdad es que no, que no he visto estereotipos, que personalmente no sabría cómo realizar el mapa de otra manera.” (K)

Esto no excluye que el entrevistado vea realmente **estereotipos** en el mapa multimedia, ya que éstos pueden estar visualmente presentes y tan sumamente integrados en su mente, que puede no apreciarlos como tales. Sin embargo, cuando la pregunta se extiende a los estereotipos en general y a su opinión sobre el mapamundi “del revés”, su respuesta es amplia y parece encontrar una relación entre dichos conceptos cuando afirma:

“La verdad es que veo necesario deconstruir los mapas porque tenemos el peso de una tradición histórica que evidentemente ha construido los mapas de forma eurocéntrica.”

Con esta última afirmación, el entrevistado hace referencia a las ideas que se han explicado en el capítulo: *Los estereotipos en los mapas*, cuando a pesar de que la voluntad del cartógrafo sea la de no mentir, los mapas de alguna manera, lo hacen debido a su propia naturaleza y traen consigo el punto de vista de su autor. Esto implica por lo tanto, la necesidad de saberlos interpretar y deconstruir.

Los entrevistados no encuentran imágenes o discursos estereotipados en el mapa multimedia que han visionado, y es interesante observar como uno de ellos recurre a la idea de utilizar imágenes estereotipadas, a las cuales estamos muy acostumbrados, señalando como habría sido un error hacer uso de éstas:

“Si hubiérais puesto a un flamenco en Andalucía o a un gaitero en Galicia, es decir a una imagen de ellos esto alejaría la misión pedagogía y convertiría la clase en una burla o en un

parodia... Bueno, la verdad es que depende del alumnado y del profesor... las imágenes instantáneas estereotipadas crean un fuego de atención rápido, si el profesor las sabe canalizar bien podría ser muy positivo pero es muy difícil.”(S)

En su discurso, S parece no demonizar los estereotipos que ve como unas herramientas que potencialmente serían capaces, debido al atractivo de sus imágenes, de capturar la atención de los sujetos involucrados, sin embargo reconoce la dificultad de salir luego de este juego de imágenes estereotipadas.

Esta situación es lo que precisamente se averigua en las aulas muy a menudo: el uso de una imagen es facilitador de aprendizajes, especialmente en niños pequeños, sin embargo fomenta estereotipos o imágenes unívocas, tal y como explica la profesora L:

“Intentamos como resumir un proceso en una imagen... mira, en clase por ejemplo, la flor, por decir uno, hacemos que la flor esté redonda al centro y luego los pétalos, pero hay muchos tipos de flores y nosotras siempre proponemos esto, es decir, no deberíamos de estereotipar las ideas de los niños diciéndoles que la flor está hecha sólo así, ya que hay miles de flores distintas, con muchos pétalos, pocos, miles de formas... o que bueno, que tal vez no son tan preciosas, pero bueno que siguen siendo flores, y mira eso sí que pasa mucho. Un concepto: una imagen.”

Resulta entonces significativo subrayar como la imagen que se presenta al inicio del mapa multimedia, o sea el mapamundi en movimiento colocado de manera opuesta a como “estamos acostumbrados a verlo”, suscite la curiosidad de algunos entrevistados, que la interpretan como un elemento que permite la reflexión:

“Vuestro mapa al revés quizás justo te rompa el estereotipo visualmente... ya que nos es un mapa como todos ¿no?. Y de hecho ¿si la tierra gira porque tiene que estar siempre el mapa de norte a sur?.”(L)

Otros entrevistados han percibido esta imagen del globo terráqueo como algo que no ha llamado su atención, o por lo menos no distinto de lo que pueden estar acostumbrados a ver; siguiendo con el capítulo *Los estereotipos en los mapas*, en el que se comentan las diferencias entre topografía: una representación que quiere ser exacta de una parte del mundo, y la topología: que tiene en cuenta el respeto de la forma y sus modificaciones sin perder su carácter reconocible, es decir, se recuerda a una realidad de referencia que muchos casos se da por obvia, como el caso de F:



“Ah, pues no, no me había fijado... pero... ahora que lo veo... pues, está guay... No lo había visto... sólo había identificado que era un mapamundi [...] yo creo que intuyes la esfera que está girando, y luego supongo las imágenes de continentes que te vienen a la cabeza [...] he visto mi propia imagen mental.”

Resulta importante subrayar que la imagen previa que tenía le ha impedido, de alguna manera, ver las novedades del mapa presentado, es decir, ha previsualizado: “La imposición del esquema mental que, en esencia, tiende a excluir cualquier mención a los fenómenos y a los imprevistos” (Parini, 2002:158).

La posibilidad de previsualizar una imagen mental a través de otras imágenes es un tema sobre el cual la neurociencia lleva tiempo investigando, llamándolo con el término inglés “*mental imagery*”, o sea, aquella representación mental que construimos cada vez que estamos leyendo algo o necesitamos reconstruir mentalmente sobre la percepción de algunos objetos, eventos o escenas ocurridas en otros momentos, y que en la actualidad no están presentes ante nuestros sentidos.

La imagen mental es la que hemos construido a través de varios factores, entre ellos aparecen nuestras experiencias sensoriales directas y el entorno cultural, que puede perpetuar determinadas imágenes hegemónicas y llega a dar la forma final a las cosas como si fuese definitiva, haciéndonos incapaces de ver que allí están estratificados los estereotipos, y nos lleva a pensar que sea casi la única imagen posible. A éste propósito es adecuado mencionar al discurso de L:

“Digo, venga vamos a dibujar una casa y yo les doy una idea de casa... y yo muchas veces hago la de ladrillos, queriéndoles dar una idea de casa... cuando una casa es de muchos tipos ¿no?.”

Es interesante observar como un entrevistado que al principio no ha encontrado ninguna relación entre los estereotipos y los mapas, hablando sobre el tema musical, afirme:

“Cuándo empieza el tema de las emigraciones a lo mejor metería una música dramática, ¿no? bueno es algo subjetivo... o sea tu lees un texto y siempre intentas pensar qué música le pongo a este texto para que sean integrales el uno con el otro, ¿sabes? (pausa) yo que sé, lo de la crisis energética, bueno es un link a Wikipedia, pero bueno si se pudiera yo metería una música, yo que sé, más nacional...” (B)

Del discurso de B se vislumbra que pretende buscar a través de la música una mayor compenetración y fusión entre los elementos del multimedia, por esto le aplicaría, a un tema concreto como es el de las migraciones, una música dramática, tal vez por su experiencia personal o por lo que él asocia al término migración; sin realmente darse cuenta, B crea un estereotipo con esta construcción hipotética que describe, ya que no es necesaria y unívoca la asociación entre una música triste y las emigraciones.

7.6. Observaciones finales al estudio de campo

En este capítulo se tienen en cuenta el conjunto de las entrevistas realizadas, para poder elaborar un análisis completo en el que conectar y comparar los distintos puntos de vista, y poder extraer las ideas reseñables que han aportado los dos grupos de entrevistados: expertos en multimedia y en educación. A través de las ideas de ambos grupos se destacan nuevas perspectivas sobre el mapa analizado, se realizan algunas reflexiones finales sobre las expectativas iniciales, y las ideas básicas que emergen del discurso general, haciendo referencia tanto a la parte teórica como al trabajo de campo.

Es interesante destacar como todos los entrevistados y entrevistadas han adoptado un punto de vista que, en mayor o menor medida, se relacionaba de acuerdo con su perfil de expertos y expertas en cada ámbito, han desarrollado un discurso amplio e interesante que les ha confirmado como tales.

De manera ilustrativa podemos indicar que un experto en multimedia como M, al preguntarle sobre un término, ha dudado en su respuesta y ha ido matizando más y más cualidades que lo definan:

“De hecho si te paras a analizarlo un poco la evolución de las interfaces desde que empezó toda la historia de la electrónica, desde mamotretos gigantes hasta cada vez más pequeños, más intuitivo, manejable y que más se parezca en realidad a como funcionan tú en tu mundo real, es decir, cada vez más intuitivo y más parecido a como interaccionas y te desenvuelves en tu mundo.”

Demostrando así su conocimiento y reflexión, más o menos profundo y habitual sobre la materia, y análogamente, el entrevistado B, experto en educación y tratando la importancia del texto escrito, comenta:



“Hombre, evidentemente el texto es algo más activo en cuanto el niño tiene que hacer un esfuerzo para leer, por lo tanto está desarrollando la habilidad lectora, analítica porque tiene que analizar lo que está leyendo, y si vamos más allá, pues sintética porque tendrá que sintetizar el contenido para llegar a comprender, o sea, hacer una síntesis de lo que ha leído, y bueno semántica, porque tiene que comprender lo que ha leído, cada palabra, etc.”

Tal y como el entrevistado anterior, B demuestra una competencia sobre el tema que bien le sitúa en el grupo de “expertos en educación.”

En general, no cabe duda de que en algunos puntos de sus discursos, los entrevistados muestran incongruencias o contradicciones, y suelen estar presentes en un análisis metodológico de tipo cualitativo, que pretende investigar el discurso de las personas. A este respecto queremos resaltar que a lo largo de las entrevistas hemos intentado guiar sin conducir la conversación, para que los expertos pudiesen opinar de la manera más libre posible. Nosotras mismas, de manera testimonial, observamos que hemos experimentado contradicciones a lo largo del trabajo, y sobre todo cambios de puntos de vista e ideas, fruto del aprendizaje, y en mayor medida allí donde el estudio se ha hecho más profundo e intenso.

A raíz de esta explicación, podemos indicar que nuestras conversaciones del principio sobre el concepto “mapa”, y la interpretación que dábamos del mismo nos pueden reenviar a la afirmación de: “Un mapa nos dice: “Léeme con cuidado, sígueme de cerca y no dudes de mí”. Y continúa: “Soy la tierra en la palma de tu mano. Sin mí, estás solo y perdido” (Markilam en Harley, 2005: 1). Nuestra visión del principio además, ha coincidido en gran parte con la de la mayoría de los entrevistados, que en todos los casos han asociado al concepto mapa el término “representación”:

“Pues un mapa es la representación de algo que te ayuda a conocerlo y a poder moverte dentro de ello.”(P)

“¿Un mapa? pues una representación gráfica de, o sea, yo evidentemente si me dices mapa, pienso en el mapa geográfico.”(B)

Retomando nuestra idea del inicio de este trabajo sobre el “mapa”, cabe destacar que por un lado, quizás por no haber reflexionado detalladamente sobre él, y por otro, por no

haber estudiado todavía lo que posteriormente hemos encontrado en nuestro camino de estudio, lo que es cierto es que nuestra idea no estaba muy lejana de la anteriormente explicada, y la posibilidad de crear un mapa, deconstruirlo y analizarlo con algunos hipotéticos usuarios nos ha ayudado a comprender como su naturaleza se sitúa lejos de la imaginada al comienzo.

Esto además, podría ser la confirmación de cuanto se explica en este trabajo: la necesidad de crear y hacer se hace fundamental en un proceso de aprendizaje que quiera ser más profundo, significativo y real. Como expresa Jonassen: “Una característica fundamental del aprendizaje significativo es la actividad consciente. Para que los alumnos estén activos, tienen que manipular algo (elaborar un producto, manipular parámetros, tomar decisiones) e influir de alguna forma en el entorno” (en Reigeluth, 2000:232). De la misma manera hemos necesitado un estudio profundo y articulado de diferentes enfoques, para construir un conocimiento sobre la temática y creación del mapa multimedia.

El estudio de Monmonier (1991) en su texto “How to lie with maps” como señalamos en el capítulo 3: Enfoque semiótico, ha sido clave en este proceso, junto con otras lecturas como el estudio “Hacia una deconstrucción del mapa”, en el que Harley (2005) indica “que el mapa no es el territorio.” Además del estudio sobre la polisemia de las imágenes, que ya habíamos realizado en gran medida durante el Máster y nos aportó un conocimiento muy útil, y que aquí ha sido vinculado a la imagen-mapa y en particular al mapa multimedia, debido a que, como ya se ha afirmado: “los mapas son representaciones “multimedia”, ya que contienen representaciones de diversa naturaleza (verbal, espacial,...) [...] y su característica es la de presentar la información de manera simultánea, en lugar de secuencialmente” (Postigo y Pozo, 2004:15), lo que convierte a la lectura del mapa en parte inherente a su propia naturaleza.

Por lo que, otro tema clave de la investigación sobre el cual hemos tenido amplios e interesantes debates es la lectura, que sin duda alguna, se configura como uno de los temas que más nos ha hecho contrastar el discurso de los entrevistados, y que al ser tan actual en el caso de la lectura digital, además de ser parte de la naturaleza del mapa, resulta doblemente interesante:

“El mapa está muy relacionado con la lectura... es decir un mapa se lee.” (T)



La discusión previa sobre este tema y el estudio realizado se han producido, como en todo el presente trabajo, por parte de dos personas que a pesar de tener intereses e ideas comunes, tienen costumbres y hábitos muy distintos. Efectivamente una de nosotras es más propensa a realizar lecturas en el medio digital tanto para documentos de Internet, como para eventuales libros o textos que se pueden encontrar en formato digital, y la otra es propensa a utilizar los medios impresos preferentemente. Sin embargo, nos hemos identificado en el discurso de muchas de las personas entrevistadas, ya que la lectura que ambas hacemos en el medio digital es muy parecida a la que muchas de éstas comentan hacer, tanto los que pertenecen al grupo de expertos en multimedia, como los que son expertos en educación:

“Mi lectura cambia en el sentido de que lees menos, vas exactamente a lo que quieres, porque tu coges el periódico y cómo vas pasando las hojas vas leyendo todos los titulares y al final lees todas las hojas, es que en Internet, allí sí que vas escaneando, tú vas buscando una noticia que te interesa [...] yo veo la lectura diferente.” (P)

“Pero es distinto que en Internet, que si bajas por la página y ves algo más abajo, pues pinchas y ya está. En Internet voy más a donde me interesa.” (D)

La idea del escaneo que comenta P es la que hemos explicado en el capítulo: *Lectura hipertextual*, y es posiblemente una modalidad que la mayoría de los entrevistados adoptan en algún momento en el medio digital:

“Normalmente va por artículos en los que luego te suelen aparecer enlaces en los lados y suelo pinchar en lo que me interesa, y ya de ahí voy buscando cosas. Normalmente creo que sin un orden prefijado, voy saltando de las cosas que me interesan más.” (D)

Esta posibilidad del escaneo confiere a los usuarios y usuarias del medio digital, construir sus caminos, filtrar noticias y argumentos que más llamen su atención, creándose movimientos definidos por sus propios intereses y no por los hegemónicos que propone un único medio. Como explica S, sobre su lectura en Internet, donde la acción de “filtrar” resulta clave:

“Como digo yo es que hay mucha paja que hay que desechar... o sea, para sacar una información concreta pues tienes que tener un criterio de valor propio, un criterio de evaluación [...] Digamos que busco y encuentro... bueno, mejor busco-filtro y encuentro.”

Esta oportunidad de la que el interactor se puede beneficiar, no elimina el fenómeno de agenda-setting, ésta es la teoría del establecimiento periodístico según la cual se manifiesta la capacidad de los mass media para graduar la importancia de la información que se va a difundir, dándole un orden de prioridad para obtener mayor audiencia, mayor impacto y una determinada conciencia sobre la noticia, sin embargo, le quita aquella supremacía vinculada a la lectura que un único medio puede llegar a conferir. El medio digital permite aún a nivel democrático, consultar una variedad más amplia de periódicos o noticias que informen sobre un tema. Es decir, otorga la posibilidad de profundizar más sobre alguna información, obtener más opiniones, pero sobre todo, no impone ya ninguna obligación de seguir un orden tan estricto y preestablecido, aunque el posicionamiento de los artículos en las portadas pueden resultar invariables, y las agencias siguen siendo posiblemente las mismas, así que nuestra “dieta” informativa no varía mucho en contenidos si no se realiza un esfuerzo de búsqueda, pero sí en sus formas y posibilidad de acceder a ella.

Hemos podido constatar la idea que las personas entrevistadas tienen sobre algunos términos, y cómo el término multimedia ha sido definido por distintos enfoques, que en su unión llegan a dar complejidad y visión completa del término. Es cierto que, por ejemplo, los expertos en multimedia tienen una visión que se aproxima más a la definición que dimos del concepto, en la parte teórica de este trabajo, con un enfoque adecuado y algo más técnico a diferencia de los expertos en educación, que han definido el término haciendo referencia a ciertos aspectos más pedagógicos. Así por ejemplo vemos como del grupo de expertos en multimedia, M dice:

“Multimedia es un tipo de soporte, podemos decirlo así, de contenidos audiovisuales que lo que trata es de aunar de una manera más o menos interactiva contenidos escritos, contenidos visuales o audiovisuales, contenidos sonoros y que a su vez pueden estar en relación con otro tipo de contenidos, mediante todo tipo de enlaces o de uniones.”

Y P a su vez, aporta algo parecido acercándose así a cuanto se ha comentado en el capítulo: *Elementos básicos del multimedia*, sobre la etimología de la palabra multimedia.

“Una herramienta de comunicación, que incluye distintos medios. O sea, audiovisual, y bueno, que esté integrado en Internet, supongo.[...] No sé...por la palabra pues algo que integra distintos formatos y plataformas para comunicar.”



Por otro lado, el grupo de expertos en educación aporta una visión que nos remite más a los aspectos de la multisensorialidad:

“Por ejemplo nos podríamos referir al multimedia solo para la comunicación entre dos personas, sí, eso ya es multimedia, porque tal y como la TV o Internet utilizan para comunicar un sistema que está hecho por video, escritura, imágenes, sonido, música, entonces dos personas cuando hablan, tal y como estamos haciendo nosotros ahora, se están comunicando con el lenguaje visual, con el oído, y estamos en un contexto multimedia, es decir es un contexto mucho más cercano de lo que parece. Y la verdad es que no lo veo relacionado solo a los medios de comunicación.”(K)

También encontramos en las palabras de L ideas similares:

“Para mí el multimedia significa tratar de entender o ver algún concepto desde muchos puntos de vista, aunque a través de las TIC el sentido del tacto por ejemplo, creo que no está muy desarrollado, pero el audiovisual en general, para los niños, que es lo que me incumbe, lo veo muy positivo porque se empapan bien.”

Por otro lado, se destaca como la mayoría de los entrevistados, independientemente del grupo de expertos, atribuyen al mapa un potencial uso educocomunicativo, en un primer momento debido a su naturaleza multimedia, y posteriormente a su planteamiento y enfoques. No cabe duda de que estamos de acuerdo con ellos sobre esta posible función, ya que como se ha profundizado en el capítulo: *Enfoque psicopedagógico*, las TIC son herramientas muy adecuadas para facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, no hemos encontrado en sus respectivos discursos ideas directamente relacionadas con el modelo comunicativo y educativo que yace en el mapa multimedia, algo que en los estudios del Máster nos han ayudado a observar, y que a pesar de nuestro esfuerzo durante la creación no hemos podido lograr plenamente y que consideramos muy importante: la presencia de la horizontalidad en la comunicación del mapa y de un patrón educativo que no sea tan conductista como en parte es.

Esta autocrítica, o auto-evaluación, que consideramos determinante para un aprendizaje consciente y libre, junto con nuestra propia deconstrucción del mapa, nos ayuda a entender las posibilidades reales y sobre todo a tener en cuenta algunas pautas para un posible uso educocomunicativo, que como profesionales del sector aspiramos a poder obtener o desarrollar gracias a una acertada y pensada elección de las herramientas digitales, y sus posibles significados.

Para concretar más este aspecto deseamos precisar que el enfoque comunicativo que está detrás del mapa no es del tipo 2.0, o sea horizontal, debido a que el nivel de interactividad, como ya hemos esclarecido, no es tan alto como nos hubiera gustado que fuera, es decir, no permite al usuario una auténtica coautoría ni participación plena. De la misma manera el modelo educativo que está detrás del mapa a pesar de haberse creado en un entorno constructivista, que es el adoptado por nosotras mismas en la elaboración del presente trabajo, y de incitar los usuarios a un aprendizaje que pueda ser de este tipo, en el cual ellos puedan participar activamente en la construcción de su aprendizaje, tiene muchas pautas que recuerdan al conductismo, allí cuando se induce la acción del usuario hacia un camino, sin permitir más posibilidades que las que implica la mera navegación. Las razones en último término, están vinculadas en todos los casos a la falta de la interactividad.

De tal manera nos hemos dado cuenta de la importancia de mantener un nivel elevado de interactividad, siendo fundamental para mejorar tanto una buena comunicación, que pueda ser pluridireccional, como un nivel educativo que estimule el pensamiento divergente e invite a la reflexión, al cuestionamiento de lo propuesto y a la expresión.

Nuestra necesidad académica no obstante, a pesar de llevarnos al diseño de un mapa que fuese lo más horizontal y constructivista posible (y que sobre todo por razones técnicas no hemos podido realizar), era prioritariamente la creación. Más de una vez hemos remarcado esta idea. Quisimos crear para ver, para analizar, entender y por último para aprender. Además queríamos hacer hablar a las imágenes buscando aquella “potencialidad transformadora” a la que nos remite Maragliano (2008) cuando clasificando las imágenes en tres generaciones: una más antigua, una intermedia y una propia del entorno digital, a ésta última se refiere con esos términos.

Aquí, recepción y producción son dos caras de la misma moneda: “la imagen viene percibida y vivida en un cuadro de potencial metamorfosis, también de tipo personal que actúa como toma de conciencia de la materialidad de los modos por su realización. Los recursos técnicos para legitimar e incrementar el hablar de las imágenes son ilimitados y es posible proyectar la acción en el territorio del imaginario icónico” (Maragliano, 2008:162).



Somos conscientes de que el nuestro ha sido un intento, una aproximación a la que consideramos una necesidad, es decir, la necesidad de modificar la relación entre verbal y visual, más aún en un entorno de enseñanza, ya que este último está, posiblemente siempre, enmarcado o mediado por el primero.

Efectivamente como sigue Maragliano: “Ningún saber escolar al menos por como la escuela es todavía pensada y practicada, es capaz de sujetar el impacto con la imagen, con la fuerza y la presencia que ella tiene en el mundo, y ofrecer soluciones adecuadas no para enseñar a hablar de ella sino para aprender a hablarla, haciéndola hablar de manera consciente” (ibíd:163).

La imagen en el mapa creado tiene una fuerte huella verbocéntrica, debido a la rígida adaptación de un texto impreso, y no a la transformación real y práctica al lenguaje y estructura multimedia. No obstante, debido a que nosotras mismas hemos diseñado su esencia, nos encontramos en aquel proceso de metamorfosis, antes descrito por Maragliano, que nos otorga más conciencia sobre su esencia y función.

La función y uso que el mapa multimedia puede tener ha encontrado el consenso en la opinión de casi todos los entrevistados, de acuerdo en su potencial como herramienta didáctica válida en el ámbito de la educación. Extrayendo las ideas que han emergido de las respuestas a la pregunta: ¿Qué elementos consideras importantes para la creación de un mapa que tenga finalidades educativas y comunicativas?, podemos encontrar una dimensión complementaria entre los discursos de cada grupo, en el primer caso de M, como ejemplo del discurso de experto en multimedia:

“[...] creo que ha de tener cierto atractivo visual, que esto no se contradice con lo que he dicho anteriormente, se puede ser sobrio en la parte visual o diseño de plantear las cosas y sin ser aburrido, manteniendo un interés. Y la tercera en discordia es que tenga un compromiso ético con lo que está contando, no hay por qué ser demagógico ni absolutamente sesgado en lo que cuentas, creo que hay que tener un compromiso con uno mismo y con la información que estás transmitiendo, para que sea una información veraz, interesante, pero con un compromiso ético.”(M)

Mientras que tomando como ejemplo las palabras de B, como experto en educación, comenta:

“La concentración es muy importante y la atención activa si quieres enterarte bien, y quizás la habilidad visual de comprender un mapa, una imagen... el texto escrito... al tener que leer... es que a lo mejor el mapa multimedia... es que cada persona tiene una manera de comprender, cada aprendizaje es distinto, hay varios tipos de aprendizaje, [...] hay niños que a través de la lectura, y entonces quizás le venga mejor el pdf, y luego hay otros niños que aprenden más visualmente y aprenderían más con el mapa... entonces claro, se podrían utilizar ambos y ver cuál es la herramienta mejor para cada caso.”(B)

Compartimos ideas similares con las opiniones de los expertos, ya que consideramos al mapa multimedia como una herramienta más, una posibilidad para desarrollar un aprendizaje donde el mediador de experiencias (o educador) proponga usos de ella, en la medida que el grupo o comunidad lo permita, debido a las habilidades de todos y todas. Esto como comenta B, no merma la posibilidad de personalizar el proceso de aprendizaje, valiéndose de un mapa cuando cada alumno tenga más afinidades con el medio: todo dependerá siempre de las circunstancias y cada caso tendrá que ser previamente estudiado. Efectivamente las herramientas multimedia necesitan una preparación por parte del profesorado para poderlas introducir con lógica y de manera constructiva en cada entorno.

Otro elemento a señalar, dada la importancia que se ha otorgado al aspecto multisensorial en el discurso de los entrevistados expertos en educación, y a la pedagogía integradora que se ha desarrollado en diversos capítulos teóricos, creemos interesante observar como ambos grupos coinciden en la existencia de una retórica dramática conectada a la temática de las migraciones del mapa multimedia. Al preguntar sobre el aspecto emotivo del mapa, la mayoría coincide en que la emotividad está generada por el tema en particular y no por la estética o narrativa audiovisual de mapa. Aunque en algunos casos se han echado en falta elementos más icónicos, ilustrativos o fieles a la temática:

“No, la verdad es que no he echado en falta nada... quizás se pueda complementar con algunas imágenes... pero bueno la verdad es que queda muy claro el texto. Pero por ejemplo, cuando habla de la vendimia y de la gente que ha tenido que volver, tal vez quizás unas imágenes de los trabajadores que recogen la uva o la naranja estarían bien... sobre todo porque cuando veo algo yo siempre me voy a pensar en mis niños, que son muy pequeños y todo lo ven con imágenes...”(L)



“Cuando empieza el tema de las emigraciones a lo mejor metería una música dramática, ¿no? bueno es algo subjetivo... o sea tu lees un texto y siempre intentas pensar qué música le pongo a este texto para que sean integrales el uno con el otro, ¿sabes?” (B)

Mientras que no adoptar la retórica “esperada” se observa como un aspecto positivo por un entrevistado experto en multimedia:

“Se podían haber puesto fotos, y otros recursos que tocan mucho más la fibra sensible. Pero creo que, como comentaba antes, la calma general del trabajo, la tranquilidad y el sosiego que provoca acceder a esa información y cómo accedes, creo que ayuda. También a centrarse, no condiciona de ninguna manera. Creo que hay contenidos de este estilo que desde el primer momento te están marcando ya una pauta, te hablan de un tema similar y buscan una imagen impactante, y ya da igual de lo que te hablen porque ya estás metido ahí, pero de una manera que me parece tramposa, y en este mapa eso no pasa.” (M)

Algunas de las ideas aportadas en estos diálogos ya habían sido planteadas, pero la imagen en muchos casos, y los audiovisuales en particular, dirigen nuestra imaginación, a veces la hacen volar y otras la coartan, con lo que optamos por producir imágenes sencillas, más o menos neutras y fácilmente comprensibles. El entrevistado P comenta esta misma idea:

“Creo que lo audiovisual al fin y al cabo nos empobrece un poco porque nos lo dan todo hecho, marca mucho el camino.”

Por último y a raíz de la sencillez, queremos constatar la importancia de la simplicidad, que como se ha expuesto en el análisis del grupo de expertos en multimedia, es central en un mapa multimedia con fines educativos. Sobre este aspecto, nuestro fin de no crear algo lleno de movimiento, colores y sonidos sin sentido, ha sido logrado y bien interpretado por los expertos, que por lo general no lo consideran como una falta de alegría o dinamismo en la herramienta, sino como una construcción positiva que permite y facilita el aprendizaje:

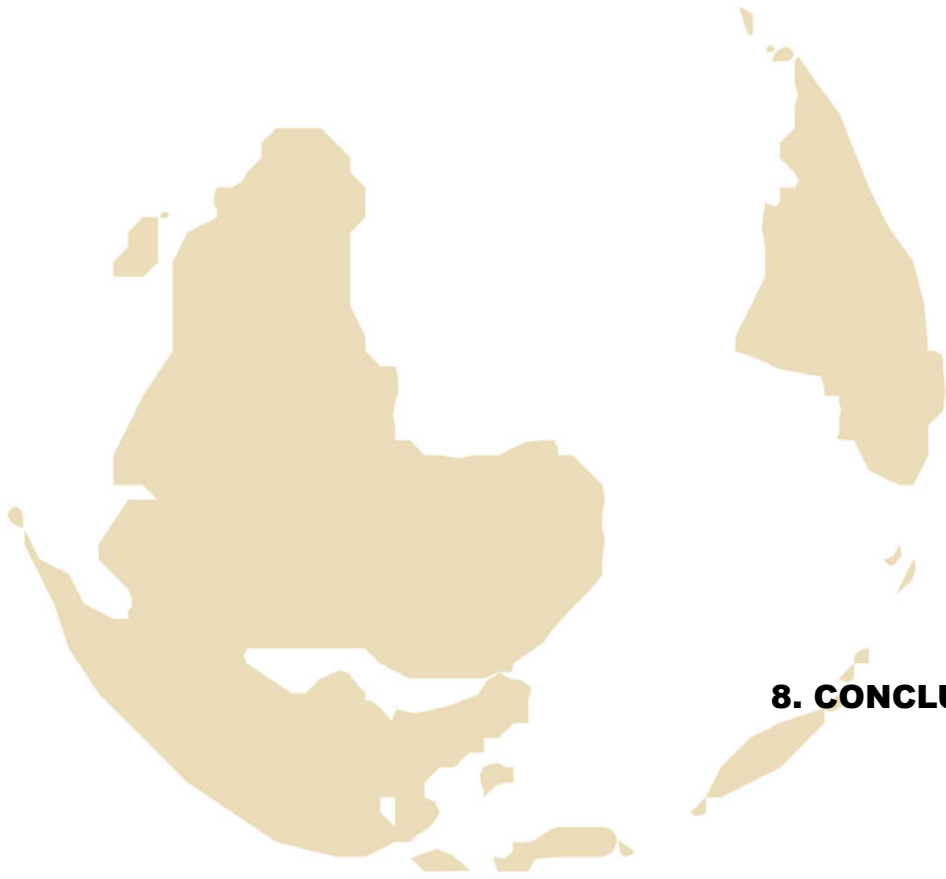
“Sí son agradables y apropiados porque entre otras cosas, no saturan y se agradece. Yo personalmente, ya bastante saturados estamos a lo largo del día.” (M)

“Me ha gustado la música porque es como muy relajada, te tranquiliza, y te hace decir bueno voy a interesarme por lo que estoy viendo a lo que voy a leer, la música ha hecho

que yo dijera que relajante... la voz de la locutora es muy agradable y relajante también.”
(L)

“Me resulta todo como muy tranquilo [...] la locución por ejemplo, la música, es todo como muy sosegado y eso me resulta muy agradable pero no sé si es quizás demasiado poco agresivo, por decirlo de alguna manera, con respecto a la temática.”(P)

Estas ideas apoyan la legibilidad del mapa y la claridad de la exposición, facilitando la comprensión de los contenidos.



8. CONCLUSIONES



8. Conclusiones

La presente investigación como se ha podido observar, está dividida en dos partes, una de ellas más teórica, basada en el estudio semiótico de una bibliografía pertinente al tema, donde se han revelado los puntos claves en los que poder apoyar el estudio completo, y en una parte más práctica, compuesta a su vez por dos actividades diferenciadas. La primera de ellas ha sido la investigación aplicada a la creación de un mapa multimedia, para la que se han mantenido tres ejes o enfoques vertebradores, que son los que conforman el marco teórico del presente trabajo. La segunda parte que compone la globalidad de la parte práctica, es el trabajo de campo de carácter etnometodológico, en el que a través de una metodología cualitativa se han analizado los discursos de los distintos grupos de expertos entrevistados.

Ambas partes, teórica y práctica, han tenido sus momentos difíciles y complejos, a la vez que satisfactorios allí donde la creación de un marco teórico que fuese coherente, reflejaba tanto teorías clásicas aún válidas, como ideas y pensamientos más contemporáneos que emergen de la observación y estudio de la sociedad actual. Análogamente, la investigación de campo nos ha ofrecido instantes de sorpresa y agrado, debido a la variedad de respuestas de los entrevistados, que encontraban resolución gracias a las teorías estudiadas y por otro lado, daban luz a nuevos e interesantes puntos de vista y reflexiones.

Además cabe subrayar a modo de conclusión general, que el desarrollo de la investigación gracias al aprendizaje colaborativo, ha permitido que el estímulo constante de una real interdependencia, que se ha creado entre las dos estudiantes, haya generado colaboración, motivación personal y grupal, de esa manera el aporte tan variado de cada una ha proporcionado un aprendizaje eficaz y significativo, que ha creado un conocimiento que puede alabar los múltiples matices y perspectivas de la realidad que nos hemos propuesto estudiar, y que ha sido sin duda placentero para las dos, ya que el esfuerzo y puesta en común ha dado muy buenos resultados. Queremos destacar como la escritura de estas páginas entre ambas ha resultado una labor de construcción de una única personalidad que abarca los matices de las dos. En el tiempo que hemos creado los andamios de dicho trabajo se han manifestado los distintos aprendizajes originados del estudio y los variados debates en torno a los temas y

conceptos desarrollados. La escritura ha sido el momento de construcción e hibridación del trabajo colaborativo intenso, que hemos tenido la suerte de poder compartir.

Para elaborar las conclusiones de la totalidad del estudio retomamos los **supuestos de partida** iniciales, puesto que el análisis de los objetivos ya se ha realizado en el análisis de los datos del estudio de campo. Esto nos permite observar como durante el estudio, tanto teórico como práctico, los supuestos han ido siendo contrastados.

Partimos de la idea de que la creación y diseño de un mapa multimedia es una propuesta de innovación educomunicativa.

Hemos desarrollado de manera profunda y detallada dicha propuesta en los capítulos 4 y 5, estudiando el mapa multimedia creado gracias al estudio de los lenguajes multimedia, y a los análisis denotativo y connotativo, en los que sus distintas fases han descrito su accesibilidad, usabilidad, navegación, así como su narrativa audiovisual y multimedia, permitiéndonos perfilar los elementos que constituyen dicho mapa, el cual insertado en un proyecto educomunicativo ha demostrado que la creación por parte del estudiante es un elemento fundamental para construir e interiorizar el aprendizaje.

El contenido según el medio, expresión utilizada y estructura permite desarrollar diferentes habilidades y competencias en el aprendizaje.

Éste supuesto encuentra su explicación en la investigación de campo, en la que los entrevistados han manifestado cual o cuales sentidos han notado más involucrados durante la lectura del mapa: la vista y el oído han resultado ser los protagonistas absolutos en la navegación y comprensión del mapa, involucrando al cuerpo físicamente en éste primero, el cual se posiciona como punto de vista subjetivo. Éstos ha resultado ser éstos los factores determinantes para que se pueda generar aprendizaje, ya que se quiere a través del mapa, fomentar un aprendizaje multisensorial, fundamental para llegar a educar partiendo de las emociones, en la que se pretende por lo tanto **la integración de los diferentes medios de expresión disponibles en los entornos de enseñanza y aprendizaje**. Efectivamente los entrevistados expertos en educación han afirmado mayoritariamente que el contenido presentado a través de una herramienta multimedia favorece el uso e implicación de los sentidos, y permite desarrollar competencias distintas en cada alumno, dando como resultado el desarrollo de una posible educación individualizada, centrada en las necesidades y factores emocionales de cada persona, ya que "cuantos más mensajes se integren en el proceso de enseñanza-



aprendizaje, más contenidos podrán ser adecuadamente desarrollados y, por otra parte, más habilidades perceptivas y mentales serán desarrolladas" (Ferrés en Área, 2000:62)

La pedagogía de la imagen como herramienta indispensable en las fases de creación de las distintas representaciones y significados.

A lo largo del trabajo se ha subrayado la estéril comparación entre el poder de la palabra y el de la imagen en el campo educativo, ya que se parte del supuesto de que es la convivencia de ambos la que permite una pedagogía que integre los distintos lenguajes y que se profile por lo tanto como completa y compleja, capaz de ofrecer cuantos más estímulos posibles.

En nuestro trabajo de creación y estudio del mapa, sin embargo, hemos hecho hincapié en la importancia de la pedagogía de la imagen y de cómo un estudio analítico del propio objeto como elemento figurativo resulte fundamental. Efectivamente los propios entrevistados han aportado interesantes observaciones sobre el concepto mapa como icono y representación de la realidad, cuestionando así su aparente neutralidad y válida representación del mundo. Esta cuestión, sin embargo, se ha realizado en el trabajo de campo de manera explícita, conectando en una posible relación los mapas y los estereotipos. De esta forma se ha conseguido plantear la problemática de ciertos puntos de vista sesgados como la propia visión eurocéntrica, respecto a la representación de los espacios geográficos que contienen los mapas.

Se considera entonces que **el desarrollo de la competencia mediática y su adquisición, es posiblemente fomentada por la visibilidad de las etapas en la creación de mensajes, pudiendo convertirse el estudio del mapa aquí propuesto, en una guía procedimental y de análisis eventualmente.** Sin duda, el entorno comunicativo y educativo será finalmente el que cree las condiciones necesarias para fomentar dichas competencias, siendo el mapa multimedia una herramienta más de la que hacer un tipo de uso que desarrolle estas capacidades, aunque se considera que la actividad de creación de contenidos propios o análisis de contenidos ya creados, por parte del alumnado desarrolla la pedagogía de la imagen aquí propuesta, junto con la alfabetización multimodal y competencia mediática si el análisis se dirige también al medio en el que está, o pueda ser, incluida.

Durante el trabajo de campo se ha podido constatar como los entrevistados de ambos grupos hayan desvelado la importancia de la competencia mediática en la actual

sociedad de la información, reflejando con sus afirmaciones la analogía existente entre éstas y el contenido desarrollado en la parte teórica, en el que se ha subrayado como los mensajes iconos-verbales merecen un estudio crítico y profundo, que permita el desarrollo de la competencia semiológica, debido a que la competencia lectora y escritora en esta sociedad iconográfica ya no se pueden considerar suficientes. Por tales razones, el uso y estudio crítico de herramientas multimedia como la propuesta en esta investigación, facilitan un camino educativo que quiere ser innovador y actual.

Los estudiantes aprenden haciendo (learning by doing), por esta razón las herramientas deben ponerse en sus manos, para que creen contenidos mientras aprenden.

Sobre este punto se ha hecho especial mención en varias ocasiones por incluir dos aspectos de la investigación: por un lado nuestra necesidad de crear para aprender en sintonía con cuanto se propone en la nueva pedagogía integradora, y por otro lado, en más de una ocasión los entrevistados han afirmado la necesidad que los estudiantes tienen de poder crear herramientas como éstas o parecidas, ya que en todo el proceso creativo se forman la estructura y estímulos necesarios para un válido aprendizaje.

Esta situación también viene generada por el supuesto de que **el uso intensivo de las TIC por parte de las personas no necesariamente crea conciencia crítica sobre su utilización y comprensión.**

Como se ha tratado en los diversos enfoques de los que se parten en este trabajo, la conciencia crítica y libertad de pensamiento son dos valores fundamentales que se deben desarrollar en los entornos educomunicativos para permitir la evolución de una ciudadanía democrática libre y consciente, ya que por ejemplo, la tendencia del pensamiento hegemónico es a extenderse, como en los medios de comunicación más tradicionales, en el medio digital. Tal y como ha sucedido anteriormente con medios más clásicos, se ha ido cuestionando la capacidad moldeadora que éstos poseen sobre nuestras mentes y formas de concebir la realidad, esta cualidad sólo puede ser contrarrestada fomentando los valores anteriormente destacados, necesarios para crear el espacio de distanciamiento necesario para su desarrollo, teniendo en cuenta que "los documentos audiovisuales son comunicación mediada. No son "fragmentos de vida", "ventanas al mundo" o "espejos de la sociedad". Son constructos cuidadosamente elaborados, sin dejar nada al azar." (Tyner en Aparici, 1996:39)



El camino o recorrido que se realiza en un mapa multimedia es distinto al de los mapas impresos convencionales: la lectura simultánea no lineal exige mayor flexibilidad a sus lectores y ha cambiado su papel en el proceso completo.

En relación con todo lo expuesto anteriormente sobre la necesidad de saber leer e interpretar tanto el lenguaje del texto escrito como el de las imágenes visuales y audiovisuales, la lectura no lineal que nos permite experimentar el espacio digital necesita la lectura y comprensión constante de ambos códigos, lectura que está directamente relacionada con nuestro aprendizaje, que se caracteriza por su forma de conexiones asociativas. Parece por lo tanto que estemos acostumbrados a pensar y a razonar de manera no lineal, y desde la era de Gutenberg nos hemos visto condicionados, cuando no contaminados, en nuestra manera y forma de pensar.

Se han analizado las distintas modalidades de lectura en el medio impreso y digital, desvelando los hábitos de cada persona entrevistada, a través de las cuales se percibe un cambio de paradigma que sin duda se inicia en el principio que caracteriza a los nuevos medios, ésta es la selección constante. Si bien es cierto que existen reticencias a la lectura extensa y profunda en el medio digital, éste se presenta más abierto en su estructura y más directo en su selección, a la vez que se resalta como positiva su característica de aunar distintos puntos de vista, es decir, fomentar la pluralidad, relación y socialización de los conocimientos. Por lo tanto, consideramos importante que ambas lecturas puedan seguir conviviendo, ya que es necesaria una actividad cognitiva lo más variada posible para evolucionar y profundizar en cada aprendizaje, así que tanto una como otra lectura necesitan encontrar un espacio común y compartido en los caminos pedagógicos.

No se puede considerar acabada la era de Gutenberg y tampoco totalmente desarrollada la era digital, cuya evolución nos ofrece un tipo de comunicación y formas de relación entre las personas y la información muy diferentes a lo conocido hasta ahora. Esta evolución contiene valores esenciales para los entornos de aprendizaje, entre los que se destaca la interactividad como un factor determinante para "crear conexiones, provocar conversaciones y participaciones en colaboración" (Silva, 2005:43), posibilidades que modifican el tipo de comunicación y educación posibles.

Reflexiones finales

Las nuevas formas de relación entre las personas y entre éstas y la información ha dado lugar a nuevos paradigmas comunicativos y de aprendizaje. Cualidades como la navegación en el medio digital, la interfaz o interactividad, han modificado nuestras percepciones sobre la comunicación y formas de relacionarnos, en las que la comunicación visual y audiovisual ha cobrado especial importancia, proporcionando experiencias sobre extensas superficies iconográficas y sensoriales, en las que la pedagogía de la imagen se vislumbra como un camino idóneo para el desarrollo de la competencia mediática y alfabetizaciones digitales, ya que “la percepción de la comunicación toma el lugar de la percepción del mundo” (Bolz, 2005:55). La aparición del hipertexto ha transformado los modelos de lectura secuencial, trasladándonos a una red de asociaciones y conexiones mucho más abiertas. El rol docente se transforma en igual medida, proponiendo conexiones y facilitando caminos de aprendizaje, al igual que los papeles de escritor y lector también tienden al cambio, pudiendo intercambiarse actualmente y proporcionando las posibilidades de co-autoría e hibridación.

La creación y estudio del mapa multimedia ha permitido el cuestionamiento constante de sus distintas cualidades, aquellas que en él aparecen de forma reducida y son a grandes rasgos, cualidades genéricas del medio digital. Estas características han generado en la investigación de campo, distintos puntos de vista sociales que en su estudio han aportado la complejidad de la realidad observada que se planteaba al comienzo. Dicho mapa multimedia ha resultado ser, dependiendo del uso que se haga de él, una válida herramienta de aprendizaje inserta en el entorno educomunicativo necesario. Destacando la integración de los distintos tipos de expresión para un aprendizaje desde la multisensorialidad que ofrece la educación multimedia.

Finalmente, se han aportado los puntos clave de cambio en la transformación actual de los paradigmas comunicativo y educativo, que pueden ser aprovechados por los entornos de aprendizaje, ya que son cotidianos y habituales para las personas en sus espacios de ocio y comunicación digital, y pueden ser óptimos aliados en la pedagogía actual que requiere un mayor acercamiento a la realidad que viven las personas implicadas en estos procesos de aprendizaje, puesto que se debe “asumir la tecnología como una realidad gestada a través del sistema simbólico de la cultura en su conjunto.” (Navarro, 2009:2)



Comenzamos estas páginas resaltando la necesidad de *pensar la imagen*, y tras haber seguido dicho principio en este trabajo, creemos que junto con la exigencia de *aprender a aprender*, podemos vislumbrar nuevos caminos para que las personas puedan alcanzar autonomía de pensamiento y conciencia crítica.



9. BIBLIOGRAFÍA



9. BIBLIOGRAFIA

- ACASO, M. (2009): *El lenguaje visual*. Paidós. Barcelona.
- AEDO CUEVAS, I., DÍAZ, P., SICILIA, M. A., VARA, A., COLMENAR, A., LOSADA, P., MUR, F., CASTRO, M. A. y PEIRE, J. (2004): *Sistemas multimedia: análisis, diseño y evaluación*. Unidades Didácticas. UNED, Madrid.
- APARICI, R. (Coord.) (1996): *La revolución de los medios audiovisuales: educación y nuevas tecnologías*. Ediciones de la Torre, Madrid.
- APARICI, R. (Coord.) (2003): *Comunicación educativa en la Sociedad de la Información*. UNED, Madrid.
- APARICI, R. FERNÁNDEZ BAENA, J. GARCÍA MATILLA, A. y OSUNA ACEDO, S. (2006): *La imagen. Análisis y representación de la realidad*. Gedisa, Barcelona.
- APARICI, R. Y GARCÍA MATILLA, A. (2008): *Lectura de imágenes en la era digital*. Ediciones de la Torre, Madrid.
- APARICI, R. (Coord.) (2010): *Educomunicación: más allá del 2.0* Gedisa Editorial, Barcelona.
- APPIANO, A (1998): *Manual de imagen. Inteligencia perceptiva, creatividad y proyecto*. Meltemi, Roma.
- ÁREA MOREIRA, M. (Coord.) (2005): *Nuevas tecnologías, globalización y migraciones*. MEC Secretaría General Técnica, Ediciones Octaedro y Grupo FIES de Catalunya. España.
- ARQUÉS SALVADOR, N. (2006): *Aprender comunicación digital*. Paidós, Barcelona.
- MARTÍN-BARBERO, J. (2003): *La educación desde la Comunicación*. Editorial Norma, Bogotá.
- BARTHES, R. (1986): *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Paidós Comunicación, Barcelona.

- BARTHES, R. (2009): *La Torre Eiffel. Textos sobre la imagen*. Paidós, Barcelona.
- BLOOM, H. (2001): *Global Brain: The Evolution of Mass Mind from the Big Bang to the 21st Century*. John Wiley & Sons, New York.
- BOLZ, N. (2006): *Comunicación mundial*. Katz, Buenos Aires.
- BREA, J. L. (Ed.) (2005): *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Akal, Madrid.
- CALLEJO, J. Y VIEDMA, A. (2006): *Proyectos y estrategias de Investigaciones sociales: la perspectiva de la intervención*. McGraw Hill, Madrid.
- CAMPOS ARENAS, A. (2005): *Mapas conceptuales, mapas mentales y otras formas de representación del Conocimiento*. Coop. Editorial Magisterio, Bogotá.
- CASTELLS, M. (2001): *La galaxia Internet*. Madrid, Areté.
- CASTELLS, M. (2008): *La Era de la Información*. Vol. 1 La Sociedad Red. Alianza Editorial, Madrid.
- CHION, M. (1993): *La audiovisión*. Barcelona, Paidós Comunicación.
- COBO ROMANI, C. Y PARDO KUKLINSKI, H. (2007) *Planeta Web 2.0, Inteligencia colectiva o medios fast food*. UVIC, Mexico.
- COLLIN, S. (1996): *Diccionario de multimedia*. McGraw Hill, Colombia.
- CORBETTA, P. (2003): *Metodología y técnicas de investigación social*. McGraw Hill, Madrid.
- COSTA, J. Y MOLES, A. (1991): *Imagen Didáctica. Enciclopedia del Diseño*. CEAC, Barcelona.
- COSTA, J. (1998): *La esquemática. Visualizar la información*. Paidós estética, Barcelona.
- DEBRAY, R. (1994): *Vida y muerte de la imagen*. Ediciones Paidós, Barcelona.
- DE KERCKHOVE, D. (1999): *La piel de la cultura: investigando la nueva realidad electrónica*. Gedisa, Barcelona.

- DE KERCKHOVE, D. (2001): *La architettura dell'intelligenza*. Testo e Immagine, Torino.
- FERNÁNDEZ, R. Y DELAVAUT, M. (2008): *Educación y tecnología un binomio excepcional*. Grupo Editor K, Buenos Aires.
- FERRÉS, J. (1993): *Vídeo y educación*. Paidós, Barcelona.
- FERRÉS, J. (2000): *Educación en una cultura del espectáculo*. Paidós, Barcelona.
- FERRÉS, J. (2008): *La educación como industria del deseo*. Gedisa, Barcelona.
- FREIRE, P. (1997): *La educación como práctica de la libertad*. Siglo XXI, Madrid.
- GUTIÉRREZ MARTÍN, A. (2002): *Educación multimedia y nuevas tecnologías*. Ediciones La Torre, Madrid.
- HARGREAVES, A. (2003): *Enseñar en la sociedad del conocimiento*. Octaedro, Barcelona.
- HERNÁNDEZ, C. y VEYRAT, M. (eds.) (2000): *Lenguaje, Cuerpo y Cultura*. Dpto. Teoría de los Lenguajes. Universidad de Valencia.
- JENKINS, H. (2009): *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós, Barcelona.
- REIGELUTH, CH. M. (Coord.) (2000): *Diseño De la Instrucción. Teorías y modelos. Un nuevo paradigma de la teoría de la instrucción*. Capítulo 10: El diseño de entornos constructivistas de aprendizaje (págs. 225-250), David H. JONASSEN. Santillana, Madrid.
- KAPLÚN, M. (1998): *Una pedagogía de la comunicación*. Ediciones de la Torre, Madrid.
- KORZYBSKI, A. (1994): *Science and sanity: an introduction to non-Aristotelian systems and general semantics*. Institute of General Semantics, New York.
- LANDOW, G. P. (2009): *Hipertexto 3.0*. Paidós, Barcelona.
- MANOVICH, L. (2005): *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós, Barcelona.

- MARTÍ, E. Y POZO J. I. (2000): *Más allá de las representaciones mentales: la adquisición de los sistemas externos de representación*. Revista Cognitiva, 90, Pp. 11-30. Fundación Infancia y Aprendizaje. Universidad de Barcelona y Universidad Autónoma de Madrid.
- MASTERMAN, L. (1993): *La enseñanza de los medios de comunicación*. Madrid, Ediciones de la Torre.
- MEMOLI, R. (2004): *Strategie e strumenti della ricerca sociale*. Franco Angeli Edizioni, Milano.
- MONMONIER, M. (1991): *How to lie with the maps*, The University of Chicago Press.
- MURRAY, J. H. (1999): *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós, Barcelona
- OJEDA, G (2010): *Por una nueva convergencia polivalente de medios*. ILCE, México.
- OROZCO GÓMEZ, G. (2000): *Educación, comunicación y tecnologías*. Artículo de la Conferencia celebrada en Madrid el 4 y 5 de Mayo de 2000, organizada por la UNED.
- OSUNA, S. Y BUSON, C. (2007): *Convergencia de medios: la integración tecnológica en la era digital*. Icaria, Barcelona
- OSUNA, S. (2007): *Configuración y Gestión de Plataformas digitales*. Madrid, UNED.
- PÉREZ RODRÍGUEZ M. A. (2004): *Los nuevos lenguajes de la comunicación* Paidós, Barcelona.
- PÉREZ JIMÉNEZ, M. (1999): *Nuevos medios en la imagen*. Servicio de Publicaciones, Univesidad de la Laguna. Santa Cruz de Tenerife.
- POSTIGO, Y. Y POZO J. I. (2004): *La representación mental de los mapas geográficos: niveles de procesamiento*. Revista Cognitiva, 16 (1), Pp. 13-41. Fundación Infancia y Aprendizaje. Universidad Autónoma de Madrid.
- RODRÍGUEZ, J. (1999): *Hipertexto y Literatura*. Pontificia Universidad Javeriana. Santa Fe De Bogotá, CEJA.



ROMERO LÓPEZ, D. Y SANZ CABRERIZO, A. (2008): *Literaturas del texto al hipertexto*. Anthropos, Barcelona.

SARTORI, G. (1999): *Homo videns la sociedad teledirigida*. Taurus, Firenze.

SILVA, M. (2005): *Educación Interactiva. Enseñanza y aprendizaje presencial y on-line*. Gedisa, Barcelona.

TALENS, J. (Dir.) (1990): *Videoculturas de fin de siglo*. Cátedra, Madrid.

VILCHES, L. (2001): *La migración digital*. Gedisa, Barcelona.



10. WEBGRAFÍA



10. WEBGRAFÍA

COLLE, R. (1998): *El contenido de los mensajes iconicos*. Revista Latina de Comunicación Social. La Laguna, Tenerife. Disponible en: <<http://www.razonypalabra.org.mx/libros/libros/Mensajes.pdf>> [Consultado el 20.11.2010]

D'ANGELO, M.L. Y LOSSIO, O. (2007): *El uso del mapa en las clases de geografía: reflexiones sobre la influencia de la posición epistemologica del docente*. Universidad Nacional del Litoral, Argentina. Disponible en: <<http://www.geograficos.com.ar/ponencias/200706riocuarto/dangelo-lossio.pdf>> [Consultado el 01.12.2010]

DOWNES, S. (2005): *An Introduction to Connective Knowledge*. Disponible en: <<http://www.downes.ca/post/33034>> [Consultado el 6 de junio de 2011]

FUEYO GUTIÉRREZ, A. (2006): *Alfabetización Audiovisual: una respuesta crítica a la pedagogía cultural de los medios*. Disponible en: <http://www.uned.es/ntedu/asignatu/2_Queli_Fueyo1.htm> [Consultado el 16.05.2011]

FUMAGALLI, A. (1996): *El índice en la filosofía de Pierce*. Anuario Filosófico XXIX/3. Disponible en: <<http://www.unav.es/gep/AF/Fumagalli.html>> [Consultado el 05.02.2011]

FUCHS, C. (2008): *Critical Theory in the Age of the Internet*. Disponible en: <<http://fuchs.icts.sbg.ac.at/CIT.pdf>> [Consultado el 15.06.2011]

GONZÁLEZ NAVARRO, M. (2009): *Los nuevos entornos educativos: desafíos cognitivos para una inteligencia colectiva*. Revista Comunicar N° 33, XVII. Págs 141-148. Disponible en: <<http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=33&articulo=33-2009-17>> [Consultado el 15.01.2011]

- GUTIÉRREZ MARTÍN, A. (2008): La educación para los medios como alfabetización digital 2.0 en la sociedad red. Disponible en: <http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_773/a_10432/10432.pdf> [Consultado el 10.05.2011]
- GUTIÉRREZ, M. (2000): *Educación multimedia nuevos textos, nuevos contextos*. Disponible en: <www.dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=127595...0> [Consultado el 16 de mayo de 2011]
- HARLEY, J. B. (2005): *Hacia una deconstrucción del mapa. La nueva naturaleza de los mapas*. Págs. 185-207. Fondo de Cultura Económica, México. Disponible en: <http://148.202.18.157/sitios/catedrasnacionales/material/2010a/luis_cabrales/2.pdf> [Consultado el 10.02.2011]
- HENRÍQUEZ, G. (2000): *El uso de herramientas de Internet en la Investigación social* Universidad de Sociología, Chile. Disponible en: <http://www.robertexto.com/archivo17/internet_invest_social.htm> [Consultado el 26.04.2011]
- LAMARCA, M. (2009): *Hiperetxto, el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*. Tesis doctoral disponible en: <<http://www.hipertexto.info>> [Consultado el 22.05.2011]
- LÉVY, P. (2004): *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Disponible en: <<http://inteligencia colectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>> [Consultado: 14 marzo 2011]
- LOIS, C. (2000): *La elocuencia de los mapas: un enfoque semiológico para el análisis de cartografías*. Documents d'Analisi Geogràfica N° 36. Págs. 93-109. Disponible en: <<http://ddd.uab.es/pub/dag/02121573n36p93.pdf>> [Consultado el 20.11.2010]



MAURECH-SIMAN, A. (2007): *La representación en Geopolítica*. Disponible en: <www.reddircom.org/textos/representacion-geopolitica.pdf> [Consultado el 05.02.2011]

MORENO PONS, M. (2005): *El video en el aula*. IES Pablo Neruda, Huelva. Disponible en: <http://www.uhu.es/agora/version01/digital/numeros/07/07-articulos/miscelanea/pdf_7/margarita_moreno.pdf> [Consultado el 24.03.2011]

PAPERT, S. (2001): *Subirse al árbol no es la forma correcta de llegar a la luna*. Segundo Foro Internacional de la Cultura Digital: “Brecha Digital”, MIT. Disponible en: <<http://neoparaiso.com/logo/seymour-papert/FCD02-2.2.B-03-SeymourPapert.pdf>> [Consultado el 24.03.2011]

RICCÒ (1998): *Multimedialità vs Multisensorialità: una rivalutazione del ruolo dei sensi per la progettazione di comunicazioni intercodice*. Esemplificazioni fra i software per la música. Politecnico di Milano, Milano. Disponible en: <http://polimi.academia.edu/DinaRicc%C3%B2/Papers/267223/Multimedialita_Vs_Multisensorialita_Una_Rivalutazione_Del_Ruolo_De_Sensi_Per_La_Progettazione_Di_Comunicazioni_Intercodice._Esemplificazioni_Fra_I_Software_Per_La_..> [Consultado.10.05.2011]

SIEMENS, G. (2004): *Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Disponible en: <<http://es.scribd.com/doc/26501532/Conectivismo-Siemens-Espanhol>> [Consultado el 7.05.2011]

VÁZQUEZ, A. (2010): *Aproximación a la concepción de signo y símbolo de Charles Pierce*. Revista de Epistemología y Ciencias Humanas N° 2, Págs. 11-22. Disponible en: <<http://www.revistaepistemologi.com.ar/biblioteca/04.VAZQUEZ.pdf>> [Consultado el 05.02.2011]

Video Paulo Freire y Seymour Papert. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=bPVweGFj_q8> [Consultado el 07.05.2011]



11. ANEXOS



11.1 Informe del análisis de la usabilidad

TAW 3.0

<http://www.tawdis.net/>

(7/6/11 10:41 AM)

Validación utilizando normas WAI 5 de mayo de 1999

TIPO DE ANÁLISIS: Analizador WCAG 1.0 Nivel AA

Resultado de la verificación:

<http://mapamultimedia.es>

Problemas de accesibilidad de Prioridad 1

Se han encontrado 0 problemas de tipo automático y 28 problemas que requieren revisión manual.

1.1 Proporcione un texto equivalente para todo elemento no textual (Por ejemplo, a través de "alt", "longdesc" o en el contenido del elemento). Esto incluye: imágenes, representaciones gráficas del texto, mapas de imagen, animaciones (Por ejemplo, GIFs animados), "applets" y objetos programados, "ASCII art", marcos, scripts, imágenes usadas como viñetas en las listas, espaciadores, botones gráficos, sonidos (ejecutados con o sin interacción del usuario), archivos exclusivamente auditivos, banda sonora del vídeo y vídeos.

- Compruebe que los textos alternativos proporcionados son adecuados.
- Si la imagen contiene información importante, utilice el atributo longdesc para enlazarla a un archivo html que contenga su descripción. (1)
 - Línea 37: ``

2.1 Asegúrese de que toda la información transmitida a través de los colores también esté disponible sin color, por ejemplo mediante el contexto o por marcadores.

- Compruébelo en toda la página

4.1 Identifique claramente los cambios en el idioma del texto del documento y en cualquier texto equivalente (por ejemplo, leyendas).

- Compruébelo en toda la página

5.2 Para las tablas de datos que tienen dos o más niveles lógicos de encabezamientos de fila o columna, utilice marcadores para asociar las celdas de encabezamiento y las celdas de datos.

- Compruebe que de entre las siguientes tablas, en aquellas que sean de datos y tengan varios niveles lógicos de encabezado, estén marcados todos los encabezados. (1)



- Línea 24: `<table width="268" border="0" align="center">`

6.1 Organice el documento de forma que pueda ser leído sin hoja de estilo. Por ejemplo, cuando un documento HTML es interpretado sin asociarlo a una hoja de estilo, tiene que ser posible leerlo.

- Asegúrese de que este documento puede ser leído sin necesidad de utilizar hojas de estilo. (4)
 - Línea 9: `<style type="text/css">`
 - Línea 21: `<link href="mapa.css" rel="stylesheet" type="text/css">`
 - Línea 37: ``

6.2 Asegúrese de que los equivalentes de un contenido dinámico son actualizados cuando cambia el contenido dinámico.

- Este elemento podría estar generando contenido dinámico. (4)
 - Línea 6: `<script src="Scripts/AC_RunActiveContent.js" type="text/javascript">`
 - Línea 7: `<script src="Scripts/AC_ActiveX.js" type="text/javascript">`
 - Línea 26: `<script type="text/javascript">`
 - Línea 28: `<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000" codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,28,0" width="800" height="600" title="Mapa multimedia">`

6.3 Asegúrese de que las páginas sigan siendo utilizables cuando se desconecten o no se soporten los scripts, applets u otros objetos programados. Si esto no es posible, proporcione información equivalente en una página alternativa accesible.

- Compruebe que los contenidos dinámicos son accesibles o proporcione una alternativa. (5)
 - Línea 6: `<script src="Scripts/AC_RunActiveContent.js" type="text/javascript">`
 - Línea 7: `<script src="Scripts/AC_ActiveX.js" type="text/javascript">`
 - Línea 26: `<script type="text/javascript">`
 - Línea 28: `<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000" codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,28,0" width="800" height="600" title="Mapa multimedia">`
 - Línea 31: `<embed src="index.swf" quality="high" pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/download.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash" type="application/x-shockwave-flash" width="800" height="600">`
- No existe contenido alternativo en el cuerpo del elemento "object". (1)
 - Línea 28: `<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000" codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,28,0" width="800" height="600" title="Mapa multimedia">`
- No existe el elemento "noembed" con contenido alternativo para "embed". (1)
 - Línea 31: `<embed src="index.swf" quality="high" pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/download.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash" type="application/x-shockwave-flash" width="800" height="600">`



7.1 Hasta que las aplicaciones de usuario permitan controlarlo, evite provocar destellos en la pantalla.

- Compruébelo en toda la página

8.1a Haga los elementos de programación, tales como scripts y applets, directamente accesibles o compatibles con las ayudas técnicas, si la funcionalidad es importante y no se presenta en otro lugar.

- Este elemento puede no ser accesible para todos los usuarios. Asegúrese de que existe una interfaz accesible para este objeto. (5)

- Línea 6: `<script src="Scripts/AC_RunActiveContent.js" type="text/javascript">`

- Línea 7: `<script src="Scripts/AC_ActiveX.js" type="text/javascript">`

- Línea 26: `<script type="text/javascript">`

- Línea 28: `<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000" codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,28,0" width="800" height="600" title="Mapa multimedia">`

- Línea 31: `<embed src="index.swf" quality="high" pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/download.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash" type="application/x-shockwave-flash" width="800" height="600">`

11.4 Si, después de los mayores esfuerzos, no puede crear una página accesible, proporcione un vínculo a una página alternativa que use tecnologías W3C, sea accesible, tenga información (o funcionalidad) equivalente y sea actualizada tan a menudo como la página (original) inaccesible.

- Compruébelo en toda la página

14.1 Utilice el lenguaje apropiado más claro y simple para el contenido de un sitio.

- Compruébelo en toda la página

Problemas de accesibilidad de Prioridad 2

Se han encontrado 17 problemas de tipo automático y 35 problemas que requieren revisión manual.

3.2 Cree documentos que estén validados por las gramáticas formales publicadas.

- No existe declaración de tipo de documento (elemento "doctype").

3.4 Utilice unidades relativas en lugar de absolutas al especificar los valores en los atributos de los marcadores de lenguaje y en los valores de las propiedades de las hojas de estilo.

- Este elemento utiliza unidades de medida absolutas en lugar de unidades de medida relativas. (3)
 - Línea 24: `<table width="268" border="0" align="center">`
 - Línea 26: `<th height="602" scope="col">`
 - Línea 35: `<th height="36" scope="col">`
- Compruebe que no se utilizan medidas absolutas en las hojas de estilo. (3)
 - Línea 9: `<style type="text/css">`
 - Línea 21: `<link href="mapa.css" rel="stylesheet" type="text/css">`

3.5 Utilice elementos de encabezamiento para transmitir la estructura lógica y utilícelos de acuerdo con la especificación.

- No existe ningún elemento de encabezado en este documento.

11.2 Evite características desaconsejadas por las tecnologías W3C.

- Este elemento HTML está desaconsejado en HTML 4.01 y no debería ser utilizado. (2)
 - Línea 36: `<u>`
 - Línea 36: `<u>`
- Este elemento HTML utiliza atributos desaconsejados en HTML 4.01. (10)



- Línea 24: `<table width="268" border="0" align="center">`
- Línea 26: `<th height="602" scope="col">`
- Línea 35: `<th height="36" scope="col">`
- Línea 35: `<div align="left" class="Estilo2">`
- Línea 36: `<p align="center">`
- Línea 37: `<p align="center">`
- Línea 37: ``
- Línea 39: `<div align="left" id="licencia">`
- Línea 40: `<div align="center">`
- Línea 44: `<div align="center">`

2.2a Asegúrese de que los colores de fondo y primer plano en imágenes tengan suficiente contraste para que sean percibidas por personas con deficiencias de percepción de color o en pantallas en blanco y negro.

- Compruebe si existe visibilidad inadecuada entre el color del texto y de fondo de la imagen. (1)
 - Línea 37: ``

3.1 Cuando exista un marcador apropiado, use marcadores en vez de imágenes para transmitir la información.

- Cuando exista un lenguaje de etiquetado adecuado, utilice etiquetas en lugar de imágenes para mostrar información.

3.3 Utilice hojas de estilo para controlar la maquetación y la presentación.

- Convierta los elementos de presentación a hojas de estilo (Por ejemplo, los elementos "FONT"). (3)

- Línea 24: `<table width="268" border="0" align="center">`
- Línea 36: `<u>`
- Línea 36: `<u>`

3.6 Marque correctamente las listas y los ítem de las listas.

- Compruebe que todas las listas están marcadas (elementos "ul", "ol", "dl").

3.7 Marque las citas. No utilice el marcador de citas para efectos de formato tales como sangrías.

- Compruebe que ha marcado todas las citas correctamente (elementos "q", "blockquote").

5.3 No utilice tablas para maquetar, a menos que la tabla tenga sentido cuando se lea línea a línea. Por otro lado, si la tabla no tiene sentido, proporcione una alternativa equivalente (la cual debe ser una versión alineada).

- Si son tablas utilizadas para dar formato deben tener sentido cuando se lean línea a línea. (1)
 - Línea 24: `<table width="268" border="0" align="center">`

5.4 Si se utiliza una tabla para maquetar, no utilice marcadores estructurales para realizar un efecto visual de formato.

- Las tablas de maquetación no deben utilizar elementos de encabezado (elemento "th"). (2)
 - Línea 24: `<table width="268" border="0" align="center">`
 - Línea 24: `<table width="268" border="0" align="center">`

6.4 Para los scripts y applets, asegúrese de que los manejadores de evento sean entradas independientes del dispositivo.

- Para scripts y applets, asegúrese de que los manejadores de evento sean independientes del dispositivo. (5)
 - Línea 6: `<script src="Scripts/AC_RunActiveContent.js" type="text/javascript">`



- Línea 7: `<script src="Scripts/AC_ActiveX.js" type="text/javascript">`
- Línea 26: `<script type="text/javascript">`
- Línea 28: `<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000" codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,28,0" width="800" height="600" title="Mapa multimedia">`
- Línea 31: `<embed src="index.swf" quality="high" pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/download.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash" type="application/x-shockwave-flash" width="800" height="600">`

7.2 Hasta que las aplicaciones de usuario permitan controlarlo, evite el parpadeo del contenido (por ejemplo, cambio de presentación en periodos regulares, así como el encendido y apagado).

- Compruebe que no existe parpadeo de contenido en la página.

7.3 Hasta que las aplicaciones de usuario permitan congelar el movimiento de los contenidos, evite los movimientos en las páginas.

- Compruebe que no se existe movimiento en el contenido de la página o que existe un mecanismo que permita al usuario desactivarlo.

8.1b Haga los elementos de programación, tales como scripts y applets, directamente accesibles o compatibles con las ayudas técnicas.

- Este elemento puede no ser accesible para todos los usuarios. Asegúrese de que existe una interfaz accesible para este objeto. (5)

- Línea 6: `<script src="Scripts/AC_RunActiveContent.js" type="text/javascript">`
- Línea 7: `<script src="Scripts/AC_ActiveX.js" type="text/javascript">`

- Línea 26: `<script type="text/javascript">`
- Línea 28: `<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000" codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,28,0" width="800" height="600" title="Mapa multimedia">`
- Línea 31: `<embed src="index.swf" quality="high" pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/download.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash" type="application/x-shockwave-flash" width="800" height="600">`

9.2 Asegúrese de que cualquier elemento que tiene su propia interfaz pueda manejarse de forma independiente del dispositivo.

- Compruebe que estos objetos programados pueden funcionar con independencia de dispositivo (mediante ratón, teclado) (2)
 - Línea 28: `<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000" codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,28,0" width="800" height="600" title="Mapa multimedia">`
 - Línea 31: `<embed src="index.swf" quality="high" pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/download.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash" type="application/x-shockwave-flash" width="800" height="600">`

10.1 Hasta que las aplicaciones de usuario permitan desconectar la apertura de nuevas ventanas, no provoque apariciones repentinas de nuevas ventanas y no cambie la ventana actual sin informar al usuario.

- Este enlace abrirá una nueva ventana que puede desorientar a algunos usuarios. Compruebe que se ha informado al usuario. (3)



- Línea 36:
`<ahref="http://www.macromedia.com/shockwave/download/download.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash" target="_blank" class="Estilo2">`
- Línea 36: ``
- Línea 37: ``

11.1 Utilice las tecnologías W3C cuando estén disponibles y sean apropiadas para la tarea, y use las últimas versiones que sean soportadas.

- Compruébelo en toda la página

13.1 Identifique claramente el objetivo de cada vínculo.

- Asegúrese que cada enlace identifica claramente su objetivo.

13.2 Proporcione metadatos para añadir información semántica a las páginas y sitios.

- Compruébelo en toda la página

13.3 Proporcione información sobre la maquetación general de un sitio (por ejemplo, mapa del sitio o tabla de contenidos).

- Compruébelo en toda la página

13.4 Utilice los mecanismos de navegación de forma coherente.

- Compruébelo en toda la página

11.2 Capítulo: “Procesos migratorios en España. Emigración económica a Europa (1960-1973)” del “Atlas de las Migraciones”



VI

PROCESOS MIGRATORIOS EN ESPAÑA

EMIGRACIÓN ECONÓMICA A EUROPA (1960-1973)

Dos millones de trabajadores españoles emigraron hacia los países europeos industrializados entre 1960 y 1973. Factores de expulsión y de atracción explican este movimiento.

Desde el final de la Guerra Civil en 1939 y hasta 1950 la economía española estuvo caracterizada por un periodo de autarquía y de proteccionismo económico, que mantuvo al país en una situación clara de aislamiento y de estancamiento económico. En la década de 1950 comienza un proceso de recuperación y de liberalización de la economía con la progresiva apertura al exterior. En esta década empieza a detectarse un movimiento de la población hacia las regiones económicamente más favorecidas de Madrid, Barcelona y provincias costeras vascas, que se acelera en la década siguiente. Este movimiento interior fue en la mayoría de los casos una etapa previa a la migración posterior a Europa.

Con la entrada en vigor del Plan de Estabilización el 21 de julio de 1959, se instaura un proceso de crecimiento y modernización, favorecido en gran parte por los créditos extranjeros. En las áreas rurales comienza una mecanización de la agricultura, con la consiguiente pérdida de puestos de trabajo y disminución de la población activa ocupada en este sector. En las grandes áreas económicas de la Península, el sector secundario y terciario sólo puede absorber una parte de la mano de obra que acudía en busca de trabajo y es a partir de entonces cuando se produce un movimiento de población hacia los países europeos industrializados que contaban con un aumento de la demanda de mano de obra, consecuencia de un desarrollo económico favorable. Emigración, al mismo tiempo, fomentada por el Estado español, que tiene como objetivo

evitar que las altas cifras de desempleo no perjudiquen el proceso incipiente de crecimiento.

En este contexto, el fuerte volumen de emigración transoceánica que se había dirigido fundamentalmente a América Latina durante el siglo XIX y XX comienza a frenarse y se detecta, desde mediados del siglo XX, una nueva corriente de flujos migratorios a los países de Europa occidental, dando como resultado que entre 1959 y 1973 salieran de España más de dos millones de personas, si tenemos en cuenta también la emigración no gestionada por el Instituto Español de Emigración.

FACTORES DE EXPULSIÓN Y DE ATRACCIÓN

Un importante contingente de emigrantes procede de las regiones de Andalucía y Galicia. La existencia de una estructura agraria caracterizada por la pequeña y gran explotación, determinan en ambas regiones la fuerte emigración. Otras regiones de procedencia son Castilla y León, Comunidad Valenciana, Extremadura y Madrid. Importantes factores de expulsión son, junto a las transformaciones detectadas en el ámbito rural, las derivadas de una estructura demográfica caracterizada por la existencia de unas altas tasas de natalidad y un elevado crecimiento natural de la población que, al no ir acompañado de un crecimiento paralelo de los recursos económicos, da lugar a una significativa presión demográfica en estas áreas. Unido, todo ello, a una falta de empleo en otros sectores económicos.

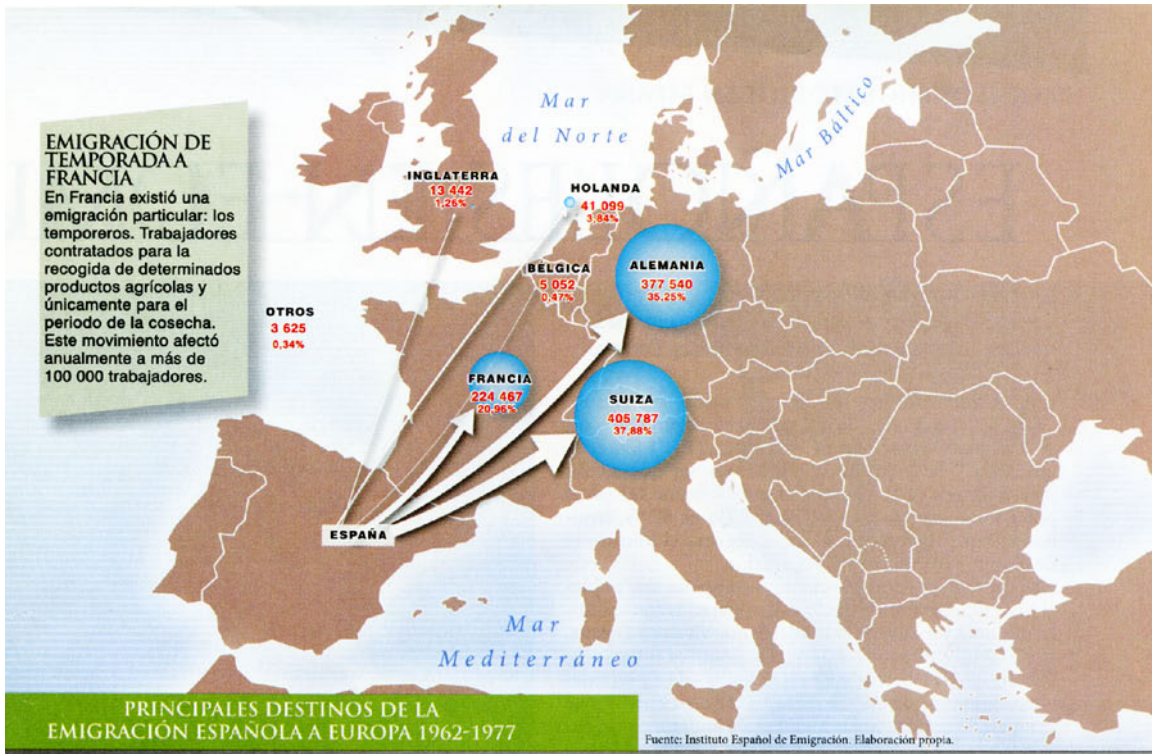
Los principales países de destino fueron Alemania, Suiza y Francia, destacando en esta última la emigración de temporeros para la recogida de productos agrícolas en determinadas épocas del año que ya había existido desde el siglo XIX. Otros países a los que acudieron los emigrantes españoles, aunque en menor proporción, fueron

PRINCIPALES REGIONES DE PROCEDENCIA 1962-1976



EMIGRACIÓN INTERIOR, ETAPA PREVIA A LA EMIGRACIÓN EXTERIOR

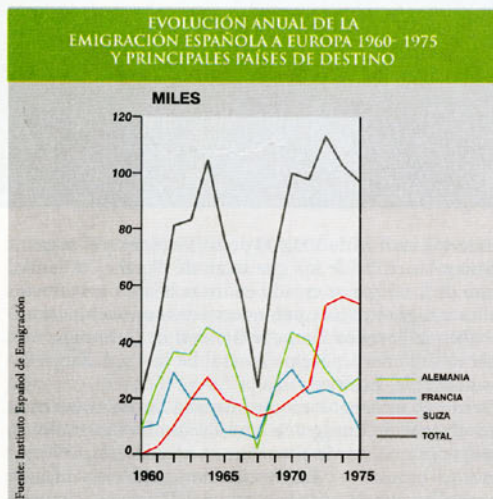
En la década de los cincuenta tuvo lugar en España un importante trasvase de población rural hacia las áreas urbanas y las regiones más industrializadas y económicamente más favorecidas del país. Las grandes ciudades de Madrid y Barcelona, en parte también Valencia, y las áreas industriales del País Vasco serán principales puntos de destino de trabajadores procedentes de regiones estructuralmente con predominio agrario, como es el caso de las regiones de Galicia, Andalucía y Extremadura. Casi tres millones de personas se dirigieron a estas áreas en busca de trabajo y, ante la imposibilidad del sector industrial para absorber la mano de obra, muchos de ellos continuaron desde allí la migración hacia los países de Europa occidental.



Reino Unido y Bélgica. Un significativo crecimiento de la producción industrial; un modelo demográfico, caracterizado por altas tasas de natalidad y mortalidad y, como consecuencia, una población envejecida; y la consiguiente necesidad de mano de obra no cualificada, actúan como importantes factores de atracción. El freno a la contratación de trabajadores no pertenecientes a países de la Comunidad Económica Europea, decretado en 1973 a consecuencia de la crisis energética, provoca un retorno masivo que continuará durante toda la década de los setenta, y que en muchos casos llevará consigo dificultades en la incorporación a la sociedad española. Y si de la llegada de emigrantes a Europa ya se dijo "pidieron mano de obra y llegaron seres humanos",

del movimiento de retorno podía añadirse que "se esperaban sus divisas y llegaron en persona". La emigración produce consecuencias en la estructura de la población con la reducción del volumen y los cambios en el comportamiento natural; en la estructura espacial de los asentamientos con el abandono y/o pérdida de funciones; y en la estructura económica con una evidente acentuación de los desequilibrios regionales. Las repercusiones de la emigración y el retorno en las áreas de origen están determinadas por el tipo de emigración y por el distinto comportamiento en la inversión de los ahorros realizados durante la estancia en el extranjero. Aunque el envío de remesas de los emigrantes, junto al auge del turismo, contribuyó en gran medida a sanear y equilibrar la balanza comercial española, hay que señalar que el volumen de divisas enviadas no ayudó a disminuir la tasa de desempleo, ni a crear puestos de trabajo para los emigrantes retornados, ni contribuyó al desarrollo económico y social de las regiones de origen, puesto que tales divisas se invirtieron preferentemente en proyectos de infraestructura dirigidos fundamentalmente a los grandes centros económicos del país, con lo que se acentuaron en mayor medida las desigualdades regionales. ■

BLANCA AZCÁRATE LUXÁN, UNED



11.3 Guiones de entrevistas abiertas semiestructuradas

El guión de las entrevistas abiertas semiestructuradas contiene tres apartados diferenciados, los dos primeros son generales, mientras que el tercer punto desarrolla cuestiones sobre los objetivos concretos de la creación por un lado, y sobre las lecturas educomunicativas del mapa multimedia por otro.

1. Aspectos personales sobre el/la entrevistado/a y su relación personal con las TIC e Internet.
2. Nociones sobre conceptos generales que contextualizan al mapa multimedia.
3. Aspectos concretos de este mapa multimedia. Creación y lecturas educomunicativas.

1. ASPECTOS PERSONALES

1.1. SOBRE TI

- Género
- Edad
- Formación
- Profesión

1.2. RELACIÓN CON LAS TIC

- Frecuencia de uso de Internet
- Lugar/es de conexión habitual
- Tiempo estimado y tipo de uso que se le dedica a Internet

1.3. RELACIONES EN INTERNET

- Redes sociales
- Espacios de publicación
- Tipo de lectura en Internet

2. TÉRMINOS GENERALES

- Multimedia
- Hipertexto

3a. ASPECTOS CONCRETOS SOBRE LA CREACIÓN EDUCOMUNICATIVA DEL MAPA MULTIMEDIA

3.1. SOBRE LA PERCEPCIÓN

- ¿Qué es lo que más ha llamado tu atención del mapa?
- ¿Qué piensas de la estética general?
- ¿Qué te transmiten las formas y colores?
- ¿Qué te transmite el audio?

3.2. SOBRE LA NAVEGACIÓN

- ¿Cómo te has sentido al navegar por el mapa multimedia?
- ¿Crees que contiene distintos niveles de navegación?
- ¿Crees que es necesario un mapa de navegación del sitio?

3.3. SOBRE LA INTERFAZ

- ¿La interfaz de usuario opone alguna resistencia en la navegación por el mapa multimedia?
- ¿Qué opinas sobre los aspectos gráficos, de animación y de sonido? ¿se presentan en el momento adecuado?

3.4. SOBRE LOS CONTENIDOS

- ¿Crees que la información presentada tiene algún tipo de organización? ¿es adecuada?
- ¿Cuál es tu opinión sobre la narrativa audiovisual?
- ¿Plantea preguntas e ideas que las personas pueden desarrollar más tarde?
- ¿Crees que el objeto mapa es esencial para presentar los contenidos o podríamos haber prescindido de él?

3.5. SOBRE LA INTERACTIVIDAD

- ¿Crees que este multimedia permite la interactividad?
- ¿Crees que la interactividad de este multimedia pueda reforzar el conocimiento de los contenidos?

3.6. ASPECTOS COMUNICATIVOS

- ¿Cuál crees que es el target o audiencia idónea de este mapa?



- ¿Encuentras alguna relación entre los estereotipos y los mapas?
- ¿Crees que la información presentada crea lazos emotivos?
- ¿Qué elementos consideras importantes para que la creación de un mapa tenga finalidades educativas y comunicativas?

3b. ASPECTOS CONCRETOS SOBRE LA LECTURA EDUCOMUNICATIVA DEL MAPA MULTIMEDIA

3.1. SOBRE LA PERCEPCIÓN Y LECTURA

- ¿Qué es lo que más te ha gustado? ¿y lo que menos (hay algunas críticas?)
- ¿Crees que hay elementos que sobran? ¿y que faltan?
- ¿Qué es lo primero que ha llamado tu atención durante el visionado del mapa?
- ¿Qué elementos del audiovisual cambiarías? (colores, movimiento, información visual, guión, música, etc.)

3.2. SOBRE LA NAVEGACIÓN

- ¿Cómo te ha resultado la navegación?
- ¿Has tenido algún tipo de dificultad?
- ¿Te has perdido en algún punto?
- ¿Has visto el mapa del sitio?
- ¿Qué tipo de navegación has hecho? ¿secuencial, no lineal?

3.3 SOBRE LENGUAJE MULTIMEDIA

- ¿Crees que hay convergencia de lenguajes en este mapa multimedia?
- ¿Hay supremacía de algún tipo de lenguaje sobre otro? (imagen, texto escrito, sonido)
- ¿Qué opinas del aspecto sonoro?
- ¿Qué opinas de la imagen?

3.4. SOBRE EDUCOMUNICACIÓN

- ¿Qué sentidos has notados más involucrados en la lectura del mapa?
- ¿Cuál es tu valoración del uso del mapa en este multimedia?
- ¿Crees que el mapa permite una interpretación libre y personal del contenido?
- Si has visto el texto en pdf, ¿Qué habilidades y destrezas consideras que desarrollan uno y otro formato?

- ¿Qué papel consideras que juega en el ámbito didáctico la representación visual de los mapas?
- Si fueras profesor en un aula, ¿cómo lo utilizarías?
- ¿Qué elementos crees que ayudan al estudio... (la imagen, el ritmo, el guión, etc.)?
- ¿Cómo ves la relación entre estereotipos y mapa en general? ¿Y en este mapa multimedia?

3.5. SOBRE LOS CONTENIDOS

- ¿Para qué tipo de audiencia crees que sea cada formato? (texto original y multimedia)
- ¿Consideras que el contenido está explicado de forma clara en el mapa multimedia?
- ¿Existen diferencias claras entre el uso del mapa en el texto escrito del que se parte, y su adaptación a mapa multimedia?
- ¿Cuáles son las mayores diferencias y semejanzas entre ambos?

3.6. SOBRE LA INTERACTIVIDAD

- ¿Qué consideraciones harías sobre la interactividad del mapa multimedia?
- ¿Has visto al apartado “contactar”? ¿qué opinas?

11.3 Transcripción de entrevistas



Datos personales del entrevistado:



Género: Hombre

Edad: 33

Formación: Licenciado en Comunicación Audiovisual

Profesión: Producción de contenidos audiovisuales

Seudónimo: M

La entrevista se realiza en casa de una de las entrevistadoras, comienza a las 19:55 y acaba a las 21:00 horas, el día 4 de junio de 2011 en Madrid. El entrevistado acaba de salir de trabajar y antes de comenzar la entrevista, bebemos algo fresco y le explicamos, porque nos lo requiere, que lo importante es conocer su punto de vista e ideas sobre las preguntas que le haremos. Después de una charla amena y breve, damos comienzo a la entrevista con la grabadora ya en marcha.

(Registro de la conversación con grabadora digital de audio. Abreviaturas: P. Pregunta y R. Respuesta)

ASPECTOS PERSONALES

SOBRE TI

P: Nos gustaría hacerte unas preguntas generales sobre ti. Empezamos, ¿cuál es tu profesión?

R: Qué buena pregunta, ya empezamos (risas). ¿Mi profesión? No es fácil determinarla (pausa). Técnicamente me he dedicado al campo audiovisual en varias facetas. He escrito, por lo tanto he sido guionista. He hecho postproducción, y últimamente estoy bastante metido en la producción de contenidos audiovisuales.

P: La postproducción, y tu trabajo en general ¿comenzó siendo analógico o digital?

R: Comencé haciendo postproducción analógica con cintas magnéticas, ¡qué tiempos aquellos! (exclama con sonrisa) esto duró prácticamente la última etapa de la facultad, y desde entonces todo ha sido postpro digital, sí, tanto en soporte como origen ya nos movemos con archivos de todo tipo y color (sonrisas).

P: ¿Tu edad?

R: 33

P: ¿Formación?

R: Soy licenciado en Comunicación Audiovisual, por la Universidad Complutense de Madrid. Luego hice algunos cursos no oficiales de posgrado. Hice algún curso de adaptación de guión, y un poquito más tarde un máster de animación 3D, pero en realidad hice más cosas que animación 3D, porque fue ahí cuando profundice en el tema de la postproducción, y eso duró un año. Y si entendemos la formación de una manera amplia, pues no he parado de formarme, lo que pasa es que en el campo en el que yo trabajo, parte de la formación es autodidacta, quiero decir que gracias a el "bendito" Internet (risas) tienes acceso a gran cantidad de información útil, que te puede servir para desarrollar determinados aspectos en los que quieres profundizar técnicamente y también teóricamente. Considero que la formación en mi caso, es una formación continua... Hoy he aprendido cosas nuevas, y la semana pasada... lo que sí sucede es que siempre se necesita un poquito de tiempo para decidir: quiero formarme, y si realmente quieres formarte en profundidad en algo en concreto, es mucho más interesante dedicarle tiempo. La formación continua de la que os hablo es más "sui géneris".

P: Y ¿es entonces formación autodidacta a través de la red?

R: Sí, a través de Internet básicamente, por toda la información que puedes recopilar y luego puedes organizar para sacarle el máximo provecho. Y luego también, una cosa que en la formación se pasa por alto es la acción directa con otros compañeros de trabajo, o sea que es un toma y daca continuo, de aprendizaje que tu das y recibes, muy importante.



RELACIÓN CON LAS TIC

P: Ahora las preguntas son más temáticas y nos gustaría conocer tu relación con las TIC

R: Pues la relación que tengo es toda (risas) dentro de mi ámbito laboral porque son mis herramientas de trabajo. Y no son sólo mis herramientas de trabajo, sino mi fuente de contenidos también... entonces, es con lo que me manejo, básicamente.

P: ¿Con qué frecuencia te conectas a Internet?

R: Diariamente.

P: ¿Desde dónde te conectas habitualmente?

R: Desde mi lugar de trabajo y desde casa, la cuestión es que han coincidido en el tiempo (risas) ambos apartados, porque he estado trabajando en casa durante bastante tiempo. En realidad si lo consideramos en un día laborable, siempre estoy conectado de alguna manera. No estoy continuamente chequeando, pero siempre estás conectado, porque además es una herramienta de comunicación interna, la propia gente con la que trabajo que es indispensable, es absolutamente indispensable, independientemente de que estemos al lado. También es a través de Internet, estamos de descargas de ficheros, comunicación por correo, chats internos, ftp, todas las herramientas de gestión de archivos online. Independientemente de que los tengas al lado y la comunicación sea directa, pero son compatibles las dos cosas.

P: Si tuvieras que separar, lo que son las horas de trabajo y por otro lado Internet y tus cosas personales, tus intereses...

R: Cada vez más, para mí Internet es una fuente de, entre comillas, ocio y entretenimiento, no desde el punto de vista de consumir solamente, sino de generar, cosa que a mí me parece súper interesante. Tengo un par de blogs, visito asiduamente a gente que escribe, gente que cuenta sus historias, gente que cuelga cosas, cosas que me interesan, evidentemente. De todas formas creo que no soy, que no tengo el perfil de usuario masivo de Internet, es decir, no soy de los que entran a Internet y se ponen a navegar en abstracto y a ver qué encuentro... No, yo cuando entro en Internet voy a visitar esto, o a buscar algo concreto, o algún tipo de información, o contenido que me interese en mi

tiempo de ocio. Luego en mi tiempo de curro, si me preguntas un porcentaje diariamente le puedo dedicar (pausa), en horario laboral o entre semana, tal vez le dedico una hora diaria más o menos, luego los fines de semana a lo mejor un poco más, pero a no ser que tenga algo muy concreto que realmente esté acaparando mi atención muchísimo, más de dos, tres horas conectado a Internet no suelo estar por "motu proprio". No consumo audiovisuales extensos en Internet porque no me gusta, no me gusta ver una película por la pantalla de un ordenador, por ejemplo, y para ver una película la saco del ordenador y lo veo en la tele tranquilamente, porque además me distraigo menos.

RELACIONES EN INTERNET

P: ¿Pertenece a alguna red social?

R: Sí, estoy en Facebook.

P: Has comentado que tenías espacios de publicación...

R: Sí, tengo dos blogs y un perfil de Facebook, esos como espacios personales. Y luego, participo en multitud de foros de todo tipo, de cine que me gusta mucho, de música, culturales en general, en mayor o menor medida, depende, pero participo habitualmente.

P: ¿los blogs los actualizas habitualmente?

R: Uno de ellos lo tengo agonizando (risas) al pobre, bueno tengo dos blogs míos y luego participo en un tercero. Y de esos tres, uno está semi abandonado, y los otros dos si que suelo actualizarlos con cierta regularidad. El blog compartido es con un compañero y está orientado a un proyecto que tenemos en común que es un cómic. Entonces es un blog que compartimos el colega con el que estoy desarrollando este proyecto, yo mismo y una entidad que nos hemos inventado, que también forma parte del blog.

P: ¿En este caso se fundirían un poco trabajo y ocio?

R: Claro, exacto. Es que gran parte de lo que desarrollo en el trabajo me gusta bastante, entonces es una interacción entre muchos factores. Es decir, en lo que curro me gusta, y eso a su vez tiene unas influencias que me han ido formando durante toda mi vida, y es todo una sinergia que se va



retroalimentando. En mi caso no hay compartimentos estancos que estén separados, por eso os decía que me resultaba un poco difícil eso de Internet como ocio o como trabajo, es un poco complicado separarlo.

IDEAS PERSONALES SOBRE ALGUNOS TÉRMINOS

P: ¿Qué significa para ti el término multimedia?

R: Multimedia es un tipo de soporte, podemos decirlo así, de contenidos audiovisuales que lo que trata es de aunar de una manera más o menos interactiva contenidos escritos, contenidos visuales o audiovisuales, contenidos sonoros y que a su vez pueden estar en relación con otro tipo de contenidos, mediante todo tipo de enlaces o de uniones. Eso es lo que entiendo por multimedia, lo que pasa es que multimedia es un término que en mi opinión era muy preciso hasta hace unos años, pero me parece que es un término que está perdiendo un poco las fronteras porque multimedia como concepto, en mi opinión, se ha quedado pequeño. Hace diez años no lo era, hace diez años lo podías identificar como tal, pero me parece que ahora es como un núcleo en el cual se van adosando más historias y está en constante crecimiento. A mí me parece que es un término un tanto obsoleto, cuando hablamos de multimedia en general, si lo aplicas a algo en concreto pues puede funcionar.

P: ¿Crees que haya algún término ya que lo sustituya?

R: Pienso que, y tal y como van evolucionando las nuevas tecnologías, con todo el tema de las conexiones online, etc., etc., asocio más al término multimedia a lo típico de poner un CD-ROM en un ordenador que tiene una enciclopedia visual que puedes ver una foto, escuchar un audio y puedes leer un texto, vale, a mí me parece que eso está bastante superado, porque si te paras a pensarlo cualquier blog ya es multimedia, pero no es eso, porque de hecho no sólo es multimedia sino que es un espacio virtual que no tiene soporte físico y además tu tienes la capacidad de ir enriqueciéndolo, personalmente y con la contribución de otra gente, y la verdad, cómo llamar a eso, pues no lo sé, hay gente que lo llama Web 3.0, Web 4.0, llegaremos a la Web 15.0 dentro de poco(risas), y está todavía por ver porque esto va muy rápido, va súper rápido y estamos empezando, yo no sé hasta dónde vamos a llegar (risas).

P: y ¿sobre otro concepto como el hipertexto?

R: El hipertexto me parece algo bastante similar a lo que estaba comentando antes, lo que pasa es que claro, el hipertexto, su base o su razón de ser es un texto, lógicamente. En el multimedia como concepto, el texto es uno de sus factores o de sus elementos en juego. Un hipertexto es un texto en el cual, o al menos así lo entiendo yo, en el cual tu puedes acceder a otra serie de contenidos pero cuya guía, o cuya razón de ser es un texto mediante enlaces a su vez a otros textos, u otro tipo de contenidos. También me parece un término un tanto, que ya se está quedando un poquito desfasado. Lo que pasa es que el problema creo que por un lado las tecnologías, avanzan tan, este tipo de tecnologías, avanza tan deprisa, y además cada vez con contribuciones individuales o que no están muy estandarizadas, entonces hay gente en su casa que hace una aplicación que puede servir para tal, que a su vez se junta con otro que puede mejorar eso, de manera que esas cosas todavía no tienen nombre y sin embargo ya se están utilizando, o cada vez se están utilizando más. Entonces creo que toda esta historia de la terminología de los conceptos y tal, está bien pero siempre va un poquito por detrás de lo que en realidad está pasando. Lo normal es que si te metes en Internet y ves algo, cosas con el mismo estilo, la misma apariencia o la misma funcionalidad y tal vez eso no tiene nombre, y a lo mejor se le pone nombre en unos meses y simplemente por etiquetar, pero bueno, a mi me parece que es una evolución, es un proceso que va evolucionando y evolucionando.

P: Este concepto quizás no tiene tanta relación, ¿sobre el término mapa?

R: Mapa aplicado a?

P: Mapa como concepto o término

R: Mapa es un instrumento para no perderse, y saber dónde estás en un determinado momento.

P: y ¿sobre la palabra interactividad?

R: Interactividad es una palabra que me gusta más (risas) porque me parece mucho más amplia y más actual también. Interactividad son las nuevas tecnologías, interactividad es Internet, si tuviera que definirla con una palabra sería con esta, y accesibilidad, pero en fin... Interactividad es una acción en la



cual participan más de un sujeto, de una manera más o menos simultánea y que por lo tanto, se supone que enriquece, llamémoslo resultado o producto, o ente final si es que lo hay, cosa que también es discutible (risas), porque claro, todo se mueve. También es cierto que es un concepto súper abstracto, se supone que es un modo de definir un contenido por decirlo así, en el cual tu tienes la posibilidad de influir en el, además de que el influye en ti, de distintos modos y maneras. Desde jugar con una videoconsola con tu propio cuerpo como mando a distancia porque el cacharrito tiene un sensor que te está leyendo y tú estás participando en el propio juego de una manera prácticamente física, hasta dejar un mensaje en un foro, ambas cosas son interactivas.

P: ¿sobre la interfaz?

R: La interfaz es otro concepto que va a desaparecer (risas), seguramente. Interfaz es el mediador, un interfaz es un mediador entre tu y la máquina, entre comillas. Se ha ido destilando mucho como concepto desde el principio hasta que llegue a un punto en el que el interfaz serás tu. No habrá una entidad que medie entre tu y la máquina, y digo la máquina porque todo esto que estamos hablando hasta el momento, habita en máquinas, o sea, todo este caudal de información y contenidos se mueven a través de máquinas.

P: ¿Crees entonces que desaparecerá la pantalla física en un futuro?

R: Tengo mis dudas, pero si, si, por ahí voy. Y no tendremos que interactuar a lo mejor con un teclado, o con un ratón, incluso tal vez ya no se tenga que apretar un botón sino que será por otros medios, de hecho si te paras a analizarlo un poco la evolución de las interfaces desde que empezó toda la historia de la electrónica, desde mamotretos gigantes hasta cada vez más pequeños, mas pequeño y más pequeño, más intuitivo, manejable y que más se parezca en realidad a como funcionas tú en tu mundo real, es decir, cada vez más intuitivo y más parecido a como interaccionas y te desenvolves en tu mundo, como tocas un sillón, como abres un bolso o una puerta. Creo que la evolución va en ese camino, aunque tal vez estoy entrando ya en términos de la ciencia ficción o nanotecnología. Esto se ve también muy claramente sobre todo en la gente mayor que se enfrenta a tener que usar un ordenador, o tener que usar algún tipo de dispositivo electrónico, etc. les cuesta un montón adaptarse a lo que es un teclado, un ratón, o incluso un móvil que sea un

poquito complicado porque son interfaces, filtros o pasos intermedios entre yo soy yo y quiero hacer esto, pero tengo que utilizar esto, que aún se han de simplificar más para que llegue un momento en el que sean intuitivos y prácticamente no haya que explicar cómo funciona la interfaz del tipo que sea.

P: ¿cómo consideras que es tu lectura en Internet?

R: Yo creo que no me enfrento de manera distinta a cuando cojo un libro, leo un cómic o abro un periódico, eso por una parte. Por otra parte, creo que determinados contenidos que hay en Internet si que te dirigen a una lectura determinada, en cuanto a contenidos breves, muy fraccionados, que son muy rápidos o tienen un ritmo muy distinto, creo que en ese sentido como decía, el medio condiciona el mensaje y por lo tanto tu percepción del mensaje. Pero yo soy de una generación analógica, por lo tanto creo que mantengo la misma actitud cuando me enfrento a la lectura de contenidos en Internet. Hay contenidos que son de consumo rápido, contenidos fast food, entonces pues bueno, los tragas (risas) los deglutas sin saborearlos y ya está, y se acabó.

P: por ejemplo ¿crees que lees igual el periódico digital que el impreso?

R: No, y te digo por qué, a mi para determinados contenidos me gustan determinados soportes, es decir, en un periódico online me cuesta mucho leer un artículo largo por ejemplo, sin embargo en papel un periódico me lo leo, me leo la editorial, artículos de opinión, me lo leo, en Internet cuando estoy buscando ese tipo de contenido informativo, a no ser que encuentre algo que realmente llame mi atención justo en ese momento, generalmente no profundizo más porque a mi justo ese tipo de, llamémosle información, me gusta leerla en papel, pero creo que es un gusto personal. Por ejemplo soy incapaz de leerme un cómic en la pantalla del ordenador, soy totalmente incapaz, puedo mirar dos viñetas, pero no puedo leerlo completo. Es un rechazo personal, me gusta oler las páginas del cómic (sonrisas) y eso hasta el momento Internet no me lo da.

P: ¿entonces cuando lees un periódico, en papel y digital, haces una lectura lineal, siguiendo el orden impuesto?

R: No, hago lectura por mi interés en ambos, con mi caos, lo único que tengo más facilidad de leerme un artículo largo o más denso en papel que en Internet, es lo único que realmente cambia.



ASPECTOS CONCRETOS SOBRE EL MAPA MULTIMEDIA

PERCEPCIÓN

P: Ahora pasamos si te parece, a conocer tu opinión sobre las cualidades de este mapa multimedia en concreto, ¿qué es lo que más ha llamado tu atención del mapa?

R: Me ha llamado la atención su sencillez, lo cual me parece muy positivo para el tipo de producto que es, entre comillas. También la claridad, creo que es súper positivo también. Me parece que para este tipo de contenidos pasarse en complejidad en primer término, es decir, cualquier persona que llega a la página y se encuentra con la home así de entrada, creo que es contraproducente que haya un exceso de información o que la navegación sea confusa, o que a primera vista no tengas nada claro por donde puedes tirar. Eso me ha llamado la atención y me ha parecido bastante positivo. Y luego otra cosa que es accesorio, pero a veces no lo es, es que los contenidos cargan rápido, hay mucha gente que le tira para atrás al entrar en una Web y los contenidos son muy pesados, tarda mucho en cargar o generalmente los usuarios de Internet tendemos a tener muy poca paciencia, por eso esto me ha parecido... me ha llamado la atención así de entrada y me parece muy positivo.

P: ¿Qué piensas de la estética general?

R: Redundo un poco en lo que he dicho, me parece que es bastante acertada porque es muy limpia, y para este tipo de contenidos educativos insisto, me parece que eso es muy positivo. Pero claro, para poder analizar este tipo de cosas es interesante saber qué es lo que estoy viendo, es decir, a qué tipo de público va dirigido para poder tener una visión un poco más amplia y sobre todo acertada. Pero así, sin conocimientos previos, sin información previa me parece que en general está muy bien, sobre todo por la claridad y facilidad de acceso a todo lo que hay.

P: Ya que has mencionado el tema ¿cuál crees que es el target o audiencia idónea de este mapa? ¿a quién crees que va dirigido?

R: Pre-universitario

P: Recuperamos el hilo anterior y seguimos con la percepción primera ¿qué te transmiten las formas y colores?

R: Mira, esto no sé si es una tontería pero me transmite bastante serenidad, cosa que está muy bien, porque yo no soporto que me saquen de quicio en una página Web y pasa muchas veces, que te agredan visualmente, avasallando... no, no me gusta... La primera sensación es calma, tómate tu tiempo, míralo y con tranquilidad, y eso me parece que está muy bien.

P: y a través del audio ¿qué te transmite?

R: Lo mismo, igual.

P: ¿es entonces una sensación general?, ¿producida por todos los elementos?

R: Sí, exacto.

NAVEGACIÓN

P: ¿Cómo te has sentido al navegar por el mapa multimedia?

R: muy cómodo, es muy fácil y no te pierdes. No te sientes en ningún momento dónde estaba yo, cómo vuelvo a la página anterior, cómo puedo mirar otra vez esto. Está todo ahí disponible, está bastante claro.

P: ¿Se identifican fácilmente los distintos niveles de navegación?

R: Sí, sí.

P: ¿Crees que es necesario un mapa de navegación del sitio?

R: Yo soy de la opinión de que siempre es necesario un mapa de navegación del sitio, que esté ahí simplemente, independientemente un poco de los contenidos. Para este sitio en concreto me parece muy bien que esté pero no me parece imprescindible, pero me parece bien que esté. Yo lo suelo agradecer siempre.

P: ¿Puede ser debido al tamaño?, ¿al no tener exceso de contenidos?

R: Sí, claro, como no hay un número excesivo de subcontenidos me parece que es muy fácil, pero no tiendes a perderte, entre otras cosas, por cómo se ha organizado, porque me parece que está bastante bien y claro.



INTERFAZ

P: ¿La interfaz de usuario opone alguna resistencia en la navegación por el multimedia?

R: No, no, en absoluto, de hecho es lo que os comentaba antes, es muy intuitivo y cualquier persona incluso que no esté familiarizada a navegar por Internet y tal, me parece que podría plantarse delante de este piloto y sacar su provecho sin ningún problema, simplemente leyendo un poco y sabiendo cómo funciona un ratón.

P: ¿Los aspectos gráficos, de animación y de sonido son agradables y se presentan en el momento adecuado?

R: Sí son agradables y apropiados porque entre otras cosas, no saturan y se agradece. Yo personalmente, ya bastante saturados estamos a lo largo del día.

CONTENIDOS

P: esta pregunta enlaza con la lectura de caos que comentabas qué hacías ¿crees que la información presentada tiene algún tipo de organización? ¿es adecuada?

R: Sí, a ver, mi modus operandi habitual es ir pinchando los distintos apartados, en principio si tiene una lógica interna muy marcada y percibo que no voy a entender algo si previamente, o no voy a captar algo si previamente no he ido a un apartado anterior sigo un orden, pero en este caso me parece que los contenidos o distintas secciones están bastante bien definidas y marcadas, ya solamente por el título pues he ido pinchando aleatoriamente, y siempre regreso a la home para asegurarme de que no me he perdido nada. Evidentemente, cuando el contenido no es muy extenso. Hacer algo así con una home que tiene 19 subapartados es algo totalmente inoperativo, pero en este tipo de contenidos que son más sencillos y están bien estructurados no hay por qué perderse, y para eso regreso, para asegurarme de que lo he visto todo. Pero uso mi caos de lectura generalmente si estoy mínimamente familiarizado con lo que estoy mirando, es decir, si accedo a un contenido que es totalmente nuevo para mí, sí que necesito cierto orden, si la página me da ese orden lo sigo, y generalmente cuando son un tipo de contenidos también con un grado

de complejidad más alta, que requiera cierta concentración, en este caso en concreto como me parece que la organización es muy lógica, está todo bien estructurado y el contenido en sí me parece que es muy asimilable en un primer vistazo, digamos que es un lujo que te puedes permitir, que en otros casos no me puedo permitir. No sé que ejemplo poner, pero si estoy investigando algo o informarme como hace poco sobre contenido legal por ejemplo, no me puedo permitir esto, no puedo ir con el método aleatorio a mirar el contenido y luego volver al principio, ni nada de eso, sino que hay que seguir una pauta, o yo al menos me pongo una pauta un poco más estricta.

P: ¿Una pauta estricta es entonces una lectura secuencial?

R: Sí, seguir el orden más o menos exacto que me está proponiendo la propia página, si no estoy familiarizado con los contenidos tiendo a seguir los pasos que se me proponen, es decir, en un asunto, temática o contenido sobre el que no tenga una información previa o mi información previa sea mínima lo más probable es que no saque nada en claro con este método, por lo tanto más o menos sigo un orden, y eso lo sabes porque tu estás accediendo a eso voluntariamente, es decir, estoy buscando esto, llego aquí y más o menos ya sé cómo voy a funcionar respecto a la información que se me ofrece. Pero, repito que en el caso de este mapa, como es sencillo, es lógico y el contenido no es muy extenso, está muy condensado y son ideas muy claras y puntos muy definidos, creo que no hay posibilidad de que te pierdas.

P: ¿Consideras que los contenidos presentan un punto de vista sesgado, hacen referencia sexista, cultural, religiosa, etc.?

R: No tiene un punto de vista sesgado, ni sexista, ni nada de esto que me proponéis, porque son ideas muy claras y concisas, además son bastante neutras, es decir, me parece una exposición de contenido o de información, me refiero tanto al texto como a los gráficos, los mapas, etc. Entonces no me parece que tenga connotaciones de este tipo que habéis dicho, en absoluto.

P: ¿Plantea preguntas e ideas que las personas pueden desarrollar más tarde?

R: Me parece que como contenido en sí mismo me parece una puerta a profundizar, si lo que has visto, oído o leído te ha interesado mínimamente.



Creo que es un incentivo a investigar más sobre el tema o a profundizar más si tienes un mínimo interés

P: ¿Crees que el objeto mapa es esencial para presentar los contenidos o podríamos haber prescindido de él?

R: Para este tema me parece esencial, para este contenido sí, entre otras cosas porque el tema principal del que habla es un tema que implica desplazamiento, por lo tanto movilidad, ir de un punto a a un punto b , e ir de un punto a a un punto b físicamente, es un mapa.

INTERACTIVIDAD

P: ¿Crees que este multimedia permite la interactividad?

R: Permite la interactividad en el sentido en el que tu puedes decidir hasta cierto punto cómo organizas la información que se te ofrece, no permite interactividad en el sentido de que tu puedas participar en la información que se te ofrece, por lo tanto, por una parte es interactivo pero un concepto de interactividad limitado, por decirlo así. (pausa) Es interactivo en el sentido de que tienes libertad para moverte por los contenidos, de volver a repasar algo que no te haya quedado claro, etc. pero no tienes libertad de participar de alguna manera en el contenido, que para mí eso también es interactividad, claro.

P: ¿Crees que la interactividad de este multimedia pueda reforzar el conocimiento de los contenidos?

R: Sí, si porque al ser multimedia, la palabra multimedia ya implica eso. Es una invitación a, porque puedes volver a leer, seleccionar a tu interés, organizar la información que se te transmite más o menos como quieras y luego tu manera de percibirla, pero claro, evidentemente la refuerza, algo multimedia no es algo cerrado y acotado, como idea es algo que te permite volver por tus pasos y hacer un recorrido si algo se te escapa o te interesa.

NIVEL COMUNICATIVO

P: ¿Encuentras alguna relación entre los estereotipos y los mapas?

R: Esta pregunta es... (pausa) es que no sé porque me cuesta relacionar estereotipo con este mapa en concreto. Pero en general, como conceptos amplios no me cuesta asociarlos pero en un sentido inverso. (pausa) Un estereotipo es algo que en mi opinión tiene un enorme factor cultural por un lado, y subjetivo por otro lado. Y un mapa como concepto cartográfico no debería tener ninguno de estos dos factores. Por lo tanto, si asumimos que un mapa es totalmente cultural, sería complicado encontrarle un sentido a este trabajo, porque sería totalmente relativo. Por lo tanto, si estamos hablando de flujos migratorios y utilizamos como "herramienta" un mapa, tengo que dar por bueno el mapa y el contenido del que se habla, es decir, si yo considero que un mapa es totalmente subjetivo y absolutamente cultural no tendría sentido, perdería sentido el uso de esa herramienta en este trabajo. Por eso creo que como herramienta es útil pero me cuesta relacionar un mapa en este trabajo con estereotipo, en el sentido en el que un mapa es, en el siglo XXI, y un mapa tal y como lo planteáis, no de un mapa político que evidentemente pueden tener historias fronterizas, sino de las migraciones en un momento concreto y presentáis un mapa que ilustra ese momento determinado y no lo relaciono con estereotipos. (pausa) En un momento aparece un calendario, podría decir que es un estereotipo pero es un icono, que además creo que no tiene connotaciones en este caso y facilita la comprensión de lo que se quiere contar y transmitir.

P: ¿Crees que la información presentada crea lazos emotivos?

R: Sin duda, si. Es un tema muy emotivo. La forma en la que se presenta no es emotiva, pero el contenido que trata de por sí es emotivo. A mi me lo parece. Por eso creo que cualquier persona que no sea conocedora del tema y no haya tenido contacto con ese momento histórico de ninguna manera, si de pronto de enfrente a esto, me parece emotivo porque implica a muchas personas y es un proceso vital histórico que ha implicado muchas cosas, entonces en el momento en el que te decides a profundizar creo que esa emotividad se amplía incluso. El tema de las migraciones es un tema muy emotivo.

P: ¿entonces es el tema el que produce lazos emotivos, no la presentación o tratamiento del tema en cuestión?

R: Creo que es el tema, pero hay determinados detalles que ayudan. En cuanto al tema es la información pura y dura es ya de por sí emotiva. Pero



determinados detalles ayudan y no de manera circense o dramática. Además se podían haber puesto fotos, y otros recursos que tocan mucho más la fibra sensible. Pero creo que, como comentaba antes, la calma general del trabajo, la tranquilidad y el sosiego que provoca acceder a esa información y cómo accedes, creo que ayuda. También a centrarse, no condiciona de ninguna manera. Creo que hay contenidos de este estilo que desde el primer momento te están marcando ya una pauta, te hablan de un tema similar y buscan una imagen impactante, y ya da igual de lo que te hablen porque ya estás metido ahí, pero de una manera que me parece tramposa, y en este mapa eso no pasa.

P: ¿Qué elementos consideras importantes para la creación de un mapa que tenga finalidades educativas y comunicativas?

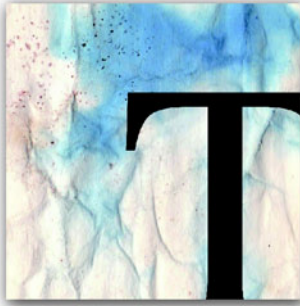
R: Me parece que en primer lugar, independientemente del target al que vaya dirigido, debe haber claridad en la exposición, algo bastante básico e importante, en el sentido de que haya una exposición bastante coherente, con sentido y lógica de lo que se quiere transmitir. Por otro lado, creo que ha de tener cierto atractivo visual, que esto no se contradice con lo que he dicho anteriormente, se puede ser sobrio en la parte visual o diseño de plantear las cosas y sin ser aburrido, manteniendo un interés. Y la tercera en discordia es que tenga un compromiso ético con lo que está contando, no hay por qué ser demagógico ni absolutamente sesgado en lo que cuentas, creo que hay que tener un compromiso con uno mismo y con la información que estás transmitiendo, para que sea una información veraz, interesante pero con un compromiso ético. (pausa) Creo que cualquier creador de contenidos audiovisuales nunca debería olvidar que tiene un compromiso con lo que está contando, y si además son contenidos educativos tiene un compromiso para y con las nuevas generaciones, esas personas que dentro de 20 años caminarán por el mundo ya adultos. Y digo esto porque me parece que un porcentaje altísimo de los contenidos, no necesariamente educativos, que también, sino contenidos simplemente, deberían tener ese compromiso porque los más jóvenes están en contacto intenso con la tecnología ya desde los 4 años. Me parece que los contenidos son altamente irresponsables por parte de quienes los producen y generan. Bueno, este ya es un tema complejo en el que entran muchos factores...

P: Muchísimas gracias, ha sido muy interesante conocer tu opinión sobre estos temas.

R: ¿Ya hemos terminado? Anda, pues gracias a vosotras, ha sido un placer.



Datos personales de la entrevistada:



Género: Mujer

Edad: 34

Formación: Licenciado en Bellas Artes

Profesión: Diseñadora Gráfica

Seudónimo: T

La entrevista se realiza el día 15 de junio de 2011, empieza a las 19 y acaba a las 19:50 horas, en casa de una de las entrevistadoras. Se había contactado con ella algún día antes telefónicamente, explicándole las razones del estudio y entrevista.

*(Registro de la conversación con grabadora digital de audio.
Abreviaturas: P. Pregunta y R. Respuesta)*

ASPECTOS PERSONALES

SOBRE TI

P: Cuéntanos un poco tu formación...

R: Soy Licenciada en Bellas Artes, después de la universidad empecé a estudiar diseño de páginas Web, que fue un poco el boom, y empecé a trabajar en eso, hice cursos de fotografía, técnicas digitales, y algún curso de filosofía de arte que me pudiese interesar.

P: Y ¿tu profesión?

R: Profesión... pues diseñadora gráfica, especializada diseño páginas Web, publicidad online y todo lo demás, cuando cae trabajo de fotografía... soy autónoma, trabajo para varios clientes, y me va bien de momento... bueno he trabajado para otros y me han dado una experiencia muy buena en marketing, y ha complementado mucho la formación que tenemos en Bellas Artes que es

muy creativa y bueno... pero bueno, ha complementado con la formación real y un poquito de Excel (risas).

RELACIÓN CON LAS TIC

P: ¿Cuál es tu frecuencia de uso de Internet?

R: A diario, prácticamente a todas horas, con el iPhone ya ni te cuento...bueno cuando duermo no (risas), pero sí estoy conectada, es una herramienta que uso para trabajar..

P: Y ¿el lugar de conexión?

R: Bueno tampoco os creáis... lo utilizo para (pausa) Facebook por ejemplo no lo utilizo en el iPhone... puede que sí alguna vez por tonterías, pero principalmente el correo, porque al ser autónoma me da libertad de moverme, ¿sabes? te han escrito un mail y lo puedes mirar rápidamente... intento tampoco no estar muy enganchada, aunque creo que sí que lo estoy.

P: y ¿el tiempo estimado más o menos?

R: Es que estoy constantemente mandando cosas por correo, con lo cual mis 6, 8 horas diarias las dedico.

RELACIONES EN INTERNET

P: Has comentado que Facebook no lo utilizas mucho...

R: Pues mirad Facebook no lo utilizo mucho, pues si puedes subir fotos de viajes, pero bueno como tengo un blog, por otro lado que sí que lo puedo publicar en Facebook, lo utilizo mucho para comunicarme con gente que está lejos, también para chatear, por eso lo del móvil que os decía, luego bueno, los cotilleos que lee todo el mundo... pero...

P: Y ¿estás en más redes sociales?

R: tengo una cuenta en Twitter pero no la utilizo mucho, es que no me dedico a escribir y creo que Twitter es una cuenta más para personas que si eres una celebrity tienes que decir absolutamente de todo y yo pues no tengo esta necesidad, no le he cogido el punto a Twitter... yo creo que con Facebook tengo



bastante, luego estoy en LinkedIn, no he encontrado trabajo allí, pero bueno está muy bien porque al ser una red no sólo de amigos sino también de profesionales sí que en algún momento puedes tirar de allí cuando necesitas algo o quieres... yo por ejemplo ofrecí mis servicios y un par de personas me llamaron y yo creo que sí, que a nivel profesional te puede dar salida, que la gente te vea que estas allí... nunca está mal porque la gente sabe que estás, pero si no te ve constantemente es como que no se acuerda, entonces que te tengan en cuenta porque si necesitan algo que se acuerden de ti y está muy bien...

P: ¿Tienes otros espacios tuyos personales?

R: Tengo un blog básicamente de viaje, y en flickr mis fotos.

P: Y ¿tienes tu propio espacio Web?

R: Tengo una página Web que es tipo dossier para que se vea mi trabajo gráfico, lo actualizo de vez en cuando, meto cosas nuevas (pausa) es para que la gente que está interesada en mi servicio pueda ver lo que hay.

P: ¿Qué tipo de lectura crees que haces en Internet?

R: Yo creo que en general, en Internet prestamos como menos la atención como el que dice, que en Internet escaneamos ¿no? me estoy acostumbrando siempre más a leer en digital porque al final ahorras papel y espacio, me lo guardo en mis documentos, al final me he acostumbrado sobre todo porque leo mucho para mi trabajo, en cuanto a libros me gusta más el formato de papel, tener mi librito y eso, pero bueno cada vez más me estoy acostumbrando a leer Internet y a centrarme más porque parece que nos centramos menos en la pantalla del ordenador para leer.

P: Y ¿haces lectura de periódico en Internet?

R: Sí leo el periódico por Internet, y cambia en el sentido de que lo lees menos, vas exactamente a lo que quieres, porque tu coges el periódico y como vas pasando las hojas vas leyendo todos los titulares, y al final lees todas las hojas, es que en Internet (pausa) allí sí que vas escaneando, tu vas buscando una noticia que te interesa, que estoy buscando, yo veo la lectura diferente que se si estás buscando algo concreto vas allí directamente...

IDEAS PERSONALES SOBRE ALGUNOS TÉRMINOS

P: Durante nuestra investigación hemos utilizado unos términos muy a menudo y que constituyen un poco el marco de la misma... El primer término sobre el cual te vamos a preguntar tu opinión es multimedia

R: Yo hay veces que me siento ya un poco como un dinosaurio (risas) multimedia cada vez lo veo más como formato digital pero no necesariamente es decir puede ser vídeo, o sea multimedia son formatos audiovisuales para mí, desde la radio, el vhs y hasta el propio Internet, que sobre todo como está todo relacionado con fotos, videos, audios... es como un ejemplo muy claro de multimedia, no sé...

P: No hay ninguna respuesta buena ni mala, lo importante es saber tu opinión...

R: Ya... sí, el multimedia es un poco todo, es audio y visual, y engloba desde documentos hasta vídeo y animación, con lo cual creo que en Internet está allí todo bien mezclado.

P: Y ¿qué entiendes por hipertexto?

R: Hipertexto es Internet puro y duro, creo que es la base de Internet, el html y la vinculación entre página,s que es como la base... es como el esqueleto ¿no?

P: y ¿por interactividad?

R: La interactividad empieza en el hipertexto porque está creando un sitio que sea interactivo, pero allí viene implicada la gente que mira y que interactúa porque sin esta gente que entra y que visita y navega, no hay interacción, porque yo puedo crear un sitio que sea interactivo pero si luego la gente no lo visita no hay ningún tipo de interactividad, es un poco un feedback que te da la gente, en mi caso cualquier cosa... es que la interactividad, es que necesitas un feedback de alguien para la interactividad, es que una obra de arte también puede ser interactiva... tu haces algo para comunicarte y necesitas un feedback de alguien ¿no?

P: ¿Sobre la interfaz?



R: Interfaz es la forma de presentar, es un poco eso, la imagen que da por ejemplo es esta pantalla de office, es como te presentan las herramientas, es aplicar las cosas, es como tu presentas la estructura de contenido y todo... tampoco he estudiado mucho de eso, soy un poco autodidacta... es como la presentas y como la diseñas de cara a la interactividad.

P: ¿Están relacionadas entonces según tu opinión?

R: Yo creo que sí porque tu estas creando una interfaz para que la gente pueda actuar con ella, yo creo que para eso sirve... y un interfaz tiene que ser comunicativo, en el sentido que tu creas un interfaz para que la gente o tú misma interactúes con ella y la puedas manejar para que se pueda utilizar un programa o un móvil...

P: Y ¿qué es un mapa para ti?

R: Pues un mapa, pensaría en una estructura pero realmente no es una estructura, pero es como un esquema que va donde las partes están vinculadas, como tu relacionas en un esquema, el esqueleto como va relacionando cada punto, una unión entre distintas partes de una estructura... es una relación de elementos, el cuerpo es un mapa, una relación de elementos... para que todo esté relacionado... Es una relación de elementos para que todo cobre un sentido... Luego me decís qué es para vosotras un mapa ¿eh? (risas)

ASPECTOS CONCRETOS SOBRE EL MAPA MULTIMEDIA

SOBRE LA PERCEPCIÓN

P: Pasamos ahora a algunos aspectos concretos del mapa multimedia... ¿Qué es lo que más ha llamado tu atención del mapa?

R: El tema... me ha llamado la atención la emigración y bueno que todo estaba, todo conectado y eso al principio si tu ves un mapa y están presentados los distintos capítulos de los que vais hablando allí, le he visto como mucha conexión a la primera... están las *causas*, las *consecuencias* (pausa) he dicho, esto va a ser fácil de leer y de ver.

P: ¿Qué piensas de la estética general?

R: Bien, yo soy un poco más cuadrada a la hora de diseñar (risas) yo soy un poco, cada vez soy más reacia al Flash, porque con el flash la gente tiende ir hacia atrás y yo soy una de ellas, y entonces de repente resulta y que de repente tengo que buscar en el menú... que cuando lo sabes lo encuentras, pero me ha chocado (pausa) es que ahora los flash no se ven en los dispositivos móviles, con lo cual ahora cuando me dicen es que es una página en flash, yo digo vamos a ver...

P: ¿Qué te transmiten las formas y colores?

R: Me ha gustado porque es una página como tranquila, me ha gustado, no es agresivo para nada, había como un fondo que es como papel con tinta y manchas y que se puede relacionar muy bien con un mapa... las manchas así puedes crear como tu propio mapa...

P: ¿Qué te transmite el audio?

R: Es que los audios así me parecen un poco intrusivos... pero la música era bonita.

P: ¿Ha sido intrusivo pero no desagradable? (risas)

R: (risas) No, bueno, vamos a ver, la música allí está bien, es que hay veces que entras en páginas y la música es super agresiva, y aquí no... y bien...

SOBRE LA NAVEGACIÓN**P: Bueno ya has comentado sobre el tema de flash y que las páginas hechas con él tienen el inconveniente de la navegación, pero en general ¿cómo te has sentido al navegar por el mapa multimedia?**

R: La página se navegaba bien, si que he visto que el menú según ibas en alguna sección, en las primeras, se iba moviendo quiero decir que yo a lo mejor primer texto introducción llegas allí y el texto estaba abajo... y el orden iba cambiando y a mi esto me ha despistado un poquito, en cambio lo de *quienes somos* y *contactar* no se movía, y el otro a mi me ha despistado un poco porque pensaba que iba a estar en el mismo sitio no sé si estaba en la primera página y veía que de repente me había cambiado, y allí me despisté un poco.



P: ¿Crees que contiene distintos niveles de navegación?

R: No, es muy plano... vamos a ver tienes la home que viene allí todo... o sea es la presentación de los puntos del contenido, pinchas y por cada uno vas a un contenido, no hay una navegación más allá, bueno tienes el pdf o el vídeo...

P: El botón de *saber más acerca de...* ¿lo has visto?

R: Era de vosotras ¿no? (pausa) a lo mejor, a ver (pausa) vamos a verlo...

(Nos ponemos ante el ordenador a verlo)

R: Ah, bueno fíjate que esto no lo he visto...

P: Y ¿verías esto como otro nivel de navegación?

R: No, no, pero bueno se despliega en la misma página, lo que haría sería resaltarlo más porque fijaos, yo no lo he visto, el vídeo era exactamente lo que se podía leer... aun así sigue siendo plano.

P: ¿Crees que es necesario un mapa de navegación del sitio?

R: Yo creo que es muy sencilla... si lo pones está bien... pero si no lo pones no pasa nada porque está muy clara la navegación, está muy clara, no hay problema... hablo desde mi experiencia de usuaria, claro... como experta dicen que siempre tienes que ponerlo, a ver... pero mi opinión es que no es vital...

SOBRE LA INTERFAZ

P: ¿La interfaz de usuario opone alguna resistencia en la navegación por el mapa multimedia?

R: ¿al diseño os referís?

P: Sí

R: No, porque el texto resalta sobre el fondo, y además cuando pasas el ratón se activan y ves que son secciones donde puedes pinchar, yo creo que no.

P: ¿Qué opinas sobre los aspectos gráficos, de animación y de sonido? ¿Se presentan en el momento adecuado?

R: (risas) la música resalta cuando se abre... y la animación que tenéis es básicamente la del mapa que se está moviendo porque realmente no hay más animación, porque el resto es video... es que en una página que es informativa tampoco metería animación, es que la veo innecesaria a no ser que la necesites para algo, para un tipo de gráfico que la vaya apoyar, pero si vas a poner información pura y dura, la animación lo que hace es distraer y ocupar espacio, y entonces (pausa) en la home me parece adecuado, que predispone a una presentación.

SOBRE LOS CONTENIDOS

P: ¿Crees que la información presentada tiene algún tipo de organización? ¿Es adecuada?

R: Sí, la de los capítulos, y parece correcta.

P: ¿Cuál es tu opinión sobre la narrativa audiovisual?

R: ¿La narrativa de los vídeos? vamos a ver, algunos (pausa) a ver, es que lo veo un apoyo tanto gráfico, es que compensa también a nivel de contenido, (pausa) es que a veces es agradable también que te cuenten, en vez de estar leyendo todo el rato ¿no?

P: ¿Plantea preguntas e ideas que las personas pueden desarrollar más tarde?

R: Yo creo que sí, que deja espacio por si te interesa lo primero para que puedas ir mirando e investigando, da buen pie.

P: ¿Crees que el objeto mapa es esencial para presentar los contenidos o podríamos haber prescindido de él?

R: Vamos a ver... del concepto mapa en algún momento se puede prescindir, pero yo creo que a mi me ha gustado la idea... es que ahora no podría ver esto sin el mapa, y además con el tema de las migraciones está muy unido ¿no? Siempre se puede hacer una página super sobria sobre migraciones y poner todo el tocho de información, pero la forma de presentarlo es una buena manera de hace también pensar y visualizar el tema en el espacio... el mapa, es



que la emigraciones no se podrían hacer sin mapa, sin movimientos, esto implica mapa, líneas... recorridos...

SOBRE LA INTERACTIVIDAD

P: ¿Crees que este multimedia permite la interactividad?

R: Sí, porque tienes allí los videos, los gráficos... sí claro.

P: ¿Crees que la interactividad de este multimedia pueda reforzar el conocimiento de los contenidos?

P: Sí, para eso habéis puesto los gráficos, habéis reforzado... en algún video era lo mismo... sí, en alguno hay más material (pausa) sí, yo creo que sí...

ASPECTOS COMUNICATIVOS

P: ¿Cuál crees que es el target o audiencia idónea de este mapa?

R: Uf... ¿target? bueno las personas que estén interesadas en el tema de las migraciones obviamente, y creo que también todos los que también hayan emigrado ¿no? pueden estar interesados porque es parte de su vida y les puede dar una información valiosa, y gente interesada en historia... es que a mí me gusta la historia, ojo... (sonríe)

P: Y ¿crees que se pueda utilizar también en Institutos, por ejemplo?

R: Ah, bueno cuando me refiero a eso es que son datos históricos... se puede utilizar en materias de enseñanza... estos son datos, datos históricos... tú lo puedes usar en un colegio... esto lo puedes utilizar en la enseñanza, puede ser una herramienta para profesores, o incluso para alumnos que quieren profundizar en el tema, a eso me refería, perdón, es que a veces son muy escueta hablando...

P: Por eso estamos aquí para preguntarte... (risas) ¿encuentras alguna relación entre los estereotipos y los mapas?

R: Un estereotipo es como una imagen que se tiene de algo... no sé cómo decir... es una imagen que la sociedad da sobre algo... los españoles somos super alegres y los alemanes son super fríos...

P: Entonces ¿es positivo o negativo?

R: Vamos a ver, yo lo veo negativo cuando intentamos estereotipar cosas sin profundizarlas y ver lo que hay detrás, bueno tampoco lo veo negativo negativo... porque entonces ya se convertiría en prejuicio... no lo sé... entonces entre estereotipos y mapa... es que yo creo que la gente relaciona al tema mapa y papel y no, no piensa... Lo primero que piensas es en el mapa terrestre ¿no? los países y la geografía, y la cosa va mucho más allá... es que la gente piensa que está relacionado con un tema geográfico y no tiene que ser siempre así... es que la primera cosa que veo es el mapa ese que te daban en el cole y que tú lo tenías que rellenar con los ríos, las provincias y los países. Otra cosa es que sepa que el mapa va más allá, porque también he estudiado cosillas en la facultad y he leído, y te das cuenta de que mapas hay muchos... esto (señalándose la palma de la mano) es un mapa, todo lo que tenga puntos en relación y que se pueda leer (pausa) es que el mapa está muy relacionado con la lectura... es decir un mapa se lee, tu puedes leer un mapa físicamente en un papel... igual tu puedes interpretar mapas en otros lugares o espacios...

P: ¿Crees que la información presentada crea lazos emotivos?

R: Yo creo que sí porque es algo histórico entonces, aunque a mí no me haya tocado por las fechas, si que es cierto que piensas en eso, en la posguerra, en la gente que se ha ido, no sé... yo también he salido de España entonces ves gente que ha emigrado, que está viviendo fuera, yo creo que si que te hace pensar en cosas, es que los procesos migratorios yo creo que son cíclicos y se están volviendo a dar por ejemplo con la crisis que hay hoy, siempre que hay periodo de crisis hay emigración porque muchas veces, o eres muy intrépido y muy aventurero, porque la gente generalmente como que no tiende... (pausa) la gente se ha sedentarizado mucho... con lo cual en principio yo sí que me he sentido tocada, porque pienso en la vinculación que hay entre la emigración y mi propia experiencia cuando he emigrado, y con la experiencia que hay en la sociedad de la emigración que se está volviendo a dar.

P: Entonces es el tema...

R: Yo creo que el propio tema es emotivo... hay muchos datos gráficos, estas presentando cosas de forma neutra... emotividad sí que puedo ver en la interfaz, en como la presentas gráficamente y en la música, por supuesto.



P: ¿Qué elementos consideras importantes para que la creación de un mapa tenga finalidades educativas y comunicativas?

R: Que sea interactivo para que sea comunicativo, y ahora el tema interactivo apoya mucho a la educación porque el que pueda jugar con la relación que puedan tener estos elementos del mapa, que lo haga vivo, que haya elementos en los que tú puedas manejar, navegar, en los que tu puedes viajar, creo que eso sería fundamental sobre todo ahora... porque creo que los niños están siempre más dispersos, yo creo que se han educado con una cultura muy visual... eso es tele, videojuegos, ordenadores, publicidad, está todo tan vinculado con lo visual... ellos ya no creo que se sienten a leer libros... sí, bueno los habrá, pero bueno en nuestra generación yo creo que te sentabas, que leías porque no tenías videojuegos o los que tenías eran muy repetitivos, entonces nosotros nos daban cosas muy sencillas... ahora yo me veo muy desbordada por la complejidad... de lo videojuegos, páginas Web, yo no estoy acostumbrada a eso, yo por ejemplo en los 3d me pierdo, es que yo me he educado con los 2D, con los planitos... (sonrisas)

P: ¿Crees que es porque te dan mucha información?

R: No estoy acostumbrada, me he criado con una serie de imágenes y me cuesta... vamos a ver, me cuesta... a ver no soy idiota, si me pongo lo pillaría pero de primeras me resulta... uy... es que ellos tienen tantos estímulos que yo creo que necesitas crearles otros estímulos que juegan con la información, que puedan navegar, manejar, porque ellos están acostumbrados a manejar.. a ellos les han acostumbrado... no tienen un índice de un libro, de las cosas que tienen que buscar.. ellos tienen una flecha que se mueve y que te da un display que te explica las cosas (pausa) o sea, es así para bien y para mal.

P: ¿Les podemos estar acostumbrando a realizar menos esfuerzo entonces?

R: No, yo no creo que sea más o menos esfuerzo porque al final ellos tienen que investigar y buscar en Internet y tienen que vérselas con unas estructuras de contenido, o con un mapa de contenido, yo creo que necesitan el estímulo de la interactividad...

P: Además esto es lo primero que has dicho... Pues hemos terminado, muchas gracias.

R: De nada.



Datos personales del entrevistado:



Género: Hombre

Edad: 26

Formación: Licenciado en Bellas Artes

Profesión: Diseñador y Profesor

Seudónimo: D

La entrevista se realiza a través de conferencia Skype, tras contactar con el entrevistado por correo electrónico a través de un familiar de una de las entrevistadas días antes, comienza puntual a las 10:30 y acaba a las 11:40 horas, el día 9 de junio de 2011. Antes de comenzar la entrevista, charlamos brevemente e intentamos solucionar problemas con el ruido en el audio, finalmente acordamos los tres dar comienzo cuando parece funcionar correctamente.

(Registro de la conversación con grabadora digital de audio. Abreviaturas: P. Pregunta y R. Respuesta)

ASPECTOS PERSONALES

SOBRE TI

P: Empezamos con unas preguntas generales sobre ti, ¿cuál ha sido tu formación?

R: Bueno, pues soy licenciado en Bellas Artes, y ahora estoy terminando el Máster de Formación del Profesorado. Antes de empezar Bellas Artes, estuve estudiando un año de Ingeniería Informática, pero lo dejé y me cambié a Bellas Artes.

P: ¿lo dejaste porque querías entrar en Bellas Artes? ¿llamaba más tu atención?

R: Me metí porque me gustaban mucho los ordenadores, pero cuando empecé la carrera realmente no sabía nada relacionado, y los primeros años tenía que estudiar todo matemáticas y no me gustaba mucho, me pasaba el día dibujando, entonces pues estaba más o menos claro.

P: y en Bellas Artes ¿has hecho alguna especialidad en concreto?

R: En 4º y 5º he tenido asignaturas de informática, como animación y modelado 3D, pero también escultura, pintura, dibujo... un poco de todo.

P: y sobre tu profesión... Bueno, estás estudiando aún ¿se podría decir que estás en la fase de formación todavía?

R: Bueno, ya he empezado a buscar trabajo, de momento estoy mirando cosas de diseño gráfico, o dar clase en academias y cosas así, pero donde puedo echar el currículum lo hecho, no le hago ascos a nada (risas).

RELACIÓN CON LAS TIC

P: Ahora las preguntas son más temáticas y nos gustaría saber ¿con qué frecuencia te conectas a Internet?

R: Todos los días, y prácticamente siempre que estoy en casa.

P: Si consigues cuantificar las horas que te conectas para ti, para tu uso personal y tu trabajo, ¿cuánto tiempo consideras que estás conectado?

R: Es difícil separarlo, porque normalmente siempre que estoy con el ordenador en casa, estoy trabajando y realmente se mezclan las cosas, porque trabajo siempre con programas en el ordenador y tengo puesto Internet por si necesito buscar cualquier cosa y tal, pues siempre lo miro. Pero vamos, que a lo mejor, poned que le dedique unas 3 horas al día a trabajar con el ordenador, y tal vez, hora y media al uso personal, entre leer los periódicos y hablar con gente, más o menos.

P: Ya has comentado que sueles conectarte desde tu casa, ¿es el principal punto desde el que te conectas?



R: Sí, pero normalmente cuando voy a la facultad pues también me suelo llevar el portátil para trabajar en las horas libres. Y desde el móvil no me conecto porque no tengo móvil, soy la última persona del mundo sin móvil (risas).

P: ¿por qué no tienes móvil?

R: No tengo móvil porque no me gusta demasiado hablar por teléfono, y no lo he necesitado nunca, entonces prescindo de el. Prefiero no estar localizable siempre.

RELACIONES EN INTERNET

P: Has comentado que te conectas para hablar con personas, ¿pertenece a alguna red social?

R: No, normalmente utilizo el Messenger. Principalmente para hablar con mi novia, porque como no tengo móvil y no me gusta demasiado hablar por teléfono y como vive a 10 minutos de mi casa, cuando quedamos normalmente, nos echamos un mensaje por el Messenger y quedamos.

P: ¿Tienes algún espacio de publicación?

R: Sí, tengo una página Web colgada con trabajos, que me hice sobre todo para aprender a escribir en html y css, y eso, ahora mismo no tengo blogs.

P: y sobre la lectura que crees que haces en Internet, es decir ¿cuál es tu manera de leer en este medio?

R: Normalmente, lo que más suelo leer en Internet suele ser prensa, entonces normalmente va por artículos, en los que luego te suelen aparecer enlaces en los lados y suelo pinchar en lo que me interesa y ya de ahí voy buscando cosas. Normalmente creo que sin un orden prefijado, voy saltando de las cosas que me interesan más.

P: Cuando realizas la lectura de la prensa en papel ¿crees que cambia?

R: Sí, porque el periódico en papel si que lo leo de una forma más lineal, empiezo por el principio por ejemplo, pero las partes que no me interesan pues a lo mejor las paso más por encima, pero es distinto que en Internet, que si

bajas por la página y ves algo más abajo, pues pinchas y ya está. En Internet voy más a donde me interesa.

IDEAS PERSONALES SOBRE ALGUNOS TÉRMINOS

P: Tenemos interés en saber tu opinión sobre algunos términos generales que son claves para nuestro estudio, ¿qué significa para ti el término multimedia?

R: Para mí un multimedia es cuando se integran sonido, vídeo, imagen, o texto enriquecido en una página Web, entonces realmente ahora cuando se está desarrollando la tecnología para tener este tipo de recursos, lo más interesante que tiene es la capacidad para combinar medios distintos en un mismo formato que sería el ordenador.

P: ¿Qué es para ti el hipertexto?

R: Es como se llama a las páginas Web con texto enriquecido, que puede tener imágenes incrustadas, enlaces y este tipo de cosas. Vamos, que en lugar de ser un texto tradicional, ese texto y ya está, es un texto que te permite referenciar otras cosas, no sólo escribiendo las referencias sino poniendo un enlace que te lleve directamente a la referencia que hace.

P: Y ¿sobre otro concepto como la interactividad?

R: Pues, para mi es que cuando tú estás usando un determinado medio, éste sea capaz de verse alterado por las acciones del usuario y que responda de alguna forma más personalizada al usuario.

P: ¿Qué entiendes por verse alterado?

R: Pues cuando hablo de alteración me refiero a que antiguamente, cuando tu accedes a un contenido, es un contenido fijo, que va a ser visto de la misma forma por todos los usuarios, sin embargo, ahora mismo una página Web que tenga una determinada aplicación de java o flash, o lo que sea, permite responder de una forma más personalizada en función del usuario que esté accediendo.



P: Y ¿sobre el término interfaz?

R: La interfaz es, digamos, como la cara de un programa o una aplicación informática que ve el usuario. Porque luego, un programa puede tener por detrás un funcionamiento que el usuario no ve, y puede estar haciendo muchos procesos que el usuario no está viendo, entonces la interfaz es lo que el usuario ve y con lo que interactúa el usuario.

P: ¿Qué es para ti un mapa?

R: Un mapa es una representación gráfica que sirve para localizar una serie de elementos, bien pueden ser geográficos, o en el caso de los mapas de información, para localizar distintos puntos de información.

ASPECTOS CONCRETOS DEL MAPA MULTIMEDIA

PERCEPCIÓN

P: Ahora pasamos a conocer tu opinión sobre las cualidades del mapa multimedia que has visto, ¿qué es lo que más ha llamado tu atención del mapa?

R: El mapa que vi, lo que tiene son como distintos puntos de información que están puestos de forma no lineal, que es una cosa que puede servir para acceder a la información de una forma, yendo más directamente a lo que te interesa. Lo que pasa es que eso también tiene la desventaja de que puede perder un poco a la hora de recoger la información, porque a lo mejor según el tema que se trate puede ser más interesante conservar la estructura lineal o puede ser más interesante una estructura así, que sea más abierta y que realmente tenga distintos puntos que uno puede mirar, pero bueno, no sé, depende según el caso. Porque por ejemplo en este mapa tiene unos epígrafes muy claros, entonces ahí a lo mejor según qué aspectos te interesen sí que puede ir en un orden distinto, pero a lo mejor con otro tipo de contenidos (pausa). Porque lo que vi hablaba de las migraciones, y te hablaba de distintos aspectos, entonces al estar separado por aspectos como el contexto, etc. es algo que se presta más si estructuras el trabajo de esa forma, pero sin embargo para una información más histórica o no sé de qué otro tipo, pero que

tenga más sentido un orden cronológico, pues tal vez fuera mejor una estructura más tradicional, pienso yo.

P: ¿Qué piensas sobre la estética general?

R: La estética a mí me ha gustado, lo que pasa es que el problema que le veo es que está hecho con flash. El problema que le veo a las cosas hechas con flash es que hay veces que son un poco incómodas de navegar porque, esto ya son manías mías como usuario de Linux, pero lo que no me gusta mucho de flash es que pierdes determinados elementos de la navegación Web como es la posibilidad de ir para atrás, y los botones, que hay veces que también lían. Que está bien tener el menú abajo para llegar a los sitios, pero hay veces que es mucho más automático si me he metido en un sitio, o quiero ir para atrás, le doy para atrás y ya está.

P: Sí, flash es un documento cerrado...

R: Sí, digamos que al ser algo con un código cerrado y que en el navegador simplemente lo ejecutas, ¿sabes? No puede crear un índice de qué parte va para adelante y para atrás, pero esto tal vez son manías personales mías un poco.

P: Bueno, creemos que flash hace pensar sobre esto, porque son sus cualidades, tal y como has comentado, ya que no permite ese tipo de navegación, también crea problemas de accesibilidad y es así, tiene esas cualidades...

R: Bueno, pero creo que es algo que preocupa a un porcentaje muy pequeño de la gente que lo usa.

P: Puede ser, pero como este mapa va dirigido en principio al ámbito educativo, sí que es muy importante...

R: Si claro, es importante.

NAVEGACIÓN

P: Ya que has hablado algo de la navegación, ¿cómo te has sentido al navegar por el mapa?



R: Complicado no ha sido, lo único es eso, que hay veces que realmente estas cosas que son la estructura del índice que tiene busca un poco que sea sencillo buscar cualquier punto de información, pues simplemente lo que he comentado antes, para mi rompe un poco eso, que realmente luego cuando le echas un vistazo, está abajo y puedes acceder a cualquier punto o volver al inicio, pero que son cosas que como que pierde rapidez simplemente.

P: Y ¿crees que contiene diferentes niveles de navegación?

R: ¿a qué os referís con diferentes niveles de navegación?

P: Bueno, la estructura de las páginas Web pueden ser jerárquicas, compuestas, etc. por ejemplo una home puede jerarquizar los contenidos interiores, luego de contenidos interiores a más específicos, cuando hablamos de niveles nos referimos a estas cualidades, niveles de acceso también...

R: Vale, entiendo. Lo vería como con dos niveles, por un lado la primera página que aparece cuando accedes. Y luego, una vez que te vas metiendo en cada punto, todos los puntos tienen la misma jerarquía, pienso yo. Lo que pasa es que tal y como está la estructura de la página, realmente en por ejemplo saber más no te cambia nada, sino que simplemente hay una ventana dinámica, donde va apareciendo la información y visualmente me funciona al mismo nivel.

P: ¿Crees que es necesario un mapa de navegación del sitio?

R: Yo creo que no. Tal vez lo único resaltar más la barra de abajo, que sin que pases el ratón por encima como que pasan un poco desapercibidas las letras en blanco sobre el fondo. Pero a parte de eso (pausa) navegué bien, lo único es una cuestión de velocidad, que al estar hecho en flash a lo mejor simplemente con un botón de ir atrás y adelante creo que sería suficiente.

P: Y aunque has comentado algo sobre los colores en el caso de los botones, ¿qué te transmiten los colores y las formas que se presentan?

R: No sé, los veo como unos colores muy tranquilos (pausa) las formas las veo bien. Llama la atención que el globo terráqueo está al revés, porque estamos acostumbrados a verlo con el hemisferio norte arriba y el hemisferio sur abajo (pausa) no sé si en el hemisferio sur lo verán al revés (risas).

P: ¿Lo viste nada más entrar o te diste cuenta después?

R: Me acabo de dar cuenta ahora mismo que lo he abierto de nuevo. Cuando ha girado y se ha visto Sudamérica, no me había fijado que era un mapa de verdad, simplemente era como la imagen así de continentes pero hasta que no he visto esa parte del mapa no me he dado cuenta, que era un globo terráqueo normal sólo que al revés, ya que Sudamérica tiene una forma muy particular y se distingue incluso del revés (risas).

P: ¿Y qué te ha transmitido el audio?

R: El audio es así como una musiquita de piano, música tranquila, un poco como música de un sitio por el que pasa la gente, ¿no? No es así como muy estridente, para que pueda ser agradable a todo el mundo.

P: Es una sensación parecida a la que has comentado sobre los colores y formas...

R: Sí, es todo como decíamos antes, para que se cree un ambiente inclusivo. Que si tal vez cogéis y de fondo ponéis a Slayer con la distorsión más bruta que podáis, pues a lo mejor hay alguien que cierra el navegador directamente.

INTERFAZ

P: ¿La interfaz de usuario opone alguna resistencia en la navegación por el multimedia?

R: No, no demasiado. Lo único que le veo es lo que ya he comentado antes, aparte de eso se puede mover uno bastante bien. Lo único es lo de poder ir para atrás y adelante, porque luego con la barra de abajo quizás lo que hace es como crear una navegación más lineal de lo que podría proponer lo que es la página en general.

P: Y ¿qué opinas sobre los aspectos gráficos, de animación y de sonido? ¿se presentan en el momento adecuado?

R: Sí, los veo bastante bien. No sé, a nivel de gráficos... ¿el mapa del mundo está hecho en 3D?

P: No, es un gráfico vectorial, bueno un clip de película en loop...



CONTENIDOS

P: Ahora trataremos de analizar los contenidos, ¿crees que la información presentada tiene algún tipo de organización?, ¿es adecuada?

R: Tiene la organización por epígrafes para tratar información así, que está hablando como de aspectos distintos. Entonces ahí, que no tenga un recorrido lineal no afecta demasiado tampoco, porque da un poco igual que empieces por uno u otro punto (pausa) excepto tal vez, las *causas* y *consecuencias* que quizás es la parte que más sentido tiene ordenar. Pero excepto esos dos puntos que yo tal vez si los hubiera agrupado, y si acaso éstos hubieran sido un punto y hubiera dejado los otros tres.

P: ¿Cuál es tu opinión sobre la narrativa audiovisual?

R: Hombre, yo creo que las animaciones sirven para dar una información que pueda ser más fácil de leer para todo el mundo. Quiero decir, que a lo mejor hay gente que si ve, yo es que soy así de raro y me da por bajar el pdf (risas) porque me siento más cómodo con eso muchas veces (risas) tengo por costumbre empezar por el pdf, pero hay gente que lo que se va a fijar en las animaciones y en el aspecto visual. Realmente Internet es un medio muy visual, y la gente está acostumbrada a ver la información como algo gráfico y en movimiento, cada vez más.

P: ¿Crees que las ideas que se presentan permiten que las personas puedan plantarse preguntas e ideas posteriormente?

R: Creo que eso, con cualquier información que se te presente que sea coherente, siempre te va a hacer que te cuestiones cosas, pero esto también va mucho con la mentalidad de cada uno, y tal vez hay alguien que lo lee y se queda tal cual, no sé.

P: ¿Crees que el objeto mapa es esencial para presentar los contenidos o podríamos haber prescindido de él?

R: Tratándose de una página que trata sobre los procesos migratorios a lo mejor tiene mucho sentido lo del mapa, aunque sea a nivel de metáfora visual. Creo que para empezar a buscar información está bien la estructura del inicio, creo que sí cumple una buena función al estar estructurado el mapa. Digamos

que la estructura en general que tiene la página te permite ir mirando distintos puntos de información, y bueno, yo creo que en una cosa así tiene su lógica este tipo de estructura, yo creo que funciona bien.

INTERACTIVIDAD

P: ¿Crees que este multimedia permite la interactividad?

R: Desde cierto punto de vista sí, pero no sería una interactividad del todo completa, porque me refiero, permite la interactividad en el sentido de que es el usuario el que decide el orden con el que lee la información, entonces sí que permite una cierta experiencia personalizada, lo que no ofrece es que la información que está ahí sea diferente, es siempre la misma sea quien sea el usuario, entonces a lo mejor entiendo lo que sería una interactividad más completa cuando ya se cambia la información que genera, pero esto estaría más orientado a otro tipo de trabajos, ya que esto es más un desarrollo teórico sobre un tema y no tiene mucho sentido, porque los datos que da van a ser esos independientemente del que lo vea, sea yo u otra persona.

P: A raíz de lo que dices, es interesante observar que tampoco ofrece diferentes niveles de dificultad de la comprensión, se mantiene siempre con la misma estructura, y podría tener información más compleja si el usuario lo requiriera y desarrollar a lo mejor más conceptos, en este sentido es homogéneo, siempre es la misma información...

R: Lo que pasa es que también lo de quedarse en la superficie o profundizar, sí que tiene lo de *saber más*, y luego también según la persona puede verse la animación y ya está, a lo mejor otra persona se descarga el texto y lo lee, y no se molesta en ver las animaciones. Así que ofrece, desde cierto punto de vista, una experiencia personalizada.

P: ¿Crees que la interactividad de este multimedia pueda reforzar el conocimiento de los contenidos?

R: Eso no lo sé, quiero decir, al final los contenidos van a reforzar su conocimiento al usuario final si se molesta en mirarlo o no. Quiero decir, que todas estas cosas interactivas, a no ser que tengan una estructura muy dinámica, tampoco van a efectuar un cambio en la actitud que tenga el usuario



hacia lo que quiere aprender o no, al final a no ser que sea algo que nos engañe un poco (risas) que es muy divertido, contra la disposición que tenga el usuario y las ganas que tenga de esforzarse en obtener información sobre esto, hay poco que hacer.

NIVEL COMUNICATIVO

P: ¿Cuál crees que es el target o audiencia para este mapa multimedia?

R: Pues no lo tengo muy claro, porque por un lado (pausa) supongo que por su estructura estaría muy bien para alumnos de Secundaria o Bachillerato, pero no lo sé. Tal vez cuando ya aparecen gráficas más de estadística en esas edades como que les da un poco igual, pero no lo sé. (pausa) Un poco por el funcionamiento a partir de esas edades. También estoy haciendo un poco de trampa porque pienso que yo en esas edades es cuando estudié algo de estas cosas (risas). Pero quiero decir, que un poco la interactividad y este tipo de presentaciones, para hacer el tema algo un poco más atractivo es lo que me hace pensar que es donde podría tener más sentido. A lo mejor estudiantes ya más mayores que se fastidien y que empollen, (risas) es una broma (risas).

P: ¿Encuentras alguna relación entre los estereotipos y los mapas?

R: Según qué estereotipos, digamos que la localización geográfica que le pones a una región siempre conlleva ciertos estereotipos que no tienen por qué ser ciertos (pausa). Lo que mencionaba antes sobre que estamos habituados a ver ordenado el globo terráqueo con el hemisferio norte hacia arriba y el sur hacia abajo, que eso realmente es una convención que no tiene ninguna razón de ser, porque realmente pues la tierra está flotando en medio del espacio y qué es arriba y qué es abajo... (pausa) y luego si que se ve el carácter de los países, ya que se tiende a sacar mucho la posición geográfica, aunque también puede haber otros factores que tengan más que ver como el clima, o este tipo de información. Sí que creo que se tiende a tener un cierto estereotipo por la localización geográfica, o por ejemplo la gente cree que cuanto más al norte es más seria o más fría, y en el sur más alegre, más abierta, menos trabajadora (risas), muchos estereotipos sí.

P: ¿Crees que la información presentada crea lazos emotivos?

R: Lo de los lazos emotivos es algo que dependerá mucho del usuario final porque también dependiendo de las sensibilidades políticas que pueda tener cada uno, todo este tema de las emigraciones pues puede activar determinadas cosas, pero eso depende mucho también de la historia familiar de cada persona, un poco con sus matices ideológicos, sociológicos y de todo tipo que pueda tener.

P: Y por último, ¿qué elementos consideras importantes para la creación de un mapa que tenga finalidades educativas y comunicativas?

R: Creo que la principal característica que tiene que tener un mapa para ser usado en educación es que pueda ser leído por todo el mundo. Entonces creo que tiene que tener una estructura que sea sencilla, aunque no sea lineal, es decir, que sea sencillo ir de un sitio a otro, que sea legible, que utilice un lenguaje que sea sencillo, creo que esto son un poco las cosas más importantes. También sería un problema de flash porque creo que un flash no podría ser leído por una aplicación de éstas para las personas que no ven, y ese tipo de cosas.

P: entonces ¿la fácil lectura es de forma y contenido?

R: Sí, porque por ejemplo lo que comento de flash para los lectores invidentes podría ser solucionado poniendo algún punto de flash que te lea los puntos en voz alta, para cualquier problema de lectura. Lo único bueno es que flash se deja aumentar de tamaño, eso facilita la lectura. (pausa) pero no se me ocurren más cosas.

P: Pues esta era la última pregunta, ha sido un placer hacer esta entrevista, muchas gracias.

R: Muy bien, de nada.



Datos personales del entrevistado:



Género: Hombre

Edad: 33

Formación: Licenciado en Comunicación Audiovisual

Profesión: Producción de gráfica cinematográfica

Seudónimo: P

La entrevista se realiza en casa de una de las entrevistadoras, comienza a las 13:05 y finaliza a las 14 horas del día 6 de junio de 2011 en Madrid. Bebemos algo fresco y nos pregunta qué tiene que hacer, le explicamos, que lo importante es conocer su punto de vista e ideas sobre las preguntas que le haremos. Damos comienzo a la entrevista.

(Registro de la conversación con grabadora digital de audio. Abreviaturas: P. Pregunta y R. Respuesta)

ASPECTOS PERSONALES

SOBRE TI

P: Para saber algo sobre ti, ¿cuál es tu profesión?

R: eh.... (pausa) bueno, diseñador gráfico... Bueno, yo lo defino como herramientas y procesos de comunicación y promoción, para obras y empresas audiovisuales, eso es así en pedante. Eso se traduce en creación de herramientas gráficas, dirección de arte de campañas y trabajos de consultoría sobre marketing cinematográfico.

P: ¿Trabajas por cuenta ajena?

R: Soy autónomo, tengo mi propio estudio, y el sistema de trabajo es que yo soy freelance, pero tengo una batería de colaboradores con los que voy desarrollando los distintos proyectos que van surgiendo.

P: ¿Cuánto tiempo hace que trabajas así?

R: Hace ya 5 años.

P: ¿Cuál es tu formación?

R: Soy licenciado en Comunicación audiovisual, por la Complutense. Eh (pausa) Técnico superior de gráfica publicitaria, en la escuela Arte 10 y luego, pues distintos cursos. Lo llamaban máster en la escuela Trazos, pero no sé si es un máster, era un curso de especialización en diseño gráfico, y luego he hecho mil cursos de temas muy concretos. Hice uno muy interesante de la Unión Europea que se llamaba Media Desing Producing, que era específico para creatividad aplicada a la promoción de medios audiovisuales, que se desarrolló fundamentalmente en la escuela de cine de Colonia, y luego alguno de los módulos fueron en Londres. Hice otro en el Instituto Europeo de Diseño de eventos, cursos he hecho setecientos mil.

P: Es decir, que seguirás formándote... además cada día descubrirás algo nuevo a través de todos esos colaboradores varios...

R: Sí, claro (pausa). Bueno, ahora en Santiago, estoy metido en un grupo, una especie de grupo creativo, que somos algo así como 20 personas, todos relacionados con el diseño gráfico y la comunicación, aunque hay perfiles muy distintos, hay diseñadores de producto, músicos, un profesor de cine, gente que hace 3D, sobre todo diseñadores gráficos pero también hay otros perfiles. Y, entonces estamos haciendo, hemos hecho como una comunidad creativa y nos reunimos una vez al mes, a veces dos en persona, y tenemos una publicación conjunta, por temas. Este mes por ejemplo, el tema va a ser, hemos propuesto que cada uno reinvente un lugar de Santiago, que haga una idea con sólo dos premisas: que sea creativa y que tenga algún sentido práctico, no que sea realizable, tiene que ser creativa pero que mejore en algún sentido práctico el sitio.

Entonces cada uno va a exponer su movida, y con ello haremos el siguiente número, y luego solemos hacer una exposición con todas las ideas. Entonces esto es súper enriquecedor, porque como además es gente que tiene perfiles



muy distintos, ...hemos hecho un banco de tiempo y colaboramos los unos con los otros para enseñarnos cosas y tal.

P: ¡qué bueno! muy interesante compartir ideas y experiencias creativas

R: Sí, además lo chulo de esto es que está totalmente abierto, todo el mundo es bienvenido, hay mucha gente que va y viene... Los que lo crearon digamos, siempre han dicho que no quieren ni instituirse como asociación, ni meter dinero, ni... bueno, no generar ninguna actividad que suponga algún factor económico, para no pervertirlo (pausa). De lo último que he hecho, así... de las experiencias digamos enriquecedoras en lo que es la profesión, ha sido de lo mejor últimamente porque los cursos están muy bien y conoces gente y tal, pero tiene un componente humano...

P: ¿Cómo os encontrasteis, virtual o físicamente?

R: Yo físicamente, porque se reunían, antes se reunían en un bar que ahora está cerrado, pero se reunían en un bar y un día hablando con el camarero del bar me preguntó a qué me dedicaba y tal, y le dije lo del diseño y me comentó que allí se reunían... Pero hay mucha gente que los ha conocido a través de Facebook, porque hay un grupo en Facebook.

RELACIÓN CON LAS TIC

P: En cuanto a tu relación con las TIC, ¿Con qué frecuencia utilizas Internet?

R: A diario.

P: y ¿cuál es o son tus lugares de conexión habituales?

R: ¿físicos?

P: Sí

R: El estudio o en cualquier lugar en el que esté trabajando, como voy un poco nómada a veces. Siempre, eh (pausa) el 90 por ciento de las veces, mi uso de Internet es profesional.

P: ¿el otro 10 lo dedicas a lo tuyo, tus intereses?

R: Sí, no uso Facebook. Es decir, tengo un perfil de Facebook ficticio para cosas de trabajo. Pero soy bastante escéptico, creo que está sobre valorado el tema de Internet, reconozco que tiene muchísimos usos prácticos, para mí por ejemplo me permite vivir como vivo, ir y venir, y acceder a muchísima información, referencias... Cada vez que tengo un proyecto, pues tengo que buscar un montón de referencias, e Internet es super útil en eso, obviamente es muy útil pero a mí, me quedo un poco en la realidad, me interesa no perder del todo el contacto con el mundo tangible.

P: Entonces te refieres a que está sobrevalorado sobre todo por las relaciones sociales en Internet porque para el trabajo dices que te viene muy bien...

R: Sí, pero para el trabajo también me viene muy bien encontrarme con gente, observar por la calle... Además creo que algún día se irá la luz y la gente se quedará muy perdida. Creo que es importante tener siempre un pie... Creo que la gente se está volcando demasiado en Internet. Y que todo es cada vez más virtual.

P: y ¿Cuánto tiempo crees que le dedicas a Internet?

R: ¿Diariamente?

P: Sí, por ejemplo.

R: pues... ¿el correo electrónico no cuenta?

P: Sí, cuenta tu tiempo de conexión

R: Pues... constante, yo diría que a lo mejor, así... bastante. En realidad, siempre que estoy currando estoy conectado a Internet, salvo que tenga que concentrarme mucho, mucho... Porque tengo como una especie de adicción a comprobar la bandeja de entrada todo el rato. Entonces hay veces que necesito irme a un sitio donde no haya Internet porque si no, no me concentro.

P: Esta adicción tendrá relación con que lo usas para el trabajo.... si necesitan algo, si te encargan cosas...

R: Claro, o si me responden... Pero es algo irracional, es como un tic nervioso. No sé, cuando tienes que concentrarte en algo, yo tengo cierta tendencia a la dispersión, entonces si tengo que hacer algo, imagínate, ir de a a b, y ahí tengo



todo un recorrido, pues hacer ese recorrido directo me cuesta muchísimo. Siempre estoy usando Internet para escapar de eso. Y por eso también veo que puede ser nocivo, esta es una de las cosas por las que no me gusta Internet, que genera adicciones.

RELACIONES EN INTERNET

P: Has comentado que tenías un perfil en Facebook, pero que no lo usas...

R: Lo uso sólo para poder visitar cuentas de Facebook de temas de trabajo. O sea, campañas de películas, y cosas así.

P: ¿Estás en alguna red social más?

R: En LinkedIn, esa sí me parece muy útil. Creo que está muy bien estructurada, y tiene la posibilidad de pedir recomendaciones, es decir, en un trabajo como el mío en el que todo funciona a base de contactos, y es un mundo muy endogámico y muy pequeño, creo que es una manera muy directa de dar una idea de dónde estás en el sector. (pausa) Y el otro día me di de alta en para compartir viajes en coche (sonrisas) porque si vengo es súper caro venir sólo, entre gasolina y peajes... Pero creo que ninguna más.

P: ¿Tienes espacios propios o compartidos de publicación?

R: Tengo mi página Web, que la publico ya, se supone que esta semana. Y participo en la publicación, la que os decía, que se llama wononom. Y tengo en proyecto lanzar otra muy sencillita, porque quiero hacer o montar una especie de productora de iniciativas sociales que aúnen creatividad con alguna intervención social. Y que se va a llamar en principio creatividad social, para publicitar todos los proyectos que van surgiendo a través de Internet. Proyectos míos y de más gente, porque ya hay una serie de cosas planteadas y quiero hacer una Web en concreto de eso para darlo a conocer.

P: ¿Cómo ves tu propia lectura en Internet?

R: Malísima, no tengo ninguna paciencia y además no leo nada en Internet, no me gusta leer en Internet porque primero supongo que voy a lo audiovisual porque requiere mucho menos esfuerzo, y luego me resulta incómodo leer en

Internet, por la pantalla, porque está muy segmentado. Supongo que soy un antiguo y tengo una manera de asimilar conocimientos mucho más lineal, quizás por eso me encantan las páginas Web que son super claras, y esta creo que me ha gustado mucho por eso, porque es muy fácil encontrar el discurso, y creo que la mayoría de las páginas Web hoy en día te pierdes, supongo que yo he asimilado una manera de obtener información no cibernética, pero supongo que los chavales jóvenes si se manejarán mejor en esa forma de leer, pero me parece que todo es muy efímero, rápido, muy poco interconectado y no creo que sea algo inherente a Internet, se puede establecer un discurso más ordenado, pero creo que se usa mal

P: ¿entonces crees que reproduces tu tipo de lectura se podría decir "analógica" en Internet, a la hora de leer?

R: Si, es analógica, o bueno... (pausa) no lo sé. No me refiero a un texto y ya está, por lo menos que haya orden en el discurso, y aunque las piezas se puedan colocar de distinta manera, no hace falta ir de 1 a 10, se puede ir de 5 a 7 si se quiere, pero que por lo menos se tenga una visión global del tema, que te ayude a comprender cada parte. Pero no, no me esfuerzo, porque además por mi trabajo tengo que estar todo el día delante del ordenador, en cuanto puedo huyo (sonrisas). Me gusta para informarme de cosas, o hablo con personas o leo papel, pero la información para mí en Internet es super rápida, me meto para encontrar información concreta, pero no leo nada en Internet, no más de 2 minutos leyendo.

P: ¿estas diferencias las encuentras en tu lectura del periódico, si es que lo lees?

R: No leo la prensa, oigo la radio.

P: ¿ha sido siempre así?

R: La radio, supongo que por vaguería, leer simple implica un esfuerzo mayor. La radio es que me encanta, me parece que transmite de manera muy directa, pero deja lugar a la imaginación. Creo que lo audiovisual al fin y al cabo nos empobrece un poco porque nos lo dan todo hecho, marca mucho el camino, sin embargo con el audio tienes que hacer la mitad de trabajo.



IDEAS PERSONALES SOBRE ALGUNOS TÉRMINOS

P: ¿Qué significa para ti el término multimedia?

R: Pues... una herramienta de comunicación, que incluye distintos medios. O sea, audiovisual, y bueno, que esté integrado en Internet, supongo. No se exactamente qué significa pero por multi-media, por la palabra pues algo que integra distintos formatos y plataformas para comunicar.

P: y ¿qué piensas sobre el hipertexto?

R: Es la base de Internet, el hecho de que no es una lectura lineal, sino hipertextual. Cada enlace te lleva a otra categoría y así, entonces es como un sistema de ramificación Internet.

P: y ¿sobre la interactividad?

R: Que requiere una participación del usuario. En el proceso de comunicación hay un retorno por parte del receptor del mensaje.

P: ¿Entonces es algo relacionado con la comunicación?

R: Sí claro.

P: ¿Cómo ejemplificas el retorno que comentas? es decir, ¿por retorno qué entiendes?

R: Pues en la comunicación interactiva alguien emite un mensaje para generar una respuesta en el que lo recibe. Entonces supongo que esa respuesta va en función del mensaje. No sé qué ejemplo poner... pero que requiera algún tipo de actividad por parte del que lo recibe.

P: ¿sobre la interfaz?

R: Es la cara visible de una página Web... El aspecto de la comunicación online, supongo.

P: y un concepto que quizás es algo distinto de los que hemos comentado, ¿el mapa, o un mapa?

R: pero ¿dentro de Internet o en general?, ¿lo que yo quiera?

P: Sí.

R: Pues un mapa es la representación de algo que te ayuda a conocerlo y a poder moverte dentro de ello.

P: y ya que lo has comentado, ¿dentro de Internet el mapa cómo lo ves?

R: Claro, pues transferido a Internet el mapa, lo primero que me viene a la cabeza es el mapa del sitio o mapa Web, que es, bueno, un esquema de todas las secciones de un sitio que te ayuda a entender la jerarquía de las distintas páginas dentro del sitio. Pero supongo que, no sé, puede tener otros sentidos menos prosaicos y más en la línea de lo que habéis hecho vosotras.

ASPECTOS CONCRETOS DEL MAPA MULTIMEDIA

PERCEPCIÓN

P: Para conocer tu percepción del mapa nos gustaría saber ¿qué es lo que más ha llamado tu atención del mapa?

R: Buena pregunta, creo que el hecho de que la ilustración represente el mapa, el globo terráqueo al revés. Eso creo, que dentro de todo, es lo que más incumple, por decirlo de alguna manera, las leyes establecidas. Es algo que no es habitual entonces por eso me llama más la atención. Lo otro, en cuanto al contenido, la navegación y tal, hay aspectos como por ejemplo las texturas son muy bonitas, aunque hay elementos originales creo que no deja de ser información puesta de una determinada manera, pero poner el mapa al revés sí que veo una intención concreta.

P: ¿y cuál crees que pueda ser esta intención?

R: Pues no lo sé, pero igual invitar a reflexionar sobre dónde está el norte y dónde está el sur, y pensar que el punto de vista que se tiene con respecto a los mapas y las personas que viven en los distintos sitios pues igual es mucho más relativo de lo que pensamos y que es bueno empatizar con otras formas de ver los mapas.

P: ¿Qué piensas de la estética general?



R: Me gusta, me gusta el concepto de la textura del fondo porque recuerda a cosas como la piel, la cultura, porque son así como dibujos o manchas de tinta, creo que todo eso son mapas de determinadas cosas. Eso me gusta. Y por lo demás, en general bien. No sé si un poco abigarrado de texto. Pero en general me parece que está todo bastante bien, práctico, se encuentra todo, se navega fácil, se entiende todo.

P: Aunque ya has ido comentando algo ¿qué te transmiten las formas y los colores?

R: Me resulta todo como muy tranquilo, es que no sé cómo decirlo. No sé si es saltarme la pregunta pero, la locución por ejemplo, la música, es todo como muy sosegado y eso me resulta muy agradable pero no sé si es quizás demasiado poco agresivo, por decirlo de alguna manera, con respecto a la temática. Es decir, el hecho de poner el mapa al revés me parece una llamada de atención importante y sin embargo, el resto del concepto gráfico es como muy amable, pero vamos, eso por ejemplo creo que favorece mucho la lectura... como que es agradable navegar por el sitio.

P: todos esos elementos ¿crees que facilitan la navegación?

R: Si, si. Los colores son muy suaves, es fácil de percibir, no sé... Por cómo están puestas las cosas.

P: ¿también te refieres al audio?

R: Claro, sobre el audio quizás me sorprende un poco porque quizás no lo veo entroncado con el concepto, pero hace el uso de la herramienta pues muy agradable.

NAVEGACIÓN

P: aunque algo ya has comentado, ¿cómo te has sentido al navegar por el mapa multimedia?

R: Pues muy bien, y me parece que es todo muy (pausa) pues eso, muy fácil de entender.

P: ¿Crees que hay distintos niveles de navegación?

R: ¡qué difícil! (risas)

P: ¿Tal vez tienes que hacer un poco de memoria?

R: Esta todo muy interconectado, es decir, hay muchas maneras posibles de llegar a los mismos sitios. Y mucha facilidad para... (pausa) hay la opción de leer, de escuchar, la opción de descargar, o sea, como muchas facilidades. Y si hay muchos niveles de navegación, pues es que no sé si es una pregunta un poco técnica que se me escapa, pero no sé, diría que es como muy circular la Web, eso es lo más elocuente que se me ocurre (risas).

P: ¿Crees que es necesario un mapa de navegación del sitio?

R: Me gusta mucho la frase *mapa del mapa* (risas), y como necesario, pues no estrictamente porque no me parece un sitio muy complicado, que es muy intuitivo. Pero no sobra, tampoco. Necesario no me parece.

P: ¿y recurriste a él?

R: Sí lo he consultado porque me ha llamado la atención la frase *mapa del mapa*. Me parece original, y redundante en el concepto.

INTERFAZ

P: ¿La interfaz de usuario opone alguna resistencia en la navegación por el multimedia?

R: No, sólo hay una pequeña crítica y es que el vídeo no está evidente, lo tienes que encontrar. Pero por lo demás es todo muy fácil.

P: ¿Qué opinas de los aspectos gráficos, de animación y de sonido? ¿se presentan en el momento adecuado?

R: Sí, me encantan las animaciones, son super claras, y creo que está todo muy bien contado, con el tiempo justo, Y además me parece que la cosa esta sofisticada de la música, la locución así como si te estuvieran contando un cuento (sonrisas) favorece mucho al mensaje, en cuanto a forma de contarlos no igual, como os decía antes, no acompaña del todo al significado, pero como manera de entregar una información me parece muy buena, me ha gustado

P: es decir ¿te parece empática? ¿te relaja?



R: Sí, me parece que es como si estuvieras tomándote algo en un bar con música de fondo (risas) y te estuvieran contando algo interesante (sonrisas). Es muy evocador, creo que os lo habéis planteado todo muy evocador, porque lo del fondo, a lo mejor es una decisión estética sin haberla pensado mucho, pero eso también te coloca, te predispone un poco a lo que vas a ver. O sea, no resulta algo meramente informativo creo. Como que enriquecen, crean ambiente y comunican.

CONTENIDOS

P: ¿crees que la información presentada tiene algún tipo de organización? ¿es adecuada?

R: Claro, tiene orden. Está el contexto, están como todas las parcelas muy bien establecidas, contexto, causas, consecuencias, tal. No sé si quizás en un primer golpe de vista, porque está en círculo el menú ¿no? Pues igual ahí destacaría un poco más... Es que es una chorrada, porque está clarísimo. Lo digo porque visualmente creo recordar que están todas iguales, entonces tienes que ver dónde está el principio. A lo mejor destacaría un poco, sí es que tiene que ser una lectura lineal, porque también me parece que son como autoconclusivas todas las piezas.

P: tu personalmente ¿cómo hiciste la lectura? ¿qué fué lo primero que visitaste?

R: Contexto, porque la palabra lo dice.

P: ¿y luego cómo seguiste?

R: Pues en el orden que me ha parecido más lógico. A través de las palabras, de lo que dice cada botón, no de qué color tenían o dónde estaban situados.

P: hemos hablado un poco ya de ello, pero ¿se te ocurre algo más sobre la narrativa audiovisual?

R: Me parece que está claramente desarrollado. Bien ilustrado todo lo que se dice, te lleva perfectamente... fueron para allá, luego volvieron... Está todo perfectamente ilustrado. Bueno, es muy sencillito, pero me parece que el discurso está perfectamente establecido.

P: ¿crees que plantea preguntas e ideas que las personas pueden desarrollar más tarde?

R: Pues, creo que te cuentan cosas, pero quizá no veo una manera inmediata, algo que genere una reacción inmediata. Es algo explicativo, que está muy bien, que te explican unas cuestiones concretas que quizás si te hace pensar, por ejemplo, en las consecuencias que... se supone que la emigración puede ser un enriquecimiento para el país de acogida y sin embargo ocasionó ciertas desigualdades y tal, eso si te hace pensar, pero bueno es que supongo que depende, porque creo que es algo un poco dirigido a, me da la sensación, a alguien que esté estudiando el tema. Alguien que no esté en esto en concreto, está bien tener esa información que igual no conocías, pero a mí no me va a hacer ir a buscar otros flujos migratorios, en concreto a mí, pero...

P: y ahora que lo has mencionado ¿qué tipo de audiencia o target crees que tiene este tipo de objeto?

R: Pues con un sentido académico, ¿no? Me da la sensación. En un sentido académico para asimilar conceptos.

P: ¿te imaginas algún nivel formativo o tipo de formación?

R: Pensando que éste es un capítulo solamente, pues para personas con cierto nivel cultural, pero como me parece que está muy bien contado, entonces no creo que sea muy difícil de entender para, casi cualquier usuario. Pero la sensación que me da es que sería un proyecto de apoyo a un estudio sobre el tema, en historia, geografía,... Como un resumen audiovisual, una manera rápida y directa de asimilar unos contenidos. Y sí que es verdad que me da la sensación de que es parte de un conjunto más amplio.

P: ¿Crees que el objeto mapa es imprescindible para presentar los contenidos o podríamos haber prescindido de el?

R: Supongo que tendríais que haber elaborado un discurso totalmente distinto. Si es que va de eso, y además creo que ilustra perfectamente lo que se está contando. Habrá maneras, siempre hay imaginación pero habría sido mucho más complicado supongo.

INTERACTIVIDAD



P: ¿Crees que este multimedia permite la interactividad?

R: Hombre, tienes que poner de tu parte para ir descubriendo las distintas secciones, en ese sentido es interactivo, pero es un mensaje de A para B y no hay retorno, entonces ahí es menos interactivo.

P: ¿Crees que la interactividad de este multimedia pueda reforzar el conocimiento de los contenidos?

R: O sea, que el hecho de que tengas que hacer el esfuerzo, de hacer un recorrido te ayuda a asimilar la información. Si fuese el capítulo de un libro, igual sería menos directo, pero... ¿cuál era la pregunta? (risas) Ya, ya, el hecho de que tengas que ir pinchando y buscando, si que te genera un recuerdo más continuado, pero hasta ahí, tampoco especialmente.

NIVEL COMUNICATIVO

P: ¿Encuentras alguna relación entre los estereotipos y los mapas?

R: Claro, un mapa es una representación, para entender algo y poder moverte dentro, y cada uno establece los mapas en función de sus intereses, incluso de una manera inconsciente. Por eso digo que me parece muy bueno el icono del mapa dado la vuelta, porque refleja eso en un sólo golpe de vista. Hay muchas representaciones, muchas manifestaciones culturales, sobre todo las imágenes y los símbolos son un elemento de presión y de tratar de cohesionar a la gente, y eso a veces en un sentido negativo también, entonces ir a los símbolos y algo tan básico como los mapas, pues me parece una manera muy drástica de tratar de cambiar ese mal uso de los símbolos.

P: ¿Crees que la información que se presentada crea lazos emotivos?

R: Pues no tanto la información que se presenta como la manera en que se presenta, por lo que os decía, en el momento en el que hablan de España, y de una realidad que yo no he vivido obviamente, pero de la que sí soy consciente, y conozco personas que han emigrado y todo eso, pues claro que te recuerda a cosas propias.

P: Entonces el tema también es emotivo...

R: Sí claro, claro. Pero supongo que dependerá de la experiencia de cada uno. También es emotivo, porque a mí en concreto, me hace relacionar esa migración de España en esos años, con la condición de receptores que tenemos ahora en España, en este aspecto me parece que es súper didáctico esto, sobre todo para las personas que no han tenido o no conocen que existió toda esa emigración de españoles. Es mucho más fácil hacer una analogía y ser un poco más tolerante pensando en los que vienen ahora.

P: ¿Qué elementos consideras importantes para la creación de un mapa que tenga finalidades educativas y comunicativas?

R: Pues básico es que sea muy fácil de leer sobre todo, y luego supongo que si esto invita a reflexionar sobre lo lícitos que son los mapas, hay que tratar de ser muy objetivos a la hora de hacerlos. Si estamos hablando de que los mapas tienen una parte subjetiva porque el que los hace, mete toda su idea del sitio, supongo que es muy difícil, pero hay que tratar tener una posición lo más objetiva posible a la hora de hacer un mapa.

P: ¿Crees que eso sea posible?

R: Creo que es complicado, por lo que decíamos antes, igual sería interesante buscar una manera de crear mapas con personas muy distintas, y tratar de generar una visión común.

P: ¿Que fuese una colaboración en la propia creación del mapa?

R: Sí, por ejemplo. Hace poco vi una presentación de un sistema de pensamiento colectivo, con unas piezas de colores en un taller, con dinámicas concretas, consiguen asignar a determinadas ideas unos valores, por ejemplo, tantas piezas rojas son un valor negativo, entonces en el grupo se genera una visión común y compartida de esos conceptos negativos y positivos. Algo así pero en la creación del mapa.

P: Bueno, nos ha encantado este diálogo, muchas gracias.

R: A mí también, gracias a vosotras.



Datos personales del entrevistado:



Género: Hombre

Edad: 34

Formación: Licenciado en Comunicación Audiovisual

Profesión: Profesor de Diseño Gráfico

Seudónimo: A

La entrevista se realiza a través de conferencia Skype, tras mantener una conversación sobre la cita por correo electrónico días antes, comienza puntual a las 11:55 y finaliza a las 12:40 horas, el día 9 de junio de 2011. Antes de comenzar la entrevista, charlamos brevemente antes de dar comienzo, ya que hacía tiempo que no hablábamos y hemos sido compañeros de estudios.

(Registro de la conversación con grabadora digital de audio. Abreviaturas: P. Pregunta y R. Respuesta)

ASPECTOS PERSONALES

SOBRE TI

P: Para saber un poco sobre ti ¿cuál ha sido tu formación?

R: Vale, pues soy licenciado en Comunicación Audiovisual, por la Universidad Complutense. Luego hice un ciclo formativo de grado superior de Ilustración. Estuve trabajando de diseñador gráfico, y luego aprobé la oposición a Artes Plásticas y ahora soy profesor.

P: Nos has dicho que eres profesor ¿nos detallas un poco más en qué áreas?

R: Sí, soy de la especialidad de Diseño Gráfico. Y dentro de mi especialidad puedo dar distintas asignaturas que están adscritas al diseño gráfico, como por ejemplo tipografía, proyectos, ilustración, un montón de materias.

P: Anteriormente, has comentado que estuviste trabajando como diseñador gráfico ¿cuánto tiempo?

R: Sí, estuve 5 años en una empresa de diseño, una agencia. Una buena parte estuve haciendo diseño gráfico, y otra parte diseñando páginas Web.

RELACIÓN CON LAS TIC

P: Para conocer tu relación con Internet ¿con qué frecuencia te conectas a Internet?

R: Todos los días.

P: Podrías decirnos ¿cuántas horas al día?

R: Lo que ocurre es que mientras estoy haciendo otras cosas está el ordenador encendido, y lo miro de vez en cuando. Entonces no sé qué decirnos. (Pausa) 3 o 5 no sé, supongo que 5 horas.

P: pero por lo que has comentado, ¿se podría decir que estás conectado prácticamente siempre, pero que chequeas de vez en cuándo?

R: Sí, no tengo un dispositivo móvil, un smartphone que tenga correo, con lo cual no estoy tan, tan conectado como creo que están aquellos que ven el correo desde el móvil, pero sí que estoy constantemente viendo las redes sociales, el correo electrónico, etc.

P: cuando lo usas, imaginamos que para temas de trabajo, o para cosas que te interesen ¿sabes para qué lo usas en tiempo?

R: Está un poco mezclado, parte de las conexiones que son a nivel profesional o temas de interés como profesor o alumno, estudiante de un máster, y muchas veces se mezcla con lo profesional porque se mezclan correos electrónicos personales, privados (pausa), está un poco mezclado.

P: y ¿el lugar habitual de conexión?

R: Pues por las mañanas es en el lugar de trabajo, y por las tardes es en casa.



RELACIONES EN INTERNET

P: Has comentado que estás en redes sociales ¿en cuál o cuáles de ellas estás?

R: Pues estoy en Facebook, twitter, y alguna red social vinculada a la imagen, o a la ilustración y diseño, como puede ser flickr, o carbonmade.

P: ¿En youtube?

R: Sí, en youtube (pausa) bueno, youtube realmente lo uso más para guardar en favoritos una serie de videos que me interesan, pero ahí no apporto yo nada. Estoy, veo y marco cosas pero no apporto material.

P: ¿en las otras si que añades cosas?

R: Sí, en las otras redes sí que apporto, o creo que apporto algo...

P: ¿Tienes espacios de publicación entonces, personales o que compartes?

R: He tenido intentos fallidos de hacer un blog, pero luego lo abandono (pausa). Tengo un espacio virtual que comparto con los alumnos, una wiki que he empezado este año a hacerla con pbworks, que conocéis muy bien (risas) y nada más, lo que está en las redes sociales.

P: Te queremos preguntar acerca de la lectura que haces dentro de Internet ¿cuál es tu manera de leer en Internet?

R: Bueno, hay como dos tipos de texto, el texto que está puesto en la página, las entradas, los post, y por otro lado aquellos pdf que puedes descargar. Entonces, los pdf que puedes descargar, si son varias páginas y me interesa lo imprimo (pausa), porque la lectura muy larga en pantalla, pues sabéis que cansa mucho. La lectura que hago de blogs a través de RSS o sindicaciones pues sí que leo en pantalla.

P: Y la lectura de por sí ¿cómo la haces, lees de otra manera?

R: ¿Os referís en papel?

P: Nos referimos a las páginas Web... es decir, tu lectura en Internet...

R: Pues imagino que siguiendo el orden que hemos aprendido todos de pequeños, de arriba a abajo y de izquierda a derecha, entonces si que creo que intento seguir un orden. Otra cosa es que los intereses o llamadas de atención vayan por otro lado y me saquen de ahí. Creo leer de principio a fin, el método que hemos aprendido y que de manera casi inconsciente cuando vas a ver una página Web empiezas a ver por arriba, no por abajo, no sé...

P: y si por ejemplo tuvieras que comparar la lectura del periódico impreso y virtual ¿cómo haces la lectura? Si es que eres lector de periódicos, claro.

R: Sí, el caso es que en el fondo es lo mismo, en un periódico pues vas pasando las páginas por ese orden que hemos aprendido todos, y vas viendo los titulares y viendo si te interesa el titular o bien la foto y te paras a leer, y en Internet pues también paseas por la página de arriba a abajo, por ese mismo orden y cuando ves un titular que te llama entras en el. Yo creo que es un poco lo mismo.

IDEAS PERSONALES SOBRE ALGUNOS TÉRMINOS GENERALES

P: En nuestro trabajo de investigación hay algunos conceptos que han sido claves y sobre los que se han centrado gran parte del trabajo, por lo tanto te vamos a preguntar ahora tu opinión sobre algunos términos, ¿qué es para ti multimedia?

R: ¿Multimedia? es un sistema en el que lees a través de distintos medios o formatos ¿no? puede ser video, puede ser texto escrito, sonido.

P: Y ¿un hipertexto?

R: Es el sistema que utilizan en Internet para llevarte de un sitio a otro, como dentro de un texto hay algo destacado pinchas allí y entras en otra parte.

P: ¿La Interactividad?

R: La capacidad que pueda tener el usuario de modificar la forma de interactuar, de entrar en este texto, es eso.



P: ¿Interfaz?

R: Es lo que se ve, es el aspecto que tiene y la navegación por así decirlo, como se refleja la navegación, es algo visual o sea, los botones, los enlaces.

P: Y ¿qué entiendes por mapa?

R: ¿Mapa?... pues una información visual esquematizada, abstracta.

ASPECTOS CONCRETOS SOBRE EL MAPA MULTIMEDIA

SOBRE LA PERCEPCIÓN

P: Vamos ahora de una parte más superflua a una más profunda, si así se puede decir, ¿qué es lo que más ha llamado tu atención del mapa?

R: Con respecto a lo que hemos hablado antes, el orden, que hay un principio y un fin, que hay una lectura lineal, puede ser.

P: ¿Qué piensas sobre de la estética general?

R: Es legible, quiero decir que puedes encontrar la información con un golpe de click, y no sé yo creo que está... que es legible.

P: ¿Qué te transmiten las formas y colores?

R: Los colores... son colores fríos... no sé, neutralidad, son colores tranquilos no cálidos.

P: ¿Qué te transmite el audio?

R: No sé, seguridad... puede ser... cuando algo te lo explican es como que estás más tranquilo, más seguro...

SOBRE LA NAVEGACIÓN

P: ¿Cómo te has sentido al navegar por el mapa multimedia?

R: pues mirad, en la primera pantalla están todos los enlaces descolocados, luego de repente cuando entras en uno de ellos ves que están ordenados abajo,

y creo que la información pues está bien colocada, es decir los enlaces están abajo que bien podrían estar arriba, pero están ordenados en cierto modo... un modo lineal, ordenado. Tal vez el tema de *créditos* y *contactar*, que no tienen tanta importancia como los otros, podría ir más abajo o a un lado, no sé, pero sí que veo que hay una colocación ordenada, de izquierda a derecha, que también podría ser de arriba a abajo, el caso es que sí que contrasta con la pantalla de inicio en la que están todos descolocados. La página de inicio te encuentras con varios puntos que sí que entiendo que el orden de lectura es de arriba abajo pero luego lo ves más claro una vez que entras en uno de ellos.

P: ¿Crees que contiene distintos niveles de navegación?

R: Puede ser, sí porque en algún caso indica por ejemplo *saber más acerca de...* y hay un enlace... Pero el resto está al mismo nivel, entiendo que es un texto que tiene un principio y un fin, y allí se lee.

P: ¿Crees que es necesario un mapa de navegación del sitio?

R: En el caso de que pudiera haber confusiones, el mapa puede aclarar un poco todos los elementos, pero yo creo que aquí, no creo que es necesario, en otros sitios, en páginas más complejas, con más entradas con más niveles yo creo que sí que es necesario para aclarar un poco visualmente a través del mapa donde estas y donde puedes ir, pero aquí bueno, no hubiera hecho falta, la propia navegación ya es su propio mapa.

P: ¿El mapa del sitio es algo que sueles utilizar?

R: Sí, cuando detecto un caos y veo que no me estoy enterando si que voy al mapa

SOBRE LA INTERFAZ

P: ¿La interfaz de usuario opone alguna resistencia en la navegación por el mapa multimedia?

R: No, yo creo que no, que no confunde.

P: ¿Qué opinas sobre los aspectos gráficos, de animación y de sonido? ¿se presentan en el momento adecuado?



R: Se presentan me imagino, yo creo que cuando el emisor pretende que los veas, es decir si, si quisiera que el video se viese después del texto escrito pues lo hubiera hecho de manera diferente, pero bueno yo creo que está bien.

P: ¿Crees que hubiera sido mejor que el video fuera autoplay?

R: No (pausa) porque es la posibilidad que tiene el lector o el visitante de la página de decidir cuando quiere verlo, se presenta en aquel momento, es allí que lo puedes ver... no porque imaginaos que vuelves a ver la página otra vez, si fuera con el autoplay sería algo que veo... por ejemplo al inicio la música es autoplay, la primera vez te gusta, la segunda vez bien, y la tercera la apagas, suelen ser un poco ya pesadas. La primera vez la aceptas pero luego cuando vuelves repetidas veces pones el botón en off.

SOBRE LOS CONTENIDOS

P: ¿Crees que la información presentada tiene algún tipo de organización? ¿es adecuada?

R: Si, cuando ves el inicio ves todos los iconos repartidos por la pantalla, que si que entiendo que hay un orden porque yo lo puedo ver de arriba abajo o leyéndolo simplemente, y luego una vez que entras en el primero de ellos que es el contexto ¿no? luego sí que reafirmas que estaba ordenado porque lo ves de forma lineal.

P: ¿Cuál es tu opinión sobre la narrativa audiovisual?

R: Está bien, quiero decir que ilustra lo que se está contando, se apoya con un gráfico, un mapa en el que cada vez que hablas de una comunidad autónoma se ilumina, cada vez que hablas de una emigración hay una flechas que suben que indican los países, hombre todos sabemos dónde está Francia, Castilla y León pero como que ayuda más a la hora de seguir el texto.

P: Entonces por lo que comentas deducimos que ¿el texto estructura la imagen?

R: La imagen va al servicio del texto, es decir, el texto es el que manda y a partir de allí cada vez que hablas de una emigración la imagen va al servicio del texto.

P: ¿Crees que plantea preguntas e ideas que las personas pueden desarrollar más tarde?

R: Pues no sé, también depende de la información previa que tenga quien lo vea, ¿no? porque si conoces mucho el mapa de las emigraciones porque has tenido una familia que tal, a lo mejor te planteas algo mas, pero si lo ves por primera vez a lo mejor no te haces más preguntas.

P: Ya que lo comentas ¿cuál crees que es el audiencia de este mapa?

R: Pues alguien que entre a ver esta información por primera vez, puede ser un estudiante de ESO, de geografía, por allí andamos, muy avanzado no, el texto habla de cosas muy generales, no sé, si a lo mejor necesitas una información porque es como una introducción, muy en profundidad no va, es para alguien como más básico, que no busque mucha información.

P: ¿Crees que el objeto mapa es esencial para presentar los contenidos o podríamos haber prescindido de él?

R: Sí, pues no lo sé, yo creo que ayuda a seguir el texto pero imprescindible a lo mejor no, por que como os decía, otra cosa es que hablara de ciudades concretas que no todo el mundo pueda ubicar, pero yo creo que a nivel general está para apoyar este texto, para ilustrarlo, pero no creo que aporte más información de la que se habla.

SOBRE LA INTERACTIVIDAD

P: ¿Crees que este multimedia permite la interactividad?

R: El usuario puede decidir que apartado ver, a pesar de ser lineal no obliga a ver una cosa antes que la otra, entonces hay libertad de decidir a cuales de estos iconos le quieres dar, también le permite descargar, lo que no le deja al usuario es intervenir, corregir, bueno si puede contactar, escribir... no sé...

P: ¿Crees que la interactividad de este multimedia pueda reforzar el conocimiento de los contenidos?

R: El hecho de que puedas decidir sí que te implica más que si eres un mero espectador.



ASPECTOS COMUNICATIVOS

P: ¿Encuentras alguna relación entre los estereotipos y los mapas?

R: No sé... me ha dejado... yo creo que no... o los tengo muy interiorizados...a lo mejor no te das cuenta de los estereotipos, es porque los asumes como normales (pausa) no creo que pueda tener relación.

P: ¿Has visto el mapamundi del principio?

R: ¿El mapamundi del principio? sí lo he visto del revés, lo he visto... pero no sé también puede ser que el sentido del giro del planeta sea en el otro pero no sé... no sé, lo veo como un efecto gráfico, no he dicho mira éstas lo han puesto al revés... lo he visto como un recurso gráfico.

P: ¿Crees que la información presentada crea lazos emotivos? Bueno ya habías comentado que depende de la experiencia individual...

R: Claro, depende de la experiencia, si tienes familiares que lo han vivido y los tienes al lado... entonces de esta manera lo vives de otra manera.

P: Y el hecho de cómo se presenta el tema, de cómo se trata, ¿Crees que pueda crear lazos emotivos?

R: En este caso yo creo que no, si se hablara de personas y salieran fotos de ellas... Pero aquí es un mapa, y los colores también son fríos, yo creo que va más en función de la experiencia que tiene el usuario.

P: ¿Qué elementos consideras importantes para que la creación de un mapa tenga finalidades educativas y comunicativas?

R: Pues, vamos a ver... qué deciros... yo intentaría que no tenga más datos el mapa de los necesarios... entonces con que esté la información que se necesite, que sea clara, creo que es suficiente.

P: Muchas gracias A, nos has dicho muchas cosas interesantes.

R: Espero, gracias a vosotras.



Datos personales del entrevistado:



Género: Hombre

Edad: 29

Formación: Licenciado en Filosofía y Letras

Profesión: Bibliotecario y Profesor de Idiomas

Seudónimo: K

La entrevista se realiza el día 3 de junio, comienza a las 19:10 y termina a las 20:08 horas, en la casa del entrevistado que muy amablemente ha invitado a las entrevistadoras tras haber sido contactado por parte de ambas para realizar dicha entrevista.

Tras un poco de nerviosismo del entrevistado por plantearse no saber contestar bien a las preguntas, se le subraya nuevamente que no hay respuestas acertadas o correctas, sino sus opiniones y puntos de vista. Le recordamos que la entrevista será anónima y agradecemos su aportación para esta investigación social. Nos ofrece un refresco y finalmente se relaja para la entrevista.

*(Registro de la conversación con grabadora digital de audio.
Abreviaturas: P. Pregunta y R. Respuesta)*

ASPECTOS PERSONALES

SOBRE TI

P: Empecemos con algunas preguntas generales sobre ti, ¿cuál es tu profesión?

R: Soy estudiante trabajador, estoy haciendo un Máster en la UNED, doy clases como profesor de lengua italiana en empresas y academias de idiomas.

P: ¿Y tú formación?

Tengo la licenciatura en filosofía y letras que conseguí en Italia, y he hecho un máster en formación de profesorado de educación secundaria obligatoria y enseñanza de idiomas. Ahora estoy cursando un máster en formación e investigación literaria y teatral en el contexto europeo.

P: ¿Tu edad?

R: 29.

RELACIÓN CON LAS TIC

P: Pasamos ahora al tema de tu relación con las TIC: ¿Con qué frecuencia te conectas a Internet?

R: Todos los días

P:¿Desde dónde te conectas habitualmente?

R: Desde mi casa, desde el trabajo, cuando tengo problemas con la conexión desde los locutorios, es decir, utilizo Internet mucho.

P:¿Cuántas horas crees estás conectado a Internet al día?

R: Al menos dos, y luego si estoy haciendo algún trabajo de investigación y necesito buscar bibliografía en alguna base de datos, 4 o 5 horas, depende, claro.

P: ¿Para qué sueles conectarte?

R: Para leer la prensa, utilizo los medios de la prensa, para películas, leer blogs, para la pornografía, para leer los correos, no chateo, así que no entro para ello... la verdad es que no pertenezco a ninguna red social, sólo utilizo el correo electrónico de toda la vida.

RELACIONES EN INTERNET

P: Ahora veamos tus relaciones en Internet, nos has comentado que no perteneces a ninguna red social, ¿tienes algún espacio de publicación propio o en grupo?



R: No tengo ningún blog, pero soy lector de algunos blogs importantes al menos eso creo yo, de periodismo independiente, y también utilizan este recurso los profes del Máster que estoy terminando, utilizan el blog para colgar material de la asignatura.

P: Pero no son blogs abiertos, tu no participas en ellos ¿no?

R: Se puede participar, es decir estamos en el campo de la Web 2.0, es decir, que se puede participar y hacer algún comentario y lo hago cuando lo considero necesario, si hay alguna cuestión que el profesor lanza allí contesto, es un poco como la cuestión de los foros de la UNED, entonces hay interacción en estos blogs.

TÉRMINOS GENERALES

P: Perfecto, ya que hablas de interacción, vamos a detenernos un momento sobre ello. Te explicamos, durante nuestro estudio utilizamos algunos términos y nos gustaría saber tu opinión o punto de vista sobre ellos, o como los definirías tú. Así que ya que hablas de interacción, ¿que es para ti la interacción?

R: La interacción es un espacio de participación. Entonces sería una situación en la que se establece con otros usuarios una comunicación en la que se puede debatir, discutir, se dialoga de alguna forma, pero hay muchas formas de interactuar. Por ejemplo se puede dejar un comentario en un artículo de prensa y allí existe un comentario del lector que toma posición o simplemente no toma posición y dice la suya y ya está. Existen muchas formas de interacción que van más allá del dialogo en una situación temporal asincrónica.

P: Y ¿la interactividad?

R: La interactividad diría que es una situación en la que la interacción se generaliza, entonces se crean canales siempre más importantes y presentes en la sociedad en la que se puede comunicar ¿es eso?. Me parece como la abstracción, la generalización del concepto de interacción...

P: Es tu punto de vista y nos parece muy interesante. Siguiendo con los términos te preguntamos ahora que es el multimedia para ti

R: El multimedia es una palabra que se utiliza mucho hoy en día, se refiere a los medios de comunicación, la radio, la telefonía, la televisión, con él se establece un sistema en el cual se trasmite contenido y el usuario utiliza estos contenidos, pero en algunos casos no puede ser partícipe en estos contenidos. La tele no te lo permite, pero la Web 2.0 si incluye esta evolución. Si que el multimedia incluye esta evolución que viene después de la TV radio y telefonía. El multimedia está claro que es un concepto mucho más sencillo... por ejemplo nos podríamos referir al multimedia sólo para la comunicación entre dos personas, sí, eso ya es multimedia, porque tal y como la TV o Internet utilizan para comunicar un sistema que está hecho por video, escritura, imágenes, sonido, música, entonces dos personas cuando hablan, tal y como estamos haciendo nosotros ahora, se están comunicando con el lenguaje visual, con el oído, y estamos en un contexto multimedia, es decir, es un contexto mucho más cercano de lo que parece. Y la verdad es que no lo veo relacionado sólo a los medios de comunicación.

P: Pero sí que parece que lo ves muy unido a la comunicación

R: Sí, si lo veo muy unido a la comunicación y a la interacción porque la comunicación incluye la interacción.

P: Bien, siguiendo con los términos, nos interesa tu idea sobre lo que es un hipertexto

R: Pues el hipertexto está relacionado a la interacción, es un texto que se plasma en la pantalla y a través de un sistema que aísla determinadas lexías, que así se llaman, te permite de buscar información clicando, a través de este sistema que se llama hipervínculo, entonces el hipertexto es como una evolución de los diccionarios, de los diccionarios ideológicos. Por ejemplos tu buscas las palabras a través de conceptos, ideologías y allí lo tienes en la red y simplemente la palabra azul subrayada se puede buscar, y entonces tienes un acceso a la información que va no tanto por contenidos ideológicos como en el caso de diccionarios clásicos que buscas por lema, sino que va por un tipo de conocimiento más general. No sé si me estoy explicando bien...

P: Se te entiende muy bien, y ya que estamos hablando de Internet ¿cuál es tu modalidad de lectura en Internet?, ¿cómo lees?



R: Ah, sí bueno un poco incómodo tumbado en la cama o sentado raro... (Se ríe) bueno leo de manera distinta a la lectura que hago de un libro normal está claro, antes de nada porque en Internet no existen las paginas, no existe el concepto de página, el mismo hipertexto no lo acepta, no lo toma en consideración y entonces estamos delante de otro tipo de recepción, no secuencial, como la lectura analógica que tiene en sí un principio cronológico de la izquierda a la derecha de arriba abajo; el propio concepto de hipertexto destruye este tipo de lectura, de recepción del medio, quizás es más, no sé, aquí hay muchas lecturas porque hay quien dice que esto se presta bien a una sociedad que sólo se informa y que no conoce, la famosa dualidad entre sociedad de la información y sociedad del conocimiento, pero yo creo que no, creo que podemos buscar sistemas para utilizar los dos medios que evidentemente suponen un tipo de recepción diferente, físicamente hablando.

P: Bien, pasamos ahora al mapa multimedia que has visto, decías que querías comentarnos algunas cosas...

R: Sí, si tenía algunas cosas que decir, entiendo que el mapa es un ejemplo, esa es la versión beta, a mí me parecen estos mapas herramientas importantes para entender conceptos, además para entender conceptos tan específicos como puede ser la emigración de un periodo histórico, funciona esta herramienta porque se utiliza un medio que permite utilizar, que prevé la explicación de una tercera persona que lee, entonces el usuario está escuchando y no está haciendo el esfuerzo él mismo de leer. La lectura supone un esfuerzo hay que decirlo, y aquí estás escuchando y además estás viendo imágenes, y la lectura esta facilitada por un sistema gráfico que lo transforma en algo ameno, y entonces yo creo que es esencial, es escueto, me parece un instrumento que puede funcionar..

P: ¿Dices didácticamente hablando?

R: Sí, y no sólo eso, también para el pasaje, el mero pasaje desde la información al conocimiento, si hubiera más sistemas o mapas conceptuales... no sé cómo se llama exactamente eso.

P: Mapa multimedia

R: Eso, mapa multimedia, pues yo creo que podrían ayudar a este pasaje de información a conocimiento, son herramientas útiles, y luego si lo utilizas como medio didáctico lo veo bien, muy útil.

ASPECTOS CONCRETOS SOBRE EL MAPA MULTIMEDIA

PERCEPCIÓN Y LECTURA

P: Bien, pasamos ahora a algunas consideraciones tuyas generales sobre el mapa, ¿qué es lo que más te ha gustado de nuestro mapa multimedia?

R: La música, ¿de quién es? es que me ha encantado, me parece que viene el autor, ya lo miro.

P: Si te viene todo en el mapa, es de un chico norteamericano

R: Bien, gracias, si eso me ha gustado pero la verdad es que la música está fuera del contenido pero está dentro del mapa, hay una operación estética, la música no está vinculando el contenido, está haciendo algo para construir este momento ameno de la recepción de la información, es como la función que tiene la música en mucho cine, que es externa y sólo comenta los hechos, y aquí pasa lo mismo... (piensa un momento)

Me gustó además el rigor, es decir: en el mapa está la información relativa a los autores del mismo y la referencia, allí se dice que está sacado del texto de la obra de una estudiosa, o socióloga, que ha escrito sobre el tema de la emigración, y eso es muy importante, sí porque en muchos casos, en Internet, ya que estamos hablando de medios cuya recepción se hace en Internet, eso no aparece. Entonces muchas veces en Internet, el problema es que hay muchas páginas con problemas sobre los autores, problemas de antigüedad, y aquí en cambio está muy bien explicado, y luego me ha gustado la gráfica, y el hecho de que me parece que este tipo de construcción con respecto a determinados contenidos pueda funcionar para asimilarlos.

P: Y las partes negativas, y ya sabes que nadie se ofende aquí, ¿hay alguna crítica?



R: No, no... sólo he llegado a un momento de decir: ¡vaya, esto dura un segundo! y me hubiera gustado que durara más, y buscar más información... pero claro esto es una ejemplificación, y como tal está muy bien.

P: ¿Hay cosas que consideras que no funcionen bien?

R: No, no he notado nada de eso, ahora la cuestión de la música es un plus, con respecto al contenido, que estaba muy bien estructurado, o sea es una buena muestra de un ejemplo de cómo se puede estructurar un mapa multimedia con el fin de transmitir información y conocimiento.

P: Una pregunta, ¿has visto al pdf de donde hemos sacado el contenido?

R: No, la verdad es que no he podido porque he tenido algunos problemas con mi ordenador para ver el pdf, allí venía el texto original ¿no?, ¿es largo?

P: Son dos páginas del texto *Atlas de las migraciones de Le Monde Diplomatique*.

R: Ok, vaya no lo he podido ver, pero bueno esto está muy bien y luego está bien el hecho de que haya una referencia, o sea se utiliza el hipertexto y por ejemplo se remite la información a Wikipedia sobre, por ejemplo, el tema del petróleo etc. que también genera esta babel de información que me parece importante tenerla a mano, te remite a otros contenidos y esto está muy bien, genera interés y curiosidad.

P: ¿Crees que hay elementos que sobran en el mapa?

R: No, es un ejemplo, no hay suficientes elementos para decir algo así, lo veo factible eso sí, es decir en absoluto es un buen ejemplo.

P: Y ¿qué es lo primero que ha llamado tu atención durante el visionado?

R: El color de la arena del mapamundi, (se ríe) se estaba hablando de una determinada zona geográfica y yo podía ver de lo que se estaba hablando, y si, vamos, viene muy bien muchas veces. O sea la emigración va hacia Europa occidental y de repente la he podido visualizar y esto es un aspecto muy importante, eso sí, la visualización de la información.

P: Y ya que has hablado del mapamundi, te has dado cuenta de algo distinto en él, algo que no sueles ver?

R: No, no recuerdo.

P: El hecho de que el mapamundi estuviese del revés, ¿lo has visto?

R: No, la verdad es que no me he fijado, no sé, no lo he visto bien quizás...lo siento.

P: O bueno tal vez no te haya llamado la atención, pero no te justifiques, no hay respuesta equivocadas ya te lo hemos comentado... y entendemos que te hayan llamado la atención los colores, por ejemplo...

R: Si, cierto.

LENGUAJE MULTIMEDIA

P: Bien, hablemos ahora de unos aspectos más del lenguaje multimedia ¿cuáles son los lenguajes ves en el?

R: Yo lo veo como los lenguajes básicos, es decir, tiene el aporte audiovisual, tiene también el aporte de la escritura, es un texto que se ve, y en el caso de vuestro multimedia tiene una lectura amena que no chocaba con el resto, estaba bien armonizado y equilibrado, luego bueno los gráficos no los he visto muy a fondo.

P: Ya que hablas del lenguaje ¿cómo ves el lenguaje del texto? ¿de tipo formal, informal, etc.?

R: Lo veo, sí lo veo que se inserta en el estilo que se suele llamar argumentativo expositivo y utiliza un español estándar, es sencillo y denotativo, es decir está hablando de algo concreto con referencias concretas y se entiende perfectamente, yo creo que es el tipo de lenguaje que se tiene utilizar para transmitir información y conceptos así, y didácticamente lo veo muy bien.

P: Y ¿crees que uno de estos lenguajes, de los que has hablado, predomina más sobre otro, o como lo ves?



R: Buena pregunta, espera, a ver la verdad es que si tengo la respuesta, yo no creo que ninguno predomine... si creo que hay muy buen equilibrio entre todos los lenguajes, aparte de que es cortito y dentro de su brevedad es perfecto el equilibrio que hay entre todos los lenguajes.

P: Entonces no ves predominancia de uno sobre otro

R: No, ninguno se quiere imponer, está clarísimo que yo puedo leer, acercarme a ese mapa sin la necesidad de escuchar la voz de la locutora, pero la voz de ella es un plus y me parece perfecto, entonces no sé, si diciéndote eso te estoy diciendo que lo que predomina es el aspecto visual, tanto en su forma de escritura, como de imágenes de mapamundi, yo creo que ojalá se pudiera profundizar y hacer un mapa de verdad más completo, ojalá pudierais seguir con vuestro estudio y ampliar este mapa haciendo uno que te cuenta, como en este caso, la cuestión de la migraciones y además siendo tan equilibrado.

P: Y ¿crees que si se quitara el audio pasaría algo sobre la comprensión general?

R: No, no. Yo creo que se comprendería, y estaríamos en frente a algo como Wikipedia donde no hay aportes de sonido pero estás utilizando el hipertexto, en vuestro mapa también está este mismo principio de hipertexto, de hipervínculos.

El lenguaje visual aquí tiene un plus, y hace el mapa muy ameno, si nosotros leemos o navegamos en la Web acerca de un argumento "X" por ejemplo, nos metemos en una wiki simplemente tenemos el lenguaje de la escritura, que con los hipervínculos nos hace desplazar y acceder a información, con este principio y funciona como sistema!. Aquí hay más cosas porque la parte visual, con las imágenes y los gráficos, que yo no he visto bien, pero si he visto bien el mapa, ayudan y son un plus.

P: ¿Ves que estos lenguajes convergen en una única unidad?

R: Si, estoy convencido de eso, las imágenes son de fácil lectura, no estaba el texto cargado de demasiada información y era fácil llegar a su comprensión gracias al aporte de todo.

NAVEGACIÓN

P: Bien, pasemos ahora a otro tema, ¿has tenido algún tipo de dificultad en la navegación?

R: No porque es fácil moverte, es pequeño y claro. En un mapa más complejo y con más contenido uno se puede perder pero aquí no, y bueno como decía antes existe el matiz entre información y conocimiento, y yo creo que este mapa audiovisual puede aspirar a transmitir conocimiento más que información.

P: Perdona, que entiendes exactamente por información y comunicación, ¿dónde está para ti la diferencia entre información y conocimiento?

R: La información es como el periódico QUÉ, ellos transmiten información y no hay elaboración, es decir no hay una interpretación, es mera transmisión de hechos, de datos que pasan, es como el ANSA, transmite información y punto. En cambio periódicos como QUÉ te transmiten una información puntual, precisa, y no reelaboran esta información, no hay interpretación, hay otros periódicos que al contrario reelaboran estos hechos y allí interpretan y allí estaríamos en otros campos: en el campo del conocimiento, ¿no? entonces para conocer es necesario, interpretar los hechos que suceden y pasan, y es necesario darle una clave de lectura elaboración a partir de una cierta distancia intelectual, y son todas cosas que yo veo en un multimedia como el vuestro, desarrollado y grande, digamos.

Entonces volviendo a la pregunta que me hacías supongo que en un mapa que transmite más conocimiento a lo mejor hay que pensar a la manera en la que hay que jerarquizar esta información, enumerar por ejemplo de modo que el usuario se pueda mover de manera más autónoma y sin perderse en la babel de la anarquía de la información, que no sabes dónde empieza y termina porque, y volvemos al asunto de antes si un libro empieza en la página 1 y va hasta la página 100 y de arriba y abajo, pues allí no, entonces el formato supone otro tipo de pautas para dirigir al usuario.

P: Bien, ¿te fijaste que hay un pequeño mapa de navegación?

R: Yo he seguido el orden de los libros, es decir, he clicado antes en la información en el hipertexto que estaba a la izquierda y luego a la derecha, lo he hecho de manera secuencial.



P: Sin embargo antes comentaste que en Internet cuando te conectas, tu lectura es totalmente no secuencial así que ¿depende del objeto al cual te estás enfrentando?

R: Sí claro, depende de ello, el mapa que habéis elaborado vosotras me parece que te permite hacer de alguna forma una lectura secuencial, si sigues de izquierda a derecha, pero a lo mejor no todo el mundo se sabe manejar bien, entonces quizás hay que pensar en una forma o con la enumeración progresiva, o a-b-c no sé, es una idea.

P: ¿No te has perdido entonces?

R: No, la verdad es que no, porque me parece que te pone flechas.

P: Has hecho una lectura secuencial por lo has dicho, ¿porque estabas inspirado en ella o porque querías ver todo?, ¿estabas proyectado hacia ella?

R: Mmm (piensa un momento), buena pregunta, está muy bien que me lo hayáis preguntado porque no hay en realidad una manera única de leer, ni siquiera un libro que se supone que se lea de la página 1 a las 100, entonces se puede leer de muchas formas, construir... no sé, será que yo soy muy conservador, pero me ha parecido la forma más eficaz o la forma en la que yo estoy acostumbrado a leer.

EDUCOMUNICACIÓN

P: Cambiemos un momento de tema, como decías, aquí están involucrados varios sentidos al haber lenguajes distintos que convergen, ¿cómo ves esto?

R: Buena pregunta, si, lo veo necesario a la hora de asimilar conceptos y gracias a la asimilación de conceptos podemos llegar a comprender un hecho de forma más completa, ¿no?. Estoy convencido de que la mera trasmisión del contenido por parte de un profesor que da las típicas clases magistrales es un método obsoleto hoy en día, si consideramos a autores como Gardner, él de las inteligencias múltiples, toda la escuela americana lo ha dicho y lo han entendido desde los años 70, han dicho que se puede comprender un hecho utilizando todos los sentidos, no sólo escuchando, entonces un mapa

multimedia ya implica todos los sentidos, o sea está involucrando a todos los sentidos... el tacto... bueno es involuntario y no está directamente relacionado con el conocimiento... (pausa).

En todo caso la recepción que ve involucrados los sentidos yo creo que facilita mucho más a la hora de comprender un hecho, y desde luego de estudiarlo, y allí ya entramos en lo que decía antes del conocimiento y no de la mera recepción. Por ejemplo si tuviéramos que estudiar un hecho histórico y tuviéramos la posibilidad de organizar una obra de teatro acerca de ese período histórico, yo creo que daría mucha más información porque estaríamos involucrados como sujetos activos en la realización de algo que tiene que ver con este movimiento histórico, y entonces eso está clarísimo que ayuda mucho más, no hay comparación con la sola escucha o la mera lectura, aunque ella supone a un sujeto activo y como hablamos antes.

P: Vamos a hablar un momento de estereotipos, dijiste que no te diste cuenta del mapamundi del principio que está puesto del revés es decir de sur a norte y no al revés como se suele representar, ¿qué opinas?

R: Me parece interesante, y bueno la verdad es que veo necesario deconstruir los mapas porque tenemos el peso de una tradición histórica que evidentemente ha construido los mapas de forma eurocéntrica. África que es un continente enorme siempre lo hemos visto reducido en su tamaño, con lo cual yo creo que es necesario hacer este tipo de discurso, lo veo interesante y necesario porque me parece más plural y más correcto intelectualmente.

P: Cuando has visto el mapa, ¿crees que tú has podido dar una interpretación personal libre del contenido?

R: No creo que haya suficiente contenido para decir algo así, no hay tanta información como para llegar a este tipo de cuestión, yo allí veo un hecho: la emigración en una época determinada, y se me proporciona información sobre un peculiar momento histórico y la información está elaborada de forma objetiva, distante.

P: Sigamos con el tema didáctico, ¿qué papel consideras que juega en el ámbito didáctico la representación visual de los mapas?

R: Yo lo veo como un instrumento potencialmente eficaz a la hora de jerarquizar la información, es decir estructurar la información de manera que el



usuario pueda, en nuestra época, si nos referimos a estudiantes de secundaria y vemos las dificultades que tienen para comprender un texto escrito, yo estoy seguro que este discurso es más general, bueno no tengo datos, pero creo que no valga sólo para los de secundaria, pero yo creo que un mapa multimedia pueda ayudarte a la hora de entender un texto porque la labor que está detrás es una labor de jerarquización de las ideas, y estructuración de las ideas de forma gradual, quiero decir se puede partir de una idea principal como un hecho principal para luego desarrollar las otras informaciones, y esto te supone también elegir tu cuál es tu interés, y tu camino hacia la lectura, es decir puedes no leer algunas partes pero te quedas con la idea principal... no sé, yo creo que vuestro mapa va al grano y esto facilita mucho la comprensión lectora.

P: Y ¿tu como profesor en una aula como lo utilizarías?

R: Se puede utilizar de muchas formas, no sé... en una clase se puede pensar por ejemplo en cómo construir un mapa multimedia y esto supone un esfuerzo para comprender un texto, resumir la información como habéis hecho vosotras con el artículo de la socióloga, y a partir de allí distribuir esta información en un espacio que es el del audio y vídeo, y es muy positivo porque supondría al alumnado un esfuerzo no sólo de comprensión sino de elaboración del texto y luego si sólo lo utilizamos como hecho dado también lo veo genial porque ya viene la información resumida, estructurada.

P: ¿Crees que el mapa puede ser utilizado en otro ámbito que no sea educativo?

R: Sí, por ejemplo en una conferencia, yo creo que hoy en una conferencia hay un señor que habla y gente que escucha, y muy a menudo se duerme (se ríe) en cambio en un mapa con audio y vídeo la información está bien estructurada, resumida con todos los aportes que hemos visto antes de los lenguajes, es un sistema anti-sueño... (se ríe) y vale dentro y fuera del aula... y también como instrumento que puede utilizar un ciudadano... o un usuario por ejemplo que se quiere informar sobre cómo funciona el sistema electoral, yo creo que eso puede ayudar, ¿no? En cualquier ámbito en definitiva.

P: ¿Para qué tipo de audiencia crees que está destinado?

R: Pues mira para estudiantes sin duda, pero también para ciudadanos que quieran informarse sobre la emigración de España... estudiantes de secundaria,

ahora si hablamos de vuestro mapa, claro es un ejemplo, es un mapa en potencia, depende de cómo vais a desarrollarlo luego, pero si, un nivel intermedio o alto de escolarización, es un resumen, de un artículo académico con lo cual el nivel es muy alto.

P: Hablamos antes de interactividad, lo retomamos ahora un momento: ¿Te has fijado en el apartado *contactar*?

R: Sí, si lo he visto, eso es la muestra de cómo el usuario que lee este mapa multimedia pueda hacer preguntas, estamos en la época de la Web 2.0 es decir la época en la que el usuario puede decir la suya puede preguntar, puede leer información acerca de los temas, entonces ya estamos en un ámbito muy contemporáneo y actual... no sé si es necesario pero es el momento histórico en el que estamos y el mapa lo refleja todo... lo veo muy democrático, responde al mismo principio de las wikis en las que no son instituciones institucionalizadas, vaya redundancia (se ríe) quiero decir importantes, altas, que deciden qué tipo de información y cómo seleccionarla, sino que como las wikis construyen la información a partir de una horizontalidad colectiva... y por que no, a lo mejor un usuario experto del tema podría decir: mira yo he hecho otro estudio y a lo mejor podría querer contrastar la información que tiene con la del autora de la que sacaste el contenido, me gusta que exista la Wikipedia... claro hay que verificar la información, muchas veces hay que averiguar lo que la wiki dice, porque no siempre será verdadera, pero claro es un proceso *in process*, entonces lo veo importante y bien, lo valoro muy positivamente.

P: Perfecto, creemos haber tocado todos los puntos que nos interesaban, muchas gracias por tu colaboración.

R: A vosotras chicas, espero haber sido útil y no haber dicho tonterías (sonríe).



Datos personales del entrevistado:



Género: Hombre

Edad: 32

Formación: Diplomado en Educación Social

Profesión: Educador Social

Seudónimo: F

La entrevista tiene lugar el día 3 de junio, empieza a las 12:30 y termina a las 13:40 horas. Se realiza via Skype, tanto las entrevistadoras como el entrevistado se encuentran en sus propios domicilios.

Tras la explicación previa a la entrevista sobre el anonimato de la misma y la necesidad de conocer sus puntos de vista y opinión sobre algunos temas y puntos clave haciendo hincapié en como no hay respuestas correctas o equivocadas, se agradece de antemano a F su colaboración y tiempo.

*(Registro de la conversación con grabadora digital de audio.
Abreviaturas: P. Pregunta y R. Respuesta)*

ASPECTOS PERSONALES

SOBRE TI

P: Empecemos con algunas preguntas generales sobre ti, ¿cuál es tu profesión?

R: Bien, os cuento, soy educador social y me dedico principalmente a temas relacionados con la formación, la formación para profesionales de la educación, tanto profesorados, educadores sociales, como monitores de tiempo libre y en el ámbito de la educación no formal, y digamos que el tema principal es la aplicación social y educativa de las TIC en los procesos de organización social y

procesos educativos, y digamos a grandes rasgos que es eso. Luego mi trabajo se concreta en organizar o impartir cursos, impartir jornadas, seminarios, también desarrollar proyectos concretos en el ámbito educativo, especialmente vinculado a la comunidad de aprendizaje y así, mas o menos.

P: Nos comentas un poco tu formación en general

R: Pues, como decía, soy educador social, hice la diplomatura en la UNED, actualmente estoy cursando el Máster en Comunicación y Educación en la Red, que es un posgrado oficial de la misma universidad, luego tengo formación complementaria, sobre todo vinculada a la educación no formal, como pueden ser cursos de educación intercultural, formación de formadores en cuestiones más metodológicas y más teóricas del ámbito de la educación, seminarios más específicos, y luego, bueno podría ser, bueno diría paradójicamente, pero creo que es algo que es parte de nuestra realidad, de la sociedad del conocimiento, mi formación en tecnologías de la información y comunicación, no tengo una formación reglada de ningún tipo más allá de algún curso en concreto, pero por ejemplo en el ámbito de la radio creativa, mi formación es bastante autónoma, aunque autonomía hoy teniendo a disposición Internet es un aprendizaje en conversación con otra gente que no conoces, pero que está en los foros y que compartes cosas y tus conocimientos en blogs y tutoriales, y en un montón de formatos diversos, por ejemplo si que me he formado bastante en tema de formación online por ejemplo, antes cuando hablaba de mi trabajo no lo decía pero si que me he formado bastante en el uso de plataformas moodles, en la administración, instalación y diseño para poder impartir cursos, y de hecho hace un par de años publicamos un cuadernito que era sobre eso, la formación presencial y virtual en las organizaciones sociales.

P: Bien, nos queda tu edad...

R: Tengo 32 años, me quedan dos meses para cumplir 33.

RELACIÓN CON LAS TIC

P: Pasamos ahora a tu relación con las TIC, que hemos visto utilizas mucho pero vamos a concretizar, ¿con qué frecuencia te conectas a Internet, para cuantificarlo de alguna manera?

R: O sea yo, vamos diariamente uso Internet, que es mi herramienta principal de trabajo y aprendizaje, y digamos que cuando no lo utilizo es porque tengo



que salir para un curso o reunión, pero trabajo bastante en casa y yo sí, lo uso a diario, ¿queréis horas?

P: Sí, si puedes sí, y sobretodo separar las que son las horas que le dedicas para el trabajo y los que son momentos personales.

R: Claro es difícil separar, porque el trabajo como los momentos de aprendizaje porque por ejemplo el Máster pide muchas horas de conexión, y luego el trabajo que yo hago voluntario de militante en muchas organizaciones requiere actividades en la Red, crear páginas Web, editar un audio o colgarlo en una red social, dedico muchas horas del día a estar con el ordenador, los días que no salgo vamos puedo estar entre las 8 y 10 horas conectado.

P: ¿Y desde dónde te conectas?

R: Desde mi casa, que es mi centro de trabajo

P: Así que te conectas para el trabajo, tus cosas personales...

R: Diría... la formación, educación y aprendizaje, ocio y participación.

RELACIONES EN INTERNET

P: Bueno siguiendo un poco con tus relaciones con Internet, ¿pertenece a alguna Red social?

R: Sí, a Facebook, y estoy también investigando una red social alternativa que se llama Lorea y tengo cuentas en (pausa) digamos que las comunidades virtuales se están transformando cada vez más en redes sociales, y tengo cuenta en cuentas que tienen un alto componente de red social, como ibox, youtube, este tipo, tengo cuentas en twitter, marcadores sociales en Mister Wong... así.

P: Algún espacio de publicación tuyo o de grupo?

R: Si, El blog de participasion.org es un blog colectivo donde participo, luego tengo mi propio blog del Máster donde vuelco tareas, luego participo en portales colectivos, yo vivo en Aranjuez y tenemos un portal colectivo que se llama Aldearelia.org, también estoy en la mesa de tecnología de Madrid donde también publico cosas, aquí en Aranjuez también en la radio, también en la radio local...

P: Eres muy activo... haces muchas cosas...

R: (Se ríe) Bueno no tantas como me gustaría, pero bueno...

TÉRMINOS GENERALES

P: Pasamos ahora a algunas consideraciones sobre algunos términos que hemos tratado en nuestra investigación y estudio, ¿cuál es tu idea sobre el termino multimedia?

R: Para mí el término multimedia hace referencia a diversos tipos de contenidos que podemos encontrar, pero sobretodo hace referencia al audiovisual, o sea que así a secas para mí el multimedia es como previo al digital, aunque digamos que el digital con el tema de la convergencia mediática se aplica también a otros formatos y dispositivos.

P: ¿Qué es para ti un hipertexto?

R: Por hipertexto, es un formato de... a ver, un hipertexto sería un texto que se da a partir de la aparición del HTML que digamos es un lenguaje de etiquetas que da formas y que permite un acceso diferente a el de la lectura, no me sale la palabra, lineal... que permite un acercamiento diferente a los textos, que además puede incorporar otros lenguajes como el audiovisual, pero lo interesante es que permite un recorrido diferente del propio texto, y de hecho los textos los leemos y los hipertextos los navegamos.

P: Nos ha encantado ésta última frase... (risas). ¿Qué entiendes por interactividad?

R: Para mí personalmente, hace referencia a... o sea, lo veo un término muy comercial, es una coletilla que se ha puesto muy de moda, para mí, en muchas cosas, entonces la interactividad es algo que hoy en día todo tiene que ser interactivo, ¿no?. Realmente la interactividad a lo que hace referencia, o creo que hace referencia, es a la interacción entre una persona y una maquina ¿no? Entonces, bueno creo que se ha hecho un uso bastante comercial del término y que realmente pues interactividad no es algo tan novedoso, lo que pasa es que en una sociedad en la que la tecnología está tan... o sea en la tecnología información y comunicacion que permite aumentar los niveles de interactividad, esa tecnología está presente, es lógico que por otro lado que se hable de ello... pero lo veo muy distinto de lo que es la interacción.

P: ¿y cuál es la diferencia entre los dos términos?

R: La interacción es principalmente entre personas, y es la base del aprendizaje, es la madre del cordero (risas). La interacción sería el método por el cual aprendemos cualquier cosa y aprendemos a ser personas en una



sociedad determinada, o sea la interacción es lo que nos permite construir nuestro mundo y construir la realidad ¿no? por eso lo veo tan distinto de la interactividad.

P: Bien, ¿qué es para ti la interfaz?

R: Para mí la interfaz sería... es digamos el... es como la ventana a través la cual miramos algo ¿no? que implicaría por un lado el dispositivo que tenemos y por otro lado pues el diseño que tiene el dispositivo, y las posibilidades que nos ofrece.

P: Perfecto, y otro término sobre el cual nos interesa tu opinión es el de mapa, ¿que es para ti un mapa?

R: Para mí un mapa es una herramienta que nos sirve para movernos sobre un terreno.

P: Bien, ahora nos dices ¿cómo lees en Internet? ¿de la misma manera que un texto impreso o no?

R: Para mí cambia bastante, aunque llevo bastante tiempo, digamos familiarizado con el tema de los ordenadores, sigo siendo de la generación del papel, así que si tengo que leer un texto largo en general recurro al papel, estoy hablando pues eso, de libros, tanto técnicos como novelas, ensayos suelo tirar más del papel, y en Internet me cuesta leer más los textos largos, también porque paso mucho tiempo en Internet y cuando leo prefiero cambiar, aunque sea para sentarme en otros sitios y con otra postura.

P: El periódico, por ejemplo, entonces ¿si puedes lo lees en el formato analógico?

R: Ah, pues si mira, justo el periódico combino porque una cosa que me molesta bastante de los periódicos son todas estas tonterías que dan con él, de dvds, y como te cobran mas por ello me molesta, y entonces lo leo en Internet, pero por ejemplo si viajo, si voy a Madrid u otro sitio, siempre lo compro en papel.

P: y ¿técnicamente como lees?, es decir en el formato analógico estamos acostumbrados a leer de izquierda a derecha y ¿en Internet cómo lo haces?

R: La verdad es que cambio... que cambia mi lectura... hago como varias lecturas, la verdad es que normalmente en Internet es difícil encontrar sólo texto, y una cosa que facilita aquí es el diseño del propio texto porque ves los enlaces, ves los tamaños diferentes de letras, de colores o lo que sea, si hay video o imágenes, ¿no? entonces normalmente hecho varias ojeadas antes de

decir esto merece la pena me lo leo... leo más como un poquito en diagonal al principio, y si veo que me interesa me paro.

P: Bien, y si estas en con periódico en papel ¿lees tal y como te propone el propio periódico o vas buceando digamos al azar?

R: No, no sigo el orden preestablecido porque un periódico lo que tiene, o sea un periódico tiene una estructura que se mantiene, que te permite acceder bastante fácilmente a lo que tú quieres, entonces generalmente me leo la columna que viene en la contraportada, luego voy a un columnista que está en tal sitio, luego me leo el editorial si me interesa el tema, luego puedo seguir un poco más el orden más lineal, para seguir la actualidad digamos.

P: Y ¿lo mismo haces con el periódico online?

R: Allí mucho más, allí si hay algo que está más resaltado por lo que sea porque muchas veces te fijas antes, pues allí sí que no hay linealidad de ningún tipo.

ASPECTOS CONCRETOS SOBRE EL MAPA MULTIMEDIA

SOBRE LA PERCEPCIÓN Y LECTURA

P: Bien, pasamos ahora al mapa multimedia en cuestión, como primera impresión ¿qué es lo que más te ha gustado del mapa?

R: Lo primero es que me parece que tiene un diseño atractivo es decir, lo vi y me resultó atractivo, luego, el tema me parece interesante, y luego digamos lo que más me ha gustado es la variedad de formatos, o sea el hecho de que el mismo contenido esté presentado en distintos formatos, lo destacaría también.

P: Y ¿lo que menos te llamado la atención o lo que menos te ha gustado?

R: mmh, pues...vale, mmh... o sea más que no me haya gustado, la parte que me pareció digamos menos practica por decirlo de alguna manera, sería la navegación, he echado de menos... eso igual por la costumbre de linealidad, de adelante para atrás, he tendido a buscar el retorno en el navegador, y claro que en el navegador no funciona el retorno dentro del mapa, entonces tienes que... digamos que necesitas entender la estructura para poder moverte, en vez de que tengas unos botones claros y distintos, bastante distintos del resto, que



sea para adelante, para atrás e inicio, que por ejemplo el inicio se confunde con los temas, entonces esta parte es la que menos...

P: Entonces ¿se puede decir que has tenido algún problemas navegando?

R: Si, esa ha sido la dificultad, digamos mayor, a la hora de navegar, estos botones y el hecho de que el inicio se confunde con los temas, y entonces me parece que a la hora de navegar eso complicaba un poco la navegación.

P: ¿Has consultado el mapa de navegación?

R: Si, si... digamos que para ver el mapa... o sea, yo es algo que no suelo mirar a priori porque digamos que me sumerjo en el contenido y luego ya cuando me he dado una vuelta he ido al mapa, ¿sabes? pero después, porque además para ir al mapa tienes que ir al principio.

P: Así que comentabas que generalmente no utilizas los mapas de navegación...

R: El mapa del sitio no, no suelo utilizarlo.

P: Y ¿crees que en este caso podríamos haber prescindido de él? o ¿crees que a otros usuarios le podría facilitar la lectura?

R: Si, si creo que está bien tenerlo, se usará en la medida en la que sea necesario, depende de cada persona... pero lo veo como un punto positivo, útil... puede ser la típica cosa que nunca utilizas pero que está bien que esté, porque en un momento dado sí que la utilizas... o sea que sí que está bien que esté.

P: ¿Crees que hay elementos en el mapa que sobran?

R: Mmm... (pausa) o sea, como sobrar no veo que sobre nada.

P: ¿Y que faltan?

R: Vale, lo que os decía de la navegación por un lado y en relación con eso creo que el botón de inicio para mi lo pondría en un sitio que estuviera bien identificado, en un lugar más claro, así como algo independiente, no sé si habéis visto las barritas estas que te dicen donde estás, y luego la barrita ésta "Esta usted en el curso de no sé que"... es decir lo tienes todo seguido, entonces sabes dónde estás, o algo así, o eso del botón de inicio más claro para poder volver siempre allí... es verdad que no hace falta porque debajo están los temas y te puedes mover bien, pero separar lo que son los contenidos, los ítems del propio mapa, cada uno de los temas que planteáis con la navegación, yo sí que lo separaría... y por ejemplo me ha confundido que hay uno de los ítems que se llama *puntos de salida y llegada* y lo he conectado más con la navegación que con un contenido.

P: Muy interesante, ¿qué es lo que más ha llamado tu atención en el visionado

R: Eso, es lo que os comentaba al principio, o sea que el diseño me ha gustado, que el tema me interesaba, y que la propia estructura me parece atractiva de consultar.

P: No sabemos si te has dado cuenta de que el mapamundi del principio está puesto del revés es decir de sur a norte, y no viceversa...

R: ah, pues no, no me había fijado... pero ahora que lo veo... pues, está guay... No lo había visto... sólo había identificado que era un mapamundi.

P: Y ¿cuáles fueron los elementos que te permitieron identificarlo?

R: Pues, yo creo que intuyes la esfera que está girando, y luego supongo que las imágenes de continentes que te vienen a la cabeza.

P: ¿Entonces has visto tu propia imagen mental?

R: Sí, eso es... no me he parado en la propia imagen.

LENGUAJES MULTIMEDIA

P: Muy interesante... bien, y pasando ahora a otro tema, él del lenguaje, ¿qué tipo de lenguajes ves que estén en este mapa multimedia?

R: Pues, el hecho que... lo que destaco... a ver, que me había apuntado cositas... ¿dónde está? ah, digamos que en tema de accesibilidad me parece que está muy bien, digamos que el mismo contenido aparezca en muchos formatos, es decir está el texto, está el audio, está la propia animación multimedia que te permite seguir el contenido, y me parece que tanto en tema de accesibilidad como de poder seguir el contenido, y de uso educativo, me parece que está estupendo de hecho, yo a nivel educativo lo veo como un documento válido, útil... ah, antes me preguntabas por cosas que echaba de menos, lo ampliaría con el acceso a la red, desde el punto de vista más educativo, de poder ampliar con otra información para que no nos quedara en un documento cerrado.

P: F ¿Has visto que dentro de cada sección, bueno no en todas, hay un link que se llama *saber más acerca de...*?

R: Ah, ahora ya lo veo... ah, bien, bien, estupendo... no lo había visto.

P: El tipo de lenguaje del texto ¿cómo lo ves?

R: Lo veo sencillo, se entiende bien, y lo veo adecuado al contenido.



P: ¿Crees hay un lenguaje que predomine sobre otro, si es que predomina alguno?

R: Creo que el menos visible es el escrito... o sea (pausa) bueno yo le he hecho menos caso al escrito, sobre todo cuando me he dado cuenta que el audio cuenta lo mismo que hay aquí... porque es así, ¿no? (risas)

P: Si, si, es así.

R: Al principio leía el texto y luego veía el mapa, pero luego cuando me di cuenta que eran lo mismo, sólo veía el mapa.

P: Vale, bien, con lo cual si pudieses eliminar algún lenguaje...

R: Yo no eliminaría ninguno, yo creo que todos son importantes y que es complementario... el mapa está hecho en flash... no sé cuánto es accesible el texto a personas con discapacidad visual... pero en cualquier caso lo mantendría, digo el texto... todos los lenguajes son importantes... y porque con un programita podría leer el texto... hombre está el audio, ah! eso otra cosa que tenía apuntada, es que... igual que cuando entras está puesta en autoplay la música en los diferentes ítems, no hay un autoplay en la animación y yo creo que sólo por meter esto mejoraría mucho la accesibilidad del documento.

P: Interesante... ¿y qué opinas del aspecto sonoro?

Si, mira tenía una nota de eso, ayudaría a ubicar donde estás el usar diferentes músicas o colores, o sea llegar a ver que un sitio es diferente de otro, bueno de alguna manera por ejemplo con la música te ayuda a situarte fácilmente, y saber que estas en otro lado, sabes que sea una música muy bajita de fondo pero tu coco ya te sitúa en otro lado.

P: y acerca de la imagen ¿cómo la ves en general?

R: Si creo que en algunos casos estaría bien que tuviera más contraste entre el propio texto y la propia imagen, para que fuera más cómodo de leer, y luego si que creo que en la parte, digamos multimedia, cuando aparece el mapita el texto, igual que al final.. digamos que se acaba la animación y vuelve al principio, y te queda la misma imagen que en el resto de ítems que es un poco para mi la dificultad, porque si por ejemplo la pelota azul donde pone procesos migratorios en España, te pusiera el nombre de dónde estás, aunque bueno arriba lo tienes, pero yo tiendo mucho más a mirar allí, al centro la pelota azul que arriba, y esto ayudaría , yo lo he hecho así vamos, entonces si al final la animación se parase con una última imagen a modo resumen, te queda una imagen final que recoge todo, entonces como que de allí apuntaras la idea, el conocimiento que quieres transmitir.

P: Volviendo al tema de la navegación ya nos has comentado cosas, hablando de tu propia navegación, ¿cómo la has hecho?

R: saltando... navegué un poco saltando sobre lo que me llamaba la atención.

P: bien, ¿y cómo sabías que habías navegado por todo?

R: Pues eso es una de las cosas que me ha costado... Es decir, yo volví al principio y repasé, porque claro cuando vas pinchando va desapareciendo en el que estás, y claro como los tienes todos, no sabes por cuales has pasado y por cuales no, y entonces volvía al principio y veía los que había.

P: Y este procedimiento de ir un poco al azar como decías tú ¿lo haces en la Web en general?

R: Soy así, que le vamos a hacer (risas)

P: Y nos parece muy bien (risas)

R: No, bueno, es una forma de acercarse a las cosas en general... Digamos que aquí funcionan distintos tipos de inteligencias, ¿no? y en este caso la mía es una inteligencia práctica, es decir pruebo cómo funcionan las cosas, después me remito a una inteligencia más académica cuando no entiendo algo, busco un manual, un mapa de navegación, para enterarme de las cosas, y luego ya directamente pregunto a la gente, oye esto como va, entro ya en un proceso comunicativo... vamos, sería un proceso, es el que yo suelo hacer. Es que lo hago igual con una Web que con una lavadora (risas).

P: Pasemos ahora al tema de la educomunicación...

R: Si queréis os cuento algunas cositas más sobre aspectos digamos más técnicos del mapa, y luego pasamos a este tema...

P: Sí claro, nos parece perfecto.

Tenía una cosa más... una de las cosas que destaco en positivo es la variedad de formatos como os decía, que hay texto, animación vídeo, que lo veo muy complementario, muy facilitador, pero luego las partes de descargas por ejemplo, el archivo de descarga del vídeo es un mov ¿no?

P: Sí.

R: entonces esto igual no es muy estándar, entonces habría que buscar formatos que sean más estándar u ofrecer más formatos, pues por ejemplo avi u ogg, que cubran un poco más la parte Windows y la parte Linux, es que mucha gente que se lo descargue puede que no tenga el quicktime, es para utilizar un archivo más estándar como es el pdf o por ejemplo meter el mp3 para que la gente pueda tener el audio... ah, bueno el tema de la licencia esta



guay ,que esté reflejado y que sea *creative common*. Pasamos a la educomunicación ahora si queréis.

EDUCOMUNICACIÓN

P: Bien gracias, ¿qué sentidos crees que has sentido más involucrados durante el visionado del mapa?

R: Yo creo que sobre todo en la parte visual, lo del mapita, de las flechas, de seguir lo que va apareciendo, es lo que más destacaría... la vista predomina.

P: ¿Cuál es tu valoración de uso del mapa? antes comentaste que lo veías didácticamente correcto...

R: Sí, yo creo que vista la parte ésta de los enlaces, yo creo que está genial, es decir que sirve perfectamente para, o sea como una biblioteca de consulta o una enciclopedia sobre el tema, le veo bastante jugo, se puede navegar bien en ella, y se puede sacar un montón de información, didácticamente y educativamente lo veo bien, muy bien.

P: ¿Y para que personas lo ves apropiado? Nos referimos a la edad

R: Pues lo veo bien pues en general a partir de secundaria, lo veo estupendo y para cualquier persona, cualquier usuario interesado en el tema.

P: Bien, volviendo al tema de antes sobre la convergencia de medios, dijiste que tú lo veías ¿crees que haya convergencia?

R: Más que convergencia de medios, creo que hay convergencia de formatos, creo que este mapa tal y como está pensado tiene bastantes dificultades para ser conectado con un dispositivo móvil por ejemplo, tal y como está pensado por lo menos ahora tal y como está diseñado, por eso creo que una parte en la que tú puedes acceder a información sólo del texto, no como pensando en la versión móvil del mapa, te puedes descargar el video si tienes una buena conexión, o descargarte el formato mp3 si te gusta más, facilitaría esta convergencia de medios el poderte descargar el mp3 y llevártelo cuando estás en el tren, o yo que sé...

Creo que sobretodo es un documento de convergencia de formatos, es multimedia y a nivel interactivo digamos que es una interactividad media a la que estamos más o menos acostumbrados, con esta idea de enciclopedia se podría mejorar la interactividad, si fuese un documento no solamente abierto en el sentido de conectado con otras cosas, sino modificable... lo que pasa que ésta es una cosa muy compleja, haría falta una aplicación Web en la que tu

estás modificando el contenido multimedia... o sea, esto por ejemplo yo creo que esto mismo en un *prezi*, que es una herramienta de presentaciones que funciona con flash y que te permite combinar imágenes texto, video, es una herramienta muy sencilla, en el sentido de limitado diría yo, entonces con una aplicación más potente de este tipo este mapa allí de forma colaborativa sería muy potente, y se podría modificar por una comunidad virtual o por un grupo de personas, dependiendo claro...

En potencia tiene la base para tener una buena interactividad.

Ahora mismo el falta el aspecto colaborativo, sabiendo que es una cosa muy difícil de montar.

P: ¿Has visto el apartado del *contactar*?, ¿qué opinas?

R: Creo que es una cosa que debe de estar, pero eso lo típico por si hay error, por si alguien quiere decir algo, pero no lo veo como algo que repercuta en la parte colaborativa... Creo que es importante que la gente pueda contactar... En el propio documento no va más allá de esto... está bien para que la gente se ponga en contacto por otros motivos.

P: ¿Has visto los pdfs?

R: Los pdfs no los he descargado, no se por qué ya que en general agradezco mucho encontrar las cosas en pdf.

P: ¿Crees que el contenido del propio mapa está bien explicado?

R: Creo que es una organización bien organizada, en distintos formatos que facilita la información, y no sé si algo mas, pero en conexión con otras cosas, lo veo por ejemplo con un grupo de chavales para trabajar el tema, yo recomendaría esta Web y otras en la que buscar información sabiendo que aquí esta presentada de manera fácil y comprensible...

P: ¿Si fueses un profesor lo utilizarías entonces?

R: Si, utilizaría esta Web y otras Web para que la información se pueda complementar y contrastar.

P: ¿Ves alguna relación entre estereotipo y mapa en general, y luego entre este mapa y los estereotipos?

R: La verdad es que no me he fijado, la lectura que he hecho igual no ha sido muy profunda... no, no me ha llamado especialmente la atención y no es algo que he analizado en especial.

P: ¿Visualmente tampoco has visto algo estereotipado?

R: No.



P: Y saliendo de nuestro mapa, ¿crees que pueda haber alguna relación, es decir en general, si piensas en un mapa y piensas en los estereotipos?, ¿ves algunas relaciones?

R: Pues... creo que hay estereotipo en relación con los mapas, pero... y cosas... digamos... de todo tipo... la cuestión es que hay una distribución general norte-sur, o centro-periferia, o como lo queramos llamar que se reflejan en los mapas ¿no? y claro que tiene una disposición geográfica sabiendo que luego las realidades de cada sitio son complejas, y que también reflejan estas mismas diferencias o sea me refiero sobretodo a estereotipos socioeconómicos si que hay, y que entiendo este tipo de conexión... Pero no creo en vuestro caso, que es un proceso migratorio concreto en España entre el 60 y el 73, pues no es algo que me haya llamado especialmente la atención.

P: Has dicho que lo has visto bien como herramienta didáctica, con lo cual crees que se puede llegar a un aprendizaje crítico, y los elementos que lo facilitarían ¿cuáles serían?

R: Creo que puede servir para tener un planteamiento crítico pero por la propia información que tiene o sea lo veo como que... sobretodo en el contexto... o sea en un momento en el que España se cree que es el centro del mundo porque recibe emigrantes, el ver que la situación no siempre ha sido así y que de hecho en ocasiones hemos sido un país que ha emigrado bastante, me parece interesante por el propio enfoque y contenido, no creo que la elaboración produzca este conocimiento crítico, tiene que ver en cómo se utiliza esta herramienta dentro de otras historias, y que si tal vez esto tuviera un foro, la gente que lo visitara podría debatir, si lo utilizamos como un recurso didáctico en un contexto de aprendizaje también depende de cómo lo planteamos, o sea el uso del profesor.

P: ¿Qué destrezas crees que desarrolla el mapa multimedia en comparación con el texto escrito, que estaba en pdf?

R: Yo creo que favorece la lectura que está digamos mas (pausa) aunque pesa más lo multimedia pero porque también llama más la atención, tiene mas espacio, mas hueco dentro de la propia presentación, yo creo que fomenta la capacidad lectora, que sobre todo el lenguaje audiovisual es necesario para poderse acercar al mapa, y una lectura a nivel de competencias que exige a la vez que favorece el que te sepas mover por un documento que no es lineal, y creo que esta disposición te permite conectar bastante bien los diferentes

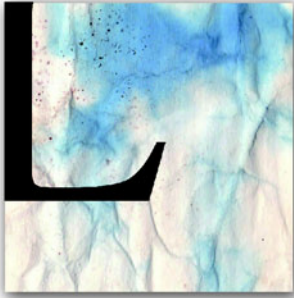
elementos, o sea que el mapa se traslada a tu cabeza, de los cuatro o cinco puntos que se ubican allí... no sé si os referís a eso...

P: Sí, muy bien, ha sido muy interesante, en la conversación se han tocado todos los temas que nos interesaban... muchas gracias F.

R: Gracias a vosotras



Datos personales de la entrevistada:



Género: Mujer

Edad: 32

Formación: Diplomada en Educación Infantil y Psicopedagogía

Profesión: Profesora de Infantil

Seudónimo: L

La entrevista se realiza el día 8 de junio de 2011, empieza a las 18:45 y finaliza a las 19:30 horas, en la casa de la entrevistada, que orgullosa y visiblemente emocionada de que se le entrevistase para una investigación de carácter social, nos invita a un refresco. A L se la había contactado algún día antes telefónicamente explicándole las razones del estudio y entrevista.

(Registro de la conversación con grabadora digital de audio. Abreviaturas: P. Pregunta y R. Respuesta)

ASPECTOS PERSONALES

SOBRE TI

P: Bien vamos a empezar, te subrayamos una vez más que no hay respuestas correctas o equivocadas y que lo que nos interesa es tu punto de vista sobre algunas temáticas, y sobre el mapa multimedia.

R: Vale, perfecto... cuando queráis.

P: Empecemos con tu edad

R: Tengo 32 años.

P: Bien, ¿tu formación?

R: Estudié Educación Infantil en Madrid, una diplomatura, y después hice dos años de Psicopedagogía para ampliar un poco mi formación y para estudiar mejor la psicología de los niños, ya que era un tema que siempre me ha interesado mucho.

P: ¿Tu profesión?

R: Pues soy maestra, actualmente trabajo con niños de 4 años en un colegio, pero he trabajado en distintos colegios y he tocado todas las edades desde un año hasta los seis, ya que llevo siete años trabajando con ellos.

RELACIÓN CON LAS TIC

P: Pasamos ahora a tu relación con las tecnologías de la información y comunicación, ¿con que frecuencia utilizas Internet?

R: Pues actualmente absolutamente todos los días, las ocho horas que trabajo todos los días, después de haber tenido una conversación, hablamos con los niños en clase y entro en Internet con ellos, y por ejemplo si estamos hablando de los medios de transporte les saco información de allí con imágenes, y claro que ellos hablen también, que es como tiene que ser y con imágenes se pueden documentar más... de hecho al tener una pizarra interactiva pueden ellos con un boli, que actúa como un ratón, pues pueden ir viendo y tocar las imágenes, y ven como se mueven los medios de transporte por ejemplo, es decir, ellos aunque yo antes le haya comentado algunas cosas luego de forma autodidacta se mueven por la pizarra con libertad.

P: Bien, esto entiendo que es tu relación con Internet para el trabajo, y ¿para tu uso personal?

R: Pues, la verdad es que poca, lo intento hacer para la clase, es decir me formo e informo en la Web, si ha salido un tema espontaneo... yo que sé, por ejemplo si un niño me pregunta algo, en este tiempo libre hago mis consultas para que la respuesta que le pueda dar sea un poco más amplia...y ¿para mí? pues la verdad es que no entro mucho, creo que lo justo, salgo del colegio muy cansada y no me apetece pasar horas delante de la pantalla.

P: Entiendo, y ¿el lugar de conexión habitual?



R: Como os decía, si no es del cole, para temas de allí pues cuando llego a casa, la verdad es que diariamente no me meto para mí, porque como ya estoy tan saturada en el colegio, llego a casa, miro mi correo y prefiero descansar, es que me agobia un poco la verdad... creo que estoy más o menos una media hora.

RELACIONES EN INTERNET

P: Bien, y el tema de las redes sociales ¿estás metida en alguna?

R: Pues la verdad es que estoy metida en Facebook porque me medio obligó una amiga que decía: venga, ánimo... no sé qué... y bueno no me gusta mucho meterme en Facebook, y me meto, pero muy de vez en cuando, porque si me interesa algo de una amiga, la llamo... no sé, soy más directa y además no sé, no me gusta mucho... luego estoy en el CouchSurfing, que está relacionado con el tema de los viajes, para conocer personas que viven en un lugar concreto y poder alojarse en su casa y viceversa, es como una red social con este tema en común.

P: Y ¿tienes espacios de publicación?

R: Pues hace una semana abrieron en el colegio una cuenta de Facebook y twitter, pero hace una semana y aun no me he metido a ver que hay, o sea (pausa) pero bueno, es una posibilidad que tengo... ya veré... pero blog o espacios de publicación no.

P: Y ¿cómo lees en Internet?, ¿cuál es tu manera de leer en este medio?

R: Pues lo hago de una forma general, o sea leo el principio, y si sé mas o menos de que está hablando voy pasando... o sea me hago una idea, porque si sólo es texto escrito no puedo saber lo que es importante o no, y claro si sólo está escrito no puedo saber del todo de que está hablando, y bueno un poco por la estructura propia ¿no? o sea, después de la idea general me paro en los puntos que me interesan más.

P: Y ¿crees que realizas la misma lectura secuencial del formato analógico, es decir de izquierda derecha?

R: Sí, algunas veces sí... y bueno, intento buscar a lo que voy...

TÉRMINOS GENERALES

P: Para nuestra investigación hemos utilizado unos conceptos que son muy importantes en el desarrollo de nuestro trabajo, pasemos a ellos, ya sabes que nos interesa tu opinión, tu idea sobre el termino. Empecemos con multimedia, ¿qué es para ti?

R: Para mí el multimedia significa tratar de entender o ver algún concepto desde muchos puntos de vista, aunque a través de las TIC el sentido del tacto por ejemplo, creo que no está muy desarrollado, pero el audiovisual en general, para los niños, que es lo que me incumbe, lo veo muy positivo porque se empapan bien... no sólo lo han escuchado, sino que lo están viendo a la vez pueden ellos clicar cosas, y pueden irse a otros temas, distintos a los que estamos viendo, pero por la curiosidad del niño pues los pueden llevar a otras cosas y se abren otras puertas.

P: ¿Qué es para ti hipertexto?

R: Hipertexto me suena como un texto amplio, con muchos conceptos quizás relacionados.

P: Ya lo mencionaste antes pero ¿qué es para ti interactividad?

R: ¿Interactividad?, sí, que el niño o la persona no sólo este sentada allí escuchando, sino que tiene la posibilidad de interesarse por otros temas que no sean los que intentamos inculcarle por narices, vamos.

P: Y ¿qué es para ti el interfaz?

R: Pues... interfaz... no sé bien lo que significa... interfaz (pausa) siempre será relacionarse con algo o con alguien, y en este caso supongo que sea con algo, no sé la verdad.

P: Y ¿qué es para ti un mapa?

R: Un mapa es... ver algo concentrado, ideas claves que te hacen entender aquello que quieres poder saber, o estudiar, o investigar... o sea, me recuerda al



mapa conceptual con el que yo estudiaba, que son tres o cuatro conceptos relacionados unos con otros... lo asocio al mapa conceptual, si lo asocio a un mapa conceptual.

ASPECTOS CONCRETOS SOBRE EL MAPA MULTIMEDIA

SOBRE LA PERCEPCIÓN Y LECTURA

P: Pasemos ahora al mapa multimedia que has visto, ¿qué es lo que más te ha gustado?, ¿y lo que menos?, ¿hay algunas críticas?

R: Me ha gustado la música, porque es como muy relajada, te tranquiliza, y te hace decir bueno voy a interesarme por lo que estoy viendo, a lo que voy a leer, la música ha hecho que yo dijera que es relajante... la voz de la locutora es muy agradable, y relajante también, y de primeras he visto el pequeño texto... y he dicho uy, me tengo que meter a leer, pero en seguida me he movido con el ratón y he visto que lo mismo se puede ver, visualizar y escuchar, y entonces al escuchar la voz de la chica... pues si ha captado mi atención muy bien.

P: ¿y aspectos negativos?

R: El texto... bueno no es negativo, pero bueno estaba escrito muy pequeño y decía uy, pero en cuanto me di cuenta, porque sabemos que Internet tiene audio y movimiento... pues eso, me di cuenta y en seguida fui a ver el video... y cuando vi que tenía audio me tranquilizó, no es que no quisiera leer, pero claro cansa más.

P: ¿Crees que hay elementos que sobran?, ¿y que faltan?

R: La verdad que está muy bien, porque está dividido muy bien como en departamentos por así decirlo... y bueno tienes, el contexto, las consecuencias, las causas, y es resumido... no te aburre... No, la verdad es que no he echado en falta nada... quizás se pueda complementar con algunas imágenes... pero bueno la verdad es que queda muy claro el texto. Pero por ejemplo, cuando habla de la vendimia y de la gente que ha tenido que volver, tal vez quizás unas imágenes de los trabajadores que recogen la uva o la naranja estarían bien... sobretodo porque cuando veo algo yo siempre me voy a pensar en mis niños,

que son muy pequeños y todo lo ven con imágenes... pero bueno, quizás un niño de diez u once años tal vez le capte también la atención, aparte de escuchar, también unas imágenes.

P: ¿Qué elementos del audiovisual cambiarías?

R: La verdad es que no, los colores son muy relajantes y te dan en un minuto la sensación... te llevan al mapa del mundo en seguida y te haces un poco a la idea de cómo los españoles han tenido que emigrar... pues no, la verdad es que no cambiaría nada.

SOBRE LA NAVEGACIÓN

P: Pasemos ahora al tema de la navegación, ¿cómo te ha resultado la navegación?

R: Es muy sencilla, muy intuitiva, inmediata.

P: ¿Has tenido algún tipo de dificultad?

R: Bueno al principio siempre te resulta un poco así, por dónde empiezo... cuando empiezas algo necesitas un poco centrarte ¿no? pero aquí lo pillas en seguida, vas pinchando, escuchas la voz, te mueves, claro leer un tema así que es digamos aburrido, sería distinto pero presentado así pues te entretiene... te vas metiendo en el poco a poco.

P: ¿Te has perdido en algún punto?

R: No, la verdad que no.

P: ¿Has notado que hay un mapa de navegación?

R: Lo he visto, que está abajo en la parte baja derecha, pero no lo he utilizado no, no lo buscaba. No lo necesitaba.

P: ¿qué tipo de navegación has hecho?, ¿secuencial, no lineal?

R: No lineal... al principio pinché un poco al azar... pero luego sí que la volví a hacer de manera lineal, porque buscaba intentar secuenciar bien el tema...no quería empezar al principio a leer el final, y como me resultaba interesante luego busqué la linealidad para no perderme, quería ver que los españoles volvían, regresaban y cuándo (risas)



SOBRE LENGUAJE MULTIMEDIA

P: ¿Crees que hay convergencia de lenguajes en este mapa multimedia?

R: Sí, la verdad es que sí, o sea todos los lenguajes... o sea, desde diferentes sentidos al final... no sé explicarme muy bien... te quedas con el importante que es el visual, sobre todo porque se ve bien como las flechitas están saliendo de España hacia otros países, los colores que van delimitando los países donde emigraron los españoles... o sea que así a simple vista, Francia, Suiza, Gran Bretaña, Holanda, el color verde es llamativo.

P: Por lo que comentas parece que haya supremacía de un de lenguaje sobre los otros ¿crees que es así?

R: Sí, la verdad es que sí, que el visual predomina, pero la verdad es que el visual y el sonido están tan sumamente unidos... es decir, la voz te relaja y te lleva al mapa, a la imagen... todo junto... ves y escuchas a la vez, es un proceso que va a la vez, son inseparables.

P: ¿Qué opinas del aspecto sonoro?

R: Sí, la música me ha gustado y el empuje de la música que es muy relajada, entonces te relaja a ti también o sea la música... la voz es tranquila, no lo ves como un tema que te quieren obligar a leer... es decir, poco a poco te metes en el tema como tu quieres y con tranquilidad.

P: ¿Qué opinas de la imagen?

R: Pues me ha gustado porque es sencilla... y luego también me ha llamado la atención el mapamundi que esta al revés... porque estamos acostumbrado desde siempre a ver el mapa de la otra manera, y aquí es redondo que está dando vueltas que es muy llamativo, y eso estamos acostumbrado a verlo fijo o extendido y aquí está boca abajo... es decir sabemos que da la vuelta, la tierra está dando vueltas siempre, y mira en este momento está boca abajo por ejemplo, de hecho estamos continuamente así... me di cuenta a los dos minutos...l o detecté pronto, me di cuenta porque está girando entonces visualmente te llama la atención y lo ves... no sé... es llamativo...l a verdad es

que quería parar el visionado y preguntaros por qué lo habéis puesto así, entonces os lo pregunto ahora, si puedo (risas).

P: ¡claro que puedes! Pues por lo que has dicho, porque es otra representación posible de la tierra, y porque no tiene por qué necesariamente estar boca arriba...

R: pues, la verdad es que habéis captado muy bien mi atención... y habéis salido de lo de siempre.

SOBRE EDUCOMUNICACIÓN

P: ¿Qué sentidos has notados más involucrados en la lectura del mapa?

R: La vista, el oído... el tacto, quieras o no porque haces que te vayas a un lado que te vayas al otro, está involucrado (pausa) olfato no, claro... ¿y cuál me falta?... ah, claro el gusto... bueno evidentemente no... y el oído y la vista son los que más, pero no podría dividir el uno del otro, son uno. Porque si solo fuera visual pues a lo mejor lo vería más rápido o incluso lo hubiera visto sólo una vez y no hubiera querido volver a verlo, y de esta forma al principio, como ya he dicho lo he hecho de forma no lineal pero por verlo rápidamente, pero después al haberme cautivado la música, la voz, he querido hacerlo de forma lineal: contexto, consecuencias...

P: ¿Cuál es tu valoración del uso del mapa en este multimedia?

R: Es positiva la verdad, porque en este caso la clase esta habituada a la voz de la profesora y quizás a un estilo de hablar, y al ser diferente que mi voz creo que captaría mucho la atención de la clase en general, por ser algo nuevo también claro, pero por haber voz diferente, una música diferente...

P: ¿Crees que el mapa permite una interpretación libre y personal del contenido?

R: Creo que es un tema muy objetivo, es decir, no es que uno pueda decir yo pienso así yo pienso asá... es historia, lo que pasó, y de hecho te recuerda un poco, lo ves, es decir que está pasando actualmente porque bueno, desgraciadamente la gente se está yendo... es muy sencillo y tampoco hay



muchos términos o conceptos muy abstractos, es todo como muy claro y entonces se entiende muy bien el contenido.

P: Si has visto el texto en pdf, ¿Qué habilidades y destrezas consideras que desarrollan uno y otro formato?

R: No lo he visto el pdf la verdad, pero... si te entiendo... a ver... sobretodo la atención al ver el texto escrito pensamos que como está escrito nos va a aburrir, que no tiene por que, pero inconscientemente tendemos a como si nos da más pereza mientras esto es más fácil... o sea, te capta más la atención al estar el audiovisual claro, y también si crees que una parte no la tienes que leer o escuchar mucho porque quizás ya la dominas pues pasas rápido a la otra, y no tienes que esperar que termine... a ver en el texto escrito resulta más complicado, pasar de un tema a otro es decir en el mismo tema pasar de un punto a otro, y en este quizás puedes saltarte punto que quizás te interese más o que quieras ver más... el texto escrito tiendes a leer desde al principio hasta al final, y bueno está bien porque toda la información es importante, pero alguna que quizás es repetitiva ese formato lo permite... y valoro positivamente el hecho de poder saltar y en una clase si hay puntos ya explicados, que el niño que vea eso puede ir de manera autónoma a buscar lo que le interesa, y la autonomía es importante que se favorezca... y además el grado de curiosidad, es decir, para un niño a lo mejor no es tan importante un punto como otro punto, que es lo que nosotras como profesoras intentamos de todos los puntos sacar algo bueno pero también es importante que el niño, a ver, dejar al niño que él sea quien valore su curiosidad, la importancia que él da a las cosas... y si eso le despierta una curiosidad pues muy bien.

P: Bien, eres profesora de Infantil y has dicho que ves este multimedia para niños más mayores que los tuyos, sin embargo si tuvieras que utilizarlo en una de estas clases ¿cómo lo harías?

R: Sí cierto, lo veo para niños a partir de los doce, trece años quizás... Pues quizás primero les pondría este mapa que ellos podrían bucear como he hecho yo, que se interesaran, y después hablar en común entre todos, o sea primero que sea el niño que vaya a navegar por donde le apetezca y luego nosotras a lo mejor complementamos un poco más con más información o quizás... si por ejemplo de forma visual no le ha parecido importante un punto le hacemos ver que todos los puntos son importantes porque de hecho en este mapa que va

desde el principio hasta el final, todo es importante... es decir, antes cada niño en autonomía, y luego crearía como un diálogo entre todos.

P: ¿Qué elementos crees que ayudan al estudio, la imagen, el ritmo, el guión, etc.?

R: Pues muy importante que los temas, al ser posible los temas tratados en clase puedan llegar a las casas de manera hablada... es decir, tras esta visión que le suscitaría curiosidad pues que hablen luego en casa con los padres o con los abuelos, y que les cuenten sus experiencias, que a lo mejor se fueron a otros países... es decir, que se cree un vínculo con la familia, pero claro, que no sea siempre audiovisual, es decir, que no vean esto con ellos otra vez, que sino siempre el mismo formato les aburre, pero bueno, es un buen principio para que empiece un diálogo, o para que saquen fotos de, a lo mejor, algún viaje que han hecho y que han visto la vendimia, y luego todo esto compartirlo en clase... o bueno, hacer algunas entrevistas.

P: Bien y ¿cómo ves la relación entre estereotipos y mapa en general?, ¿y en este mapa multimedia?

P: Sí, la verdad es que los estereotipos están demasiado inculcados en la sociedad de hecho tendemos a... intentamos como resumir un proceso en una imagen... mira, en clase por ejemplo, la flor, por decir uno, hacemos que la flor este redonda al centro y luego los pétalos, pero hay muchos tipos de flores y nosotras siempre proponemos esto, es decir, no deberíamos de estereotipar las ideas de los niños diciéndoles que la flor está hecha sólo así ya que hay miles de flores distintas con muchos pétalos, pocos, miles de formas... o que bueno, que tal vez no son tan preciosas pero bueno que siguen siendo flores, y mira eso si que pasa mucho. Un concepto: una imagen. Y creo que un concepto puede tener muchas imágenes, no sólo una, puede pasar también con la típica casa que tendemos a hacer un triangulito y un cuadradito cuando hay muchas casas, es decir pintamos una casa de nuestra cultura, y luego te vas a otro pueblo y las casas tienen otra forma pero parece que sólo la que hemos dibujado nosotros sea la adecuada... y esto cierra mucho la mente del niño, que tiende a pensar que una cosa es la que le han diseñado a ellos, y puede haber varias claro... y tu como profesora, yo desgraciadamente lo he hecho... digo, venga vamos a dibujar una casa y yo les doy una idea de casa... y yo



muchas veces hago la de ladrillos, queriéndoles dar una idea de casa... cuando una casa es de muchos tipos ¿no?

P: Cierto, por supuesto es muy interesante lo que dices. Y entre los estereotipos y los propios mapas ¿encuentras relación?

R: Ah, sí claro... y vuestro mapa al revés quizás justo te rompa el estereotipo visualmente... ya que no es un mapa como todos ¿no? y de hecho ¿si la tierra gira porque tiene que estar siempre el mapa de norte a sur? siempre intentamos ver los países más del norte como más evolucionados y puede ser económicamente, pero esto no significa que no puedan estar los países del sur puestos al norte...

SOBRE LOS CONTENIDOS

P: ¿Existen diferencias claras entre el uso del mapa en el texto escrito del que se parte, y su adaptación a mapa multimedia?

R: Bueno, no he visto el pdf... pero este te da la posibilidad de elegir el punto que más te interesa, o volverlo a escuchar, en el texto lineal es como más difícil... o sea no sabes si el primer punto es interesante o no porque deberías leerlo, y el audiovisual es como más fácil... no dudo que este bien también, el texto pero es siempre como más cansado, el texto lineal...

SOBRE LA INTERACTIVIDAD

P: ¿Qué consideraciones harías sobre la interactividad del mapa multimedia?

R: Pues veo... a ver este mapa de da la posibilidad de saltar, de parar de volverlo a escuchar... es una interactividad entre tú y el ordenador.

P: ¿Has visto al apartado *contactar*? ¿qué opinas?

Lo he visto pero no me he metido porque me daba la sensación... pero por la idea que tenía yo... es decir ,me interesaba el tema y bueno no necesitaba direcciones o teléfonos, hay información... y ya la había captado... En otras

páginas Web si que entro si busco información concreta pero aquí no lo veía necesario... quizás habría sido interesante pero no lo hecho.

P: Bien, creemos que hemos terminado y que hemos tocado todos los puntos que queríamos desarrollar pero te queríamos preguntar otra cosa: al principio has comentado que en tu aula tenéis la pizarra digital, ¿ha cambiado tu manera de ejercer desde que la tienes?

R: Me ha facilitado poderle explicar lo que les quiero explicar, y haciéndoselo visualizar con imágenes porque la pizarra interactiva tiene Internet, entonces por ejemplo animales de granja en lugar de verlos con la típica cartulina de toda la vida... pero estas cartulina son justo por lo que decíamos... mira... por ejemplo en mi colegio son súper estereotipadas por ejemplo el cerdo gordito y rosa, y entonces en Internet les puedo enseñar que no todos son rosas, que no todos están llenos de barro... o sea, ven más de alguna manera la imagen real que no el estereotipo... en primavera les he enseñado muchas cosas distintas... o el árbol de donde cae la fruta y eso me parece muy positivo, y me ha ayudado mucho, y sobretodo a ellos les encanta y capta mucho la atención y lo ven más real... y luego te cuentan lo que han visto... es que en infantil tendemos a infantilizar todo y a crear estereotipos, e Internet les deja más ventanas abiertas...

P: El proceso de aprendizaje entonces ¿cómo lo ves?

R: Más fácil y más real diría yo (Piensa)

Es que además a ellos les gusta que te pares y que lo vayas a buscar en Internet y se van dando cuenta que en Internet tampoco es que pones algo y sale... es decir, que la búsqueda es complicada... es que hay veces te pasa mucho yo que sé "árboles frutales" y te aparecen unas cosas que no valen, entonces les dices "Chicos vamos a seguir buscando" entonces se dan cuenta, van viendo que a Internet le tienes que dedicar tiempo, o sea no es como antes que tenía que irme a una biblioteca, pero que tampoco es que Internet sea muy rápido en el sentido de que no te puedes parar a lo primero, que tienes que buscar lo que realmente te interesa. Mirad por ejemplo en la unidad didáctica del carnaval, no les he propuesto el de aquí que es un poco soso por así decirlo, que van todas de princesa y Batman o Spiderman, y les he enseñado gracias Internet el carnaval de otros países y esto es muy importante, y claro a través del audio, de las imágenes.



P: Muy bien...

R: Si no he sido clara en algo decírmelo que lo vuelvo a explicar.

P: Pues has sido muy clara y has aportado muchas ideas e información interesante para nuestra investigación. Mil gracias.

R: Pues ¡un placer!



Datos personales del entrevistado:



Género: Hombre

Edad: 33

Formación: Ingeniero Técnico Industrial

Profesión: Técnico Formador

Seudónimo: S

La entrevista se realiza el día 16 de junio, empieza a las 16 y termina a las 16:50 horas, en la casa del entrevistado que ha invitado amablemente a las entrevistadoras.

Debido al miedo que manifiesta de no saber contestar bien a las preguntas, se le recuerda que no hay respuestas acertadas o correctas, sino sus opiniones y puntos de vista, que la entrevista será anónima bajo un seudónimo y que le agradecemos mucho su aportación para esta investigación social.

Nos ofrece un refresco y finalmente se relaja para la entrevista.

(Registro de la conversación con grabadora digital de audio. Abreviaturas: P. Pregunta o entrevistadoras y R. Respuesta o entrevistado)

ASPECTOS PERSONALES

SOBRE TI

P: Bien S, empezamos si te parece, ¿nos comentas un poco tu formación?

R: Sí, bien... o sea ¿mi formación académica?

P: Sí claro.

R: A ver estudié en Asturias, siempre tuve una vocación por la parte técnica aunque la idea de dar clases siempre me atraía mucho, y me decidí por

Ingeniería Industrial Técnica, después aproveché unos años para ir a Coventry a estudiar y hacer el proyecto... allí preparé la tesina y pude observar una doctrina pedagógica desconocida para mí... una perspectiva desde el mundo real de la empresa, donde te tenías que enfrentar a proyectos diarios semanales, el no tener clase física, tener que preparar una página Web, y tener que enseñar tu trabajo al profesor desde una página Web... todo ello en un ambiente internacional, yo no estaba acostumbrado a todo eso, luego hice varios cursos de Prevención de Riesgos Laborales, de Energías Renovables, y algunos de Formación, el CAP para poder presentarme a las oposiciones, para enseñar Tecnología en los Institutos.

P: Muy bien y tu profesión, ¿a qué te dedicas?

R: Soy Técnico Formador, en la parte de Termotecnia de una multinacional alemana, y realizamos una labor de enseñanza... formación de los instaladores, pues de las arquitecturas, de las ingenieras en el campo de las energías renovables, sistemas de calefacción y calentadores... los interesados en los cursos solicitan poder venir a los cursos que damos, y en la página está el plan de formación, de geotermia solar, y desde allí eligen y se prepara la formación... en ella utilizamos... bueno uno de los técnicos nos desplazamos hasta el centro de formación, uno de los que tenemos dentro de España, allí entregamos la documentación necesaria para el curso, libros, manuales, y sobre ellos basamos un Power Point y vamos desarrollando el material del curso, y bueno, ésta es la parte teórica luego en la práctica comprobamos los conocimientos y el aprendizaje mostrado en la teoría.

RELACIÓN CON LAS TIC

P: ¿Con qué frecuencia utilizas Internet?

R: A diario, me conecto en el trabajo, la verdad es que no lo necesito mucho,... tenemos una Intranet y allí hacemos todo, y para mis cosas supongo que un 80 % del tiempo, no sé en horas una hora al día, depende hay días, hay días que cinco... y otros que cero, si estoy de vacaciones por ejemplo nada (sonríe).

P: Y ¿cuál es el lugar de conexión habitual?



R: Desde mi casa básicamente, o si puedo desde mi móvil donde encuentre wifi ya que ahora en muchos sitios puedes utilizarlo.

P: Y ¿qué uso haces de Internet?

R: Lo uso para comprar, servicios generales... información, y bueno para muchas descargas (risas).

RELACIONES EN INTERNET

P: ¿Utilizas las Redes sociales?

R: No, no estoy en las redes sociales, en ninguna, la verdad es que no le veo beneficio... es decir, sí le veo beneficio pero implica demasiado tiempo para ellas como para sacarle un beneficio... bueno creo, no lo sé muy bien y sobre todo no tengo claros los riesgos que supone, y me refiero a los riesgos de seguridad y confidencialidad.

P: ¿Tienes algún espacio de publicación?

R: No (pausa) ah, bueno estoy en un grupo de consumo... con lo cual en la página de Google Groups donde allí intervengo para acordar proveedores, precios, y para realizar la compra de comida ecológica semanal.

P: Y ¿qué tipo de lectura haces en Internet? es decir ¿cómo lees en este medio?

R: Según, pues curiosidades o de acuerdo a pasiones y aficiones, hago una búsqueda y me informo... me pongo en contacto con foros donde consulto y recopilo información, donde luego recojo información y para mis aficiones.

P: ¿Y la propia lectura cómo es?

R: Hombre, la lectura de los foros que es mi lectura más habitual, no son profesionales, y como digo yo, es que hay mucha paja que hay que desechar... o sea, para sacar una información concreta pues tienes que tener un criterio de valor propio, un criterio de evaluación y saber también orientarte para las recomendaciones que hay en la Web, para lo que está enfocado a la compra... hay mucha basura en la red y desde luego hay que saber filtrarla, se pierde tiempo leyéndola es complicado... (pausa).

Digamos que busco y encuentro... bueno, mejor busco, filtro y encuentro. (piensa) Yo no leo noticias en la Web, busco información que me interesa, busco manuales, yo no leo por leer en el formato analógico, mi lectura en los últimos diez años ha sido en digital cuando necesito algo concreto que me interesa. Filtro por las palabras que me interesan, navego a través de los hipervínculos guardando y almacenando en favoritos, y haciendo un filtrado por prioridades y por criterio de fiabilidad.

TÉRMINOS GENERALES

P: Durante nuestro estudio utilizamos algunos términos que han sido un poco el marco teórico de la investigación y nos gustaría saber tu opinión o punto de vista sobre ellos, o como los definirías tú, ¿qué es para ti multimedia?

R: (Piensa) multimedia me recuerda a la enciclopedia Encarta, en la que pues se asociaba desde un entorno digital todas las combinaciones de vídeo, audio e imágenes con respecto a una búsqueda que habías hecho, el multimedia es cuando se juntan éstos medios a la vez.

P: Y ¿qué es hipertexto?

R: Es la vinculación que se corresponde en una página hacia otra relativa, a contenido similar o aclaraciones y explicaciones.

P: ¿Interactividad?

R: Es la comunicación y actuación conjunta de varios dispositivos con un mismo fin común, bueno los seres humanos podemos actuar como dispositivo, en una empresa por ejemplo se busca esta interactividad y los dispositivos somos los trabajadores, interactúan... para ponerse de acuerdo en cosas para los distintos protocolos de las situaciones cotidianas... La interactividad hace ilusión a la conectividad y comunicación, y la interactividad es esta puesta en común para actuar de forma conjunta.

P: ¿Interfaz?



R: El interfaz es cada uno de los elementos que interactúan y transmiten la información a la siguiente parte de la cadena, por ejemplo el interfaz en un sistema de seguridad pueden ser los sensores de presencia que crean un alarma, y el siguiente eslabón puede ser el guardia de seguridad que recibiría este aviso, y él sería entonces un interfaz más... La verdad es que no lo asocio solo al mundo digital... todos podemos hacer de interfaz, aunque tiene predominancia en el mundo de la domótica... bueno, por lo menos en mi campo, porque es donde se asocian elementos inertes sin sentimientos ni sensaciones, simplemente estímulos de respuesta y de actuación.

P: ¿Y que es un mapa?

R: Es como la representación gráfica que ayuda a un tercero a visualizar, a poder visualizar... bueno a poder entenderse, a poder situarse dentro de un entorno.

ASPECTOS CONCRETOS SOBRE EL MAPA MULTIMEDIA

SOBRE LA PERCEPCIÓN Y LECTURA

P: Pasamos ahora a nuestro mapa multimedia, ¿qué es lo que más te ha gustado? ¿y lo que menos?

R: Es muy relajante, sí, la verdad es que transmite tranquilidad... y la ¿crítica? bueno pues la calidad del audio y la escasa resolución de la pantalla, que implica un texto reducido... yo soy muy especial para el audio supongo... sólo que la baja calidad del audio me hace perder interés y atención, y la baja resolución lo mismo, es que requiere un esfuerzo muy grande leer el texto a través de este desplegable.... bueno he dicho resolución o tamaño de la página, es que el texto allí está muy pequeño...

P: ¿Crees que hay elementos que sobran? ¿y que faltan?

R: Yo creo que faltan colores porque es demasiado inerte, si no te interesa mucho el tema de las migraciones pierdes interés... pondría algo que te entre un poco por los ojos... lo que me refiero es hacerlo más cómodo que no implicaría ir a buscar una barra invisible de reproducción, que implica ir

buscando con el ratón para arrastrar esta barra para leer el texto, con falta de color me refiero a esa facilidad en que te resulta todo más automático, luego dentro de sus funciones interactivas también indicaría... o sea, lo dejaría más intuitivo... en la barra *consecuencias, causas*, entras en *consecuencia* y te habla luego de un punto de salida y no queda claro si es una consecuencia o una salida... desde un inicio cuesta entender lo que se quiere transmitir, no sé a lo mejor soy muy crítico y hay que admitir que a mí los temas históricos nunca me han interesado mucho, por eso quizás buscaba algo muy llamativo, que capturara más mi atención... Es que el texto requiere un esfuerzo más grande de lo habitual en la Web para recoger la información, el hecho de tener que leer en esta situación vertical estrecha lo hace muy poco atractivo... si consigues encontrar el play escuchas a la locutora, pero si no... pero para eso tienes primero que...*(vuelve a abrir la página del mapa y ojear el mapa)* no sé lo veo confuso... de los cuatros puntos entras en uno, y de allí te lleva a *puntos de salida y llegada* o a *consecuencias*... no sé, lo veo confuso.

P: Entonces la confusión la ves...

R: Sí, la confusión la hay en la navegación y accesibilidad.

P: ¿Qué es lo primero que ha llamado tu atención durante el visionado del mapa?

R: La verdad es que no me ha llamado nada la atención de manera especial... es decir, no hay algo muy llamativo que me haga decir "eso me llama la atención", no sé...

P: Tras tus comentarios se intuye que cambiarías bastante cosas del mapa multimedia, ¿Qué elementos del audiovisual cambiarías entonces, colores, movimiento, información visual, guión, música, etc.?

R: La música está muy bien... yo veo necesario sobre todo el que te entre en unos primeros 15 segundos... tienes que saber lo que se quiere transmitir...

P: Y aquí ¿te falta eso?

R: Si, porque... no sé, bueno con el título te haces una idea, pero... confunde el concepto de mapa multimedia, no sé.



SOBRE LA NAVEGACIÓN

P: ¿Cómo te ha resultado la navegación?

R: No fue difícil la navegación, yo (pausa) es que estamos acostumbrados a ver constantemente fogonazos de información, y allí no se hacía muy atractiva la información... en todas partes los vemos de productos o información que te salta encima, y allí no se veía que nada que surgiera por sí mismo...

P: Y ¿crees que esto haga una cosa más atractiva o interesante?

R: Sí, una cosa es más atractiva si el tiempo... bueno digamos que si te habías propuesto 10 minutos para investigar sobre las emigraciones pues este tiempo se puede ver recompensado a través de esa expresión más radiante de una página o más vistosa... te da la misma información pero del tiempo que habías decidido invertir te invita a reducirlo, porque en este caso la información puede ser igual de bueno de leer en un texto liso, depende de la fuente, pero de estos diez minutos que ibas invertir de una forma así puede llamarte la atención para seguir investigando y formándote sobre el tema. Si estamos en un página de Wikipedia y de esta forma que estaba enfocada a una tener mayor atractivo y interactividad, a mí se me hace menos atractivo y por lo tanto disminuye mi atención y mi interés. Y bueno, además no es un tema que me interese mucho, esto supongo que influya... si bueno eso ya lo he comentado, es que creo que sea fundamental... es que quizás yo sea muy clásico a mí me gusta más la información a pantalla completa, que no se me conduzca a través de estas casillas y luego hacer mi filtrado... Me hubiera gustado una lectura obligatoria pero era incómodo de leer, y el audio para mí no era audible, bueno por lo menos desde este ordenador... lo siento (sonrisa)

P: ¿Entonces te has perdido en algún punto?

R: Me perdí cuando saltó un video y se apagó el vídeo... no me perdí, pero tampoco llegué a sentirme encontrado... no sé, no llegué a situarme... éste era un tema para enfocarlo de una manera cronológica... me hubiera gustado ver cómo las emigraciones se producían en el tiempo.

P: ¿Has notado que hay como un mapa de navegación, tal vez eso te haya ayudado?

R: ¿El *mapa del mapa* decís?.

P: Sí.

R: Es que no te dejaba pinchar en cada apartado, o sea no te dejaba acceder a cada subapartado... lo lógico es que cada subapartado te lleve a esa parte del video... no me ha ayudado en la navegación, no.

P: ¿Como definirías la navegación que has hecho, secuencial, no lineal?

R: Al principio pinche al azar como suelo hacer, y luego intenté buscar una coherencia yendo de arriba abajo, y cuando perdí mi interés ya seguí pinchando al azar para ver si veía algo mas atractivo.

P: Entonces ¿has echado en falta algo que capturara más tu atención?

R: Pues sí, qué le vamos a hacer (risas) la verdad es que para uno, que es un gran videojugador, eso será normal ¿no? (risas) o ¿soy muy raro?

P: Tranquilo nos interesa tu impresión real, y al final todos somos raros ¿no? (risas)

SOBRE LENGUAJE MULTIMEDIA

P: Pasamos al tema del lenguaje multimedia ¿crees que hay convergencia de lenguajes en este mapa?

R: Hombre, el texto está allí puedes leerlo tú, y entre el audio, la locución y la imagen no había tampoco una correspondencia directa, o sea que cuando iban apareciendo cifras o datos, o movimientos de regiones y provincias... no sé si tiene una unidad, es que a mí cuando me dices mapa entiendo otra cosa... No sé, yo doy más importancia dentro de un mapa a la imagen visual pero sólo con la imagen no te podrías hacer una idea de lo que se quiere transmitir, entonces necesitas recopilar información de las otras formas de expresión, bueno sentidos... a parte el mapa en sí mismo... yo eché en falta unos gráficos...

P: Sí que los hay...

R: Ah, pues no los he visto, bueno los gráficos sí son muy útiles, son un añadido que te permite visualizar la información nuevamente.



P: Antes ya nos has comentados tus perplejidades sobre el audio, ¿qué opinas en general del aspecto sonoro?

R: Yo creo que es uno de los problemas más grandes... creo que la entonación es muy neutral y quizás hicieran falta unas subidas de tonos, y bajadas... bueno entiendo que esto es un prototipo... yo lo digo para el futuro, es que ya lo he dicho el audio para mí es muy importante y lo noto todo... y si me relaja la voz, y la música también te relaja... acompaña, pero nada más... es sólo como un ambiente de relajación y nada más, realmente no veo que se involucre con la totalidad del mensaje, crea un ambiente bonito eso sí.

P: Y ¿qué opinas de la imagen?

R: La imagen indica unas fechas, hay unos países, si no estás leyendo en la otra parte de la pantalla no llegas a vincularte a la información que se está transmitiendo... es como si la imagen no pudiese existir sin los otros...

Para una convergencia correcta, que es la de transmitir una serie de información... realmente me he enterado de poco... si se me hubiera dado un texto de Word hubiera leído toda la información, aquí perdí mucho tiempo para intentar entender donde me llevaba un sitio u otro... la clave es hacerlo de la manera más intuitiva posible yo creo, no sé, ésta es mi opinión.

P: Sí, y es la que nos interesa.

SOBRE EDUCOMUNICACIÓN

P: ¿Qué sentidos has notados más involucrados en la lectura del mapa?

R: La vista

P: ¿Crees que el mapa permite una interpretación libre y personal del contenido?

R: Yo a través de la locución fui siguiendo el mapa, y llegó un momento en que me perdí y seguí leyendo, y o uno u otro... y bueno no era algo que fuera compatible.

P: Si has visto el texto en pdf del que se parte, ¿qué habilidades y destrezas consideras que desarrollan uno y otro formato?

R: Bueno no he visto el pdf pero bueno... En un texto multimedia la finalidad principal es de darte comodidad, tiene que transmitirte la misma información que el texto escrito en el mismo tiempo y que sea más duradera para el cerebro, o sea, que tú mentalmente seas capaz de asociarlo a situaciones o a hechos, que te lo consiga hacer más recordable, el texto escrito debería de ser para fijarte en datos concretos o fechas que quieres refrescar. (Pausa) La clave del multimedia es hacer la información más atractiva y duradera reduciendo el tiempo de aprendizaje, hay que decir que yo tengo muy poco interés general por la historia, y esto hace que yo viera ya el mapa desde un punto de vista negativo... quiero que eso lo tengáis en consideración para la entrevista, a lo mejor soy muy poco objetivo...

P: No te preocupes suponemos que habrá otras personas en el target potencial a las cuales no les guste el tema histórico...

R: (Sonríe) Pero me tenéis que decir qué es para vosotras un mapa, o un croquis... O sea, es que a mí me confunde, yo para un mapa entiendo geografía... pero yo la mayor importancia de un multimedia la veo por la matemática, pero hay un grupo muy grande de alumnos que les cuesta entender conceptos si no tienes una representación gráfica de las cosas, allí es donde entiendo que las representaciones del multimedia puedan ayudar a más alumnos... si me hablas de mapa yo lo veo aplicable a geografía o a economía... o bueno, a historia... por eso claro, este mapa multimedia sería potencialmente muy útil como facilitador de aprendizaje... si bueno, aparte de lo que a mí no me haya podido gustar.

P: Y si fueras profesor en un aula, ¿cómo lo utilizarías?

P: Siempre apoyado de la locución del profesor... si el peligro de esta herramienta, autoformación o e-learning es el hecho de no tener un patrón, un mentor, hace falta crear un diálogo con los niños o los chicos que sean... Bueno será la misión del profesor el poder trabajar en la formación, sin las pérdidas de interés, yo veo un futuro (pausa) veo imposible separar unas cosas de las otras, es decir, la clave del profesor físico es de orientar dentro del multimedia a todos los alumnos, y la función del multimedia es hacer comprensibles conceptos e información de una manera más atractiva, y que los conceptos sean más duraderos.



P: Bien, cambiamos un momento de tema y hablamos de estereotipos ¿cómo ves la relación entre estereotipos y mapa en general?

R: Hombre, (risas) a los estereotipos será a lo que recurrirán los alumnos para realizar bromas con sus compañeros mientras visualizan el mapa... a lo que puede ayudar a fomentar estas bromas es una incorrecta realización del mapa... y en este caso está muy bien... Si se meten indicios de éstos, quiero decir, si hubierais puesto a un flamenco en Andalucía o a un gaitero en Galicia, es decir, a una imagen de ellos, esto alejaría la misión pedagógica, y convertiría la clase en una burla o en un parodia... Bueno, la verdad es que depende del alumnado y del profesor... las imágenes instantáneas estereotipadas crean un fuego de atención rápido, si el profesor las sabe canalizar bien podría ser muy positivo, pero es muy difícil...

En mis cursos no son jóvenes o niños e intentamos evitar, porque bueno de no hacerlo he comprobado, porque he visto que si se hace un comentario que trae estereotipos conlleva una polémica e implica los siguientes minutos una falta de atención... pero bueno, ayuda a despertar a los que estaban más relajados... tal vez en una clase también podría funcionar, aunque luego recuperar la atención sería difícil y se fomentarían imágenes... eso sí, claro estereotipadas... De todas formas en algunas de mis formaciones sí que se veía a un grupo muy tímido, muy callado, sí que provocaba una pequeña pausa y ponía imágenes de instalaciones cómicas de youtube en el que rápidamente se rompa el hielo, y creábamos un ambiente óptimo para la fase de la formación... Pero si el grupo está ya sobrealimentado sería ya, sería perjudicial y costaría retomar la clase o explicación.

P: No te hemos preguntado acerca del potencial target al cual ves dirigido este mapa multimedia ¿cual crees que podría ser?

R: Por la forma en la que está hecho a universitarios, pero por la información que da a gente más joven.

P: Pasamos al tema de la interactividad del que empezamos a hablar al principio de la entrevista, ¿qué consideraciones harías sobre la interactividad del mapa multimedia?

R: Yo considero, dentro de la interactividad, es que lo que te dice el mapa no te lo debería decir el texto, creo que la atención la tenemos más visual...Es que lo

que nos dice el mapa... mmm (pausa) a ver como lo explico... lo que dice el mapa debería servirnos como base para la profundización locutada... para que el texto profundizase en él, es que aquí se repetía... y esa repetición de información puede causar la perdida de atención... buscar un fin común para que todos los elementos aporten algo... aquí el mapa, audio-locución y texto aportan lo mismo, y en ese momento deja de ser interactivo, no es que uno se vaya apoyar en el otro... te dan un mismo dato, se crea un, no sé, lo que sería un monocal (piensa un momento) Sería la información "monocal" el texto más amplio, más visual, que te de una información y el mapa otra encausada hacia el fin de la información, así habría más interacción entre los creadores del mapa y los alumnos... bueno, interactividad instantánea no, es decir, no se provocaría un cambio inmediato del proceso de información que implicaría un cambio de la página....

P: ¿Has visto al apartado *contactar*? ¿qué opinas?

R: Bueno es la forma en la que se podrían poner en contacto, este feed back del aprendizaje... yo hubiera añadido tres pestañas, o cinco con preguntas claves acerca del feedback, que hubiera podido ayudar a mejorar la calidad de la comunicación o información... podría meter por ejemplo puntuación... digamos que sería un camino que implica escribir un correo electrónico al creador, y con las pestañas breves y si algo ha llamado la atención, información anónima acerca de la consideración sobre la opinión de la página... para poder actualizarla... O un apartado de observaciones que si un alumno veía un error en la información mostraba su corrección.

P: Bueno, S hemos terminado. Muchas gracias por tu tiempo.

R: A vosotras y espero haber sido útil para el trabajo, siento que he sido muy crítico... tal vez estaba muy cansado por el trabajo, no sé, es que el audio para mi es tan importante.

P: No te preocupes y no te justifiques, ha sido una conversación muy interesante, gracias.



Datos personales del entrevistado:



Género: Hombre

Edad: 35

Formación: Diplomado en Magisterio

Profesión: Educador y Músico

Seudónimo: B

La entrevista tiene lugar el día 26 de junio, en la casa de una de las entrevistadoras, empieza a las 20:00 y termina a las 20:51 horas. Tras la explicación previa a la entrevista sobre el anonimato de la misma y la necesidad de conocer su punto de vista y opinión sobre algunos temas y puntos clave, haciendo hincapié en cómo no hay respuestas correctas o equivocadas, se agradece de antemano a B su colaboración y tiempo.

(Registro de la conversación con grabadora digital de audio. Abreviaturas: P. Pregunta y R. Respuesta)

ASPECTOS PERSONALES

SOBRE TI

P: Empezamos por tu edad?

R: Pues, 35 (se ríe)

P: Nos comentas un poco tu formación.

R: Soy diplomado en Magisterio, Educación Primaria, luego estudio de música... estoy en el quinto curso del Conservatorio de guitarra clásica... no sé, bueno ¿más cursos? No sé si os interesan...

P: Si, claro

R: pues, un curso de grabación digital, de mantenimiento de PC, y bueno ahora estoy en la escuela de idioma con el inglés... y (pausa) cursos de nuevas tecnologías y cursos de didáctica (piensa) a ver como se llama... sí, del conocimiento de los nuevos medios.

P: Bien, ¿ahora nos comentas tu profesión?

R: Me he centrado en la educación no formal, he trabajado como educador terapeuta en un hogar de tratamientos especializados durante seis años, luego fui maestro de taller con chavales con discapacidades durante un año, y luego cambié completamente de profesión y fui ayudante de dirección, y allí hacia pues tarea de administración para el teatro del Canal aquí en Madrid, para una compañía de danza.

RELACIÓN CON LAS TIC

P: ¿Con que frecuencia te conectas a Internet?

R: Diariamente, y básicamente para mí, ya que por ejemplo en el anterior trabajo había una chica especializada para estar con los chavales y los ordenadores, entonces había un laboratorio de ordenadores y ellos iban allí, yo en mi labor no requería el uso de ordenadores pero siempre lo he usado para la búsqueda de información de todo tipo y sobre todo formación mía, soy muy autodidacta. (pausa) ¿En horas? poned unas dos o tres horas.

P: ¿Y el lugar de conexión habitual?

R: En mi casa, o bueno en casa de mi pareja.

RELACIONES EN INTERNET

P: ¿Pertenece a alguna red social?

R: Pues tengo perfil en Facebook pero la verdad es que no lo uso mucho, hombre lo usaba y veo que es muy útil para difundir muchas cosas como medio, si eres músico, para el marketing, ¿sabes? para la propaganda... entonces probablemente estoy empezando a interesarme más porque estoy creando un proyecto, y allí realmente quiero utilizarlo, pero ahora mismo estoy



fuera. Lo he usado... entro una vez a la semana... mira para lo del 15 M he visto que es el futuro como medio paralelo de información, para coger ideas y tal.

P: Bien, y ¿tienes algún espacio de publicación tuyo o con algún grupo en la Web?

R: Lo hacíamos con el grupo, ya que ahora no tocamos más en myspace y Facebook, para darnos a conocer como grupo musical

P: Como lees en el medio digital?

R: De izquierda a derecha (se ríe) bueno claro en una página entera no lees todo, bueno mira voy a hablar personalmente...

P: Claro, nos interesas tú.

R: Paso un poco de lo más grande a lo más pequeño, vas un poco buscando cosas que te llamen la atención, vas eligiendo, filtrando a través lo que más llame la atención, yo que sé, si el titular es grande lees sino pasas a otras cosas... discriminando quería decir antes, vaya es que hay veces que no me salen las palabras, pues eso, vas eligiendo una cosa u otra en función del interés... yo creo que se navega muy rápido... es buscar el titular y si ves algo que quieres... y luego links a otras cosas.

TÉRMINOS GENERALES

P: Para esta investigación hemos recurrido muy a menudo a algunos términos que han sido claves para nuestro trabajo, nos interesa tu idea sobre ellos. El primero es multimedia, ¿que es para ti multimedia?

R: Es todo aquel soporte... a mí me viene a la cabeza el soporte digital tecnológico que incluye varias... (pausa) lo visual, lo audiovisual, el audio, bueno ya está incluido en lo audiovisual... las imágenes, el texto...

P: ¿Y un Hipertexto?

R: Algo que viene en el *Wordreference*, pero no lo sé definir muy bien.

P: ¿Y qué entiendes por interactividad?

R: Es muy genérico, yo entiendo pues algo que me ofrece algo y que aparte yo como usuario interactivo puedo interactuar, vaya redundancia...(sonríe) o sea él me ofrece algo pero yo me busco un camino, él me está dando algo...a ver, es como un árbol y se van ramificando tus posibilidades... y está limitado siempre.

P: ¿A qué te refieres con eso?

R: Es que no es como la vida real que es infinita, si yo actúo y tú también actúas conmigo, tu y yo estamos interactuando.

P: ¿Y crees que entre hombre y máquina pueda haber algo parecido?

R: Claro, claro, los programas están hechos para el hombre y por el hombre, y está hecho para un usuario y él se puede buscar las cosas.

P: ¿Qué es para ti interfaz?

R: Es un dispositivo que... mediador, yo creo que es mediador entre el ordenador (pausa) la persona que lo está usando y un programa... o sea, un interfaz te sirve para el uso de un programa.

P: Y ¿qué es para ti un mapa?

R: ¿Un mapa? pues una representación gráfica de (pausa), o sea yo evidentemente si me dices mapa pienso en el mapa geográfico, es una representación gráfica de un espacio geográfico, o sea, España, el mundo.

ASPECTOS CONCRETOS SOBRE EL MAPA MULTIMEDIA

SOBRE LA PERCEPCIÓN Y LECTURA

P: Pasemos ahora al propio mapa multimedia ¿qué es lo que más te ha gustado?, ¿y lo que menos?

R: El contenido ilustrado, esto de las emigraciones es algo que no veía desde el colegio, bueno es que la historia siempre me ha gustado, así que el propio contenido me ha llamado la atención.

P: ¿Crees que hay elementos que sobran? ¿y que faltan?



R: Hombre me he fijado que tiene un pdf que te puede venir muy bien para imprimirlo y darlo a los alumnos... bueno no sé, yo estoy yendo a mi labor docente, luego el audiovisual que tiene, está bien para proyectarlo en clase, si tienes un proyector o una pizarra digital... Yo al mapa vuestro le hubiera puesto la posibilidad de volver atrás para volver al menú, es que es algo que he echado en falta.

P: ¿No has visto el botón de inicio?

R: no... la verdad es que no (abre la página y lo vuelve a mirar) pues, vaya lo vi en un Notebook muy pequeño, y claro no le dí a la barrita lateral, y claro la barra esta debajo, no la veía... los audiovisuales los he descargado todos... (mirando el mapa) claro, claro imenuda diferencia ahora!... si bueno ahora es otra cosa, mucho más cómodo (se ríe) de todas formas si os puedo decir una cosa, muy pocas veces bajo la barrita, así que yo que sé, a lo mejor hay que tenerlo en cuenta para otros usuarios como yo. Pues habría que adjuntar el contenido a la pantalla, ponerlo más pequeño, ¿sabes? porque claro yo al no ver esto me faltó mucha parte... ahora veo que está... es que a la hora de diseñar una página es importante porque la gente no se molesta en bajar, tiene que estar todo en la misma pantalla, tal vez en un PC más grande lo hubiera visto.

P: Vale, no te preocupes, sabemos que entonces tu visión ha sido “algo especial” digamos...

R: (se ríe)

P: bueno y ¿qué es lo primero que ha llamado tu atención durante el visionado del mapa?

R: Pues a lo mejor la música, como yo soy músico...

P: Y ¿qué elementos del audiovisual cambiarías? (colores, movimiento, información visual, guión, música, etc.)

R: Hombre, se puede ser algo más dinámico, a lo mejor la música es un poco lenta, se puede hacer en plan presentación para el menú, o sea que allí tiene una musiquita tranquila pero cuando ya entras en un nuevo apartado, en uno de los contenidos, cambiar un poco la música para que todo no sea tan monótono, porque claro, el dinamismo hace que los sentidos se abran,

entonces no sé la misma música todo el rato no sé un poco quizás aburre, ¿no? y luego quizás la voz en off también se puede cambiar, es un poco lineal.

SOBRE LA NAVEGACIÓN

P: Bien y ¿cómo te ha resultado la navegación?

R: Bueno, no he tenido problemas, la verdad es que fue fácil aunque bueno incómoda por lo que te he comentado de no haber bajado más... pero claro el botón lo hay y no hubiera sido incómoda si lo hubiese visto, y bueno sí, uno de los audiovisuales al cargarlo me ha dado error... pero aparte de esto, todo bien.

P: ¿Has notado que hay un pequeño mapa de navegación?

R: No la verdad es que no lo vi (pausa), ah! bueno el mapa del mapa... lo he visto luego, pero no, no lo he necesitado.

P: ¿Qué tipo de navegación has hecho? ¿Secuencial, no lineal?

R: He ido por orden, era lo más cómodo, hombre para ser sincero como quería verlo todo porque me ibais a preguntar cosas, yo bueno volvía siempre al menú y exploraba todo para no perderme nada.

SOBRE LENGUAJE MULTIMEDIA

P: Antes hablamos de multimedia, ¿crees que hay convergencia de lenguajes en este mapa multimedia?

R: Lo veo muy bien mezclado y armónico, la música lleva un ritmo que la voz luego sigue, y hay como una energía común, incluso el color del fondo, el *background* que es como un terreno, arena seca ¿no? lo veía guay, como coherente con todo, había unión, sí mucha.

P: ¿Hay supremacía de algún tipo de lenguaje sobre otro, imagen, texto escrito, sonido?

R: Yo creo que prevalece... ¿Os referís al texto oral o escrito? Bueno, yo creo que está muy equilibrado, todo el texto luego está pasado a un multimedia, a una grabación de voz, entonces es explicativo, bueno es redundante porque es



lo mismo, pero está bien, el texto que pasa a la voz en off y en un mapa que te explica las emigraciones, te dice donde llegó la gente.

P: Ya has comentado cosas, que veías bien un cambio de música dentro de los apartados y que la voz en off te parecía muy lineal, ¿quieres añadir algo más sobre el aspecto sonoro?

R: Hombre objetivamente lo veo bien, el soporte en el que lo he escuchado era un portátil y me ha parecido bien por los altavoces que tiene un PC, que siempre son limitados y me ha parecido bien, equilibrado entre la música y la voz en off, para darte una opinión más profesional que yo me dedico a ello, que en tres días me han encargado hacer un trabajo de música digital, pues mira para algo más profesional como decía, necesitaría escucharlo en otro soporte, pero claro, como generalmente esto se escucha en aparatos como más normales en PC y tal, pues lo veo muy bien.

P: ¿Se te ocurre algo que introducirías en los otros apartados, como decías, para la música?

R: Metería otra música en cada apartado, en cada apartado algo distinto, un diferente loop de música, la música jazz la veo muy bien, está allí en el menú, luego yo que sé cuando empieza el tema de las emigraciones a lo mejor metería una música dramática, ¿no? bueno es algo subjetivo... o sea tu lees un texto y siempre intentas pensar qué música le pongo a este texto para que sean integrales el uno con el otro, ¿sabes? (pausa) yo que sé, lo de la crisis energética, bueno es un link a Wikipedia, pero bueno si se pudiera yo metería una música, yo que sé, más nacional... Bueno para hacer un ejemplo, claro se debería de ver con calma...

P: Claro, y ¿qué opinas de la imagen?

R: Pues, sencillita, algo sencillo, visual y no está recargado. Yo creo que es adecuado para el contenido... es que muchas veces te encuentras páginas recargadas que molestan, pero a lo mejor alguna veces es lo que buscan, cargadas de información, pero realmente lo didáctico nunca debe estar tan cargado.

P: Y ¿por qué?

R: Hombre, porque se supone que el aprendizaje es algo gradual, es algo... o sea, la asimilación de conocimientos no se produce como un bombardeo de información pasiva yo creo, bueno, con poca información, yo creo que se trabaja mejor con poca información, que asimilo poco a poco... yo creo que es eso, es que si algo es didáctico no puede estar muy cargado, por ejemplo es como si quiero enseñar un idioma y quiero meter ochocientas palabras, no va a servir de nada, y si meto quince y que además están relacionadas entre sí, pues mucho mejor... ochocientas nunca las vas a aprender en un día ¿no? Es que mucha información satura, sin duda.

SOBRE EDUCOMUNICACIÓN

P: ¿Qué sentidos has notados más involucrados en la lectura del mapa?

R: Pues la vista y el oído, y el tacto... claro (pausa) no pensé en él al principio.

P: ¿Cuál es tu valoración del uso del mapa en este multimedia?

R: No os entiendo...

P: Te preguntamos si el uso del mapa lo ves positivo o menos, aparte de los errores que pueda haber y has comentado antes

R: Muy positivo, es que ahora el uso de las nuevas tecnologías es fundamental para la educación, los niños de hoy en día, digamos que es el medio de los niños de hoy ¿no?. El ordenador y todo lo que aprendan a través de él les llega como de una forma de primera mano y es algo muy familiar en su vida cotidiana, entonces sí que lo veo muy útil, además cada día más se valora el uso y el conocimiento de las nuevas tecnologías, está presente en la legislación educativa, como objetivo y como propio fin.

P: Has comentado que sí que has leído el texto en pdf, ¿Qué habilidades y destrezas consideras que desarrollan este texto escrito y el mapa multimedia?

R: Hombre, evidentemente el texto es algo más activo en cuanto el niño tiene que hacer un esfuerzo para leer, por lo tanto está desarrollando la habilidad lectora, analítica porque tiene que analizar lo que está leyendo y si vamos más allá pues sintética, porque tendrá que sintetizar el contenido para llegar a



comprenderlo, o sea hacer una síntesis de lo que ha leído, y bueno semántica porque tiene que comprender lo que ha leído, cada palabra, etc. y de la otra manera, o sea con el mapa multimedia va... quizás, es más pasiva, porque te explica todo y tu prácticamente sólo tienes que observar, o sea a lo mejor allí la concentración es más importante y la atención activa si quieres enterarte bien, y quizás la habilidad visual de comprender un mapa, una imagen, el texto escrito... al tener que leer.. es que a lo mejor el mapa multimedia... es que cada persona tiene una manera de comprender, cada aprendizaje es distinto, hay varios tipos de aprendizajes, entonces, es que hay ocho tipos distintos de aprendizajes y ahora mismo la verdad es que no me acuerdo muy bien, pero por ejemplo a lo mejor hay un niño que le viene muy bien leer, por ejemplo hay el aprendizaje kinestésico que a través de la manipulación aprendes más, hay otros que a través de la lectura, y entonces quizás les venga mejor el pdf, y luego hay otros niños que aprenden más visualmente y aprenderían más con el mapa... entonces claro, se podrían utilizar ambos y ver cuál es la herramienta mejor para cada caso.

P: Bien, ¿qué papel consideras que juega en el ámbito didáctico la representación visual de los mapas?

R: pues, bastante importante, sí muy importante porque te va a situar dentro de situaciones, del mundo, aparte de que si hablando de mapa genérico un mapa es algo esquemático y que va a permitir de manera visual adquirir una idea ya sintetizada... así de golpe, ¿sabes? o sea una imagen vale más que mil palabras ¿no?, y con la imagen de un mapa vas a tener un esquema hecho totalmente (pausa). Es que la actividad que proporciona el mapa multimedia por ejemplo, es muy activa y según del usuario te vale más uno u otro.

P: Y si fueras profesor en un aula, ¿cómo lo utilizarías?

R: Yo creo que lo presentaría a través de una pizarra digital, toda la clase visualiza el mapa, entonces todos verían los videos, haría un impresión de los pdfs claro, pero bueno este mapa es para a partir de sexto de primaria o de la ESO, incluso entonces claro se les podría dar el texto impreso, y así aparte de hacer el acto de visualizar y escuchar, puedan implementar con una lectura.

P: ¿Y tu rol cual sería?

R: Mi rol sería de hacer que busquen más información sobre el tema, es decir sería motivadora, mi rol sería aclarador de ideas, aclarador de conceptos, si hay alguien que le interese más el tema motivarle para que siga investigándolo, y hacer que si les interese el tema y también intentar dar claves, porque este tema yo creo que también puede tratarse para valores como la xenofobia, o sea, que ellos vean que históricamente en España también huimos de la pobreza, o sea que se puede utilizar para que vean que los españoles fuimos como los africanos actualmente, ahora que huyen de una guerra y nosotros huimos de la pobreza, o sea el rol podría ser muy amplio.

P: ¿Qué elementos crees que ayudan al estudio, la imagen, el ritmo, el guión, etc.?

R: Yo creo que las imágenes esquemáticas visuales del mapa, que se va rellenando por colores, que indican las comunidades que emigraron, yo creo que lo que más... bueno es que la parte oral y la visual se complementan, con lo cual pues ambas.

P: Estamos analizando también los estereotipos, ¿cómo ves la relación entre estereotipos y mapa en general?, ¿y en este mapa multimedia?

R: (Pausa) Pues, la verdad es que no... no sé, es que estereotipamos gente, no sé.

P: Vale, no sé si has visto el mapa del principio que está puesto digamos del revés a como estamos acostumbrados a verlo...

R: Ah pues no, no me había fijado (lo ve en el momento)... ah, pues sí, es verdad... la verdad es que había visto que era el globo terrestre por la imagen que tengo de él... ah, bueno entonces ahora entiendo la pregunta (se ríe)

Yo vi algo que giraba y dije es un mapamundi, y ya no lo he estado observando con atención...

P: Entonces, ¿qué opinas de ello ahora que lo has visto?

Bueno que las cosas se pueden mirar desde distintos puntos de vista ¿no? esto está bien, lo que te puede simplemente sugerir, y bueno que está al revés entre comillas porque es una esfera, es una esfera y se puede mirar de muchas maneras.



SOBRE LOS CONTENIDOS

P: ¿Existen diferencias claras entre el uso del mapa en el texto escrito del que se parte, y su adaptación a mapa multimedia?

R: Creo que no, ¿no es literal?... lo veía igual.

P: No, está adaptado para el mapa multimedia.

R: ah, pues pensaba que fuese lo mismo.

SOBRE LA INTERACTIVIDAD

P: ¿Qué consideraciones harías sobre la interactividad del mapa multimedia?

R: Yo la veo más como una página Web en la que puedes acceder a información pero la verdad es que no la veo muy interactiva porque algo interactivo es algo más... no sé... que puedes manipular más... porque aquí al fin y al cabo vas a un sitio y le das al play, algo interactivo es algo que manipulas más, yo que sé, unas preguntas o un videojuego, o que te hagan una preguntas sobre lo que has escuchado porque por ejemplo podría haber cómo un gráfico de cómo has contestado tú a las preguntas, tus respuestas, estaría actuando sobre la imagen y el gráfico, y sería más activo.

P: ¿Has visto al apartado *contactar*?, ¿qué opinas?

R: Ah bueno, sí, da algo más claro, está bien de esta manera, estás interactuando un poco más con un correo... tal vez sea un pequeño paso hacia la interactividad.

P: Pues, muchas gracias por todo, hemos tocado todos los puntos que nos interesaban.

R: De nada, ¡un placer!

11.5 Referencias de mapas multimedia

Exposición Mapas en la Guerra Civil española

<<http://www.gencat.cat/web/multimedia/cas/mapes/index.htm>>

Social Map - Placebook

<<http://www.geographics.cz/socialMap/index.php>>

Derrecho del Trabajo

<<http://www.mindomo.com/es/view?m=1d020ceea9964d2697204b1601b79186>>

Pobediteli. Soldiers of th Great War

<http://english.pobediteli.ru/index.html>

Ser indígena. Culturas originarias de Chile

<http://www.serindigena.org/territorios/recursos/multimedia/animaciones/mapa_interactivo.htm>

Mapa del Conocimiento. Comunidad de Madrid

<<http://www.madrimasd.org/mapa-conocimiento/>>

Mapas geográficos y políticos interactivos. Enrique Alonso

<<http://www.xtec.net/~ealonso/flash/mapasflash.htm>>

Mapa interactivo de datos sobre migración. Informes sobre desarrollo humano (IDH)

<<http://hdr.undp.org/es/estadisticas/datos/movilidad/mapa/>>

Their Circular Life

<<http://www.theircircularlife.it/frameset.htm>>

Atlas colectivo Iconoclasistas

<<http://iconoclasistas.com.ar/2011/05/10/atlas-colectivo-contra-mapas-interactivos/>>



Acampada Sol

<<http://maps.google.es/maps/ms?ie=UTF8&hl=es&oe=UTF8&t=h&msa=0&msid=213690427801935541038.0004a38c1cbea81c470df>>

Cartografía universidades lectoras

<<http://cartac.gnoxys.net/>>

Map of demonstrations [#campmap for #worldrevolution]

<<http://www.thetechnoant.info/campmap/>>

Mapping European Stereotypes

<<http://www.brainpickings.org/index.php/2010/09/27/yanko-tsvetkov-mapping-european-stereotypes/>>

3Cs: Counter-Cartographies Collective

<<http://www.countercartographies.org/>>

The State of the World's Sea Turtles

<<http://seamap.env.duke.edu/swot>>

Territoires cinématographiques canadiens

<<http://www.atlascine.org/>>

Mapping History

<<http://www.bl.uk/learning/artimages/maphist/mappinghistory.html>>

radicalcartography

<<http://www.radicalcartography.net/>>

Wikimapia

<<http://wikimapia.org/>>

OpenStreetMap

<<http://www.openstreetmap.org>>

CartoTalk

<<http://www.cartotalk.com/>>

ResMap

<<http://www.resmap.com/>>

MapOMatix : A Collaborative Platform For Tactical Cartography

<<http://mapomatix.sourceforge.net/>>

Cartografía del estrecho 2.0. Medialab Prado

<http://wiki.medialab-prado.es/index.php/Cartograf%C3%ADa_del_estrecho_2.0>

Mundibujado. Proyecto de intervención artística sobre el Mapa de Peters

<<http://mundibujado.blogspot.com/>>



CREACIÓN Y LECTURA
EDUCOMUNICATIVA
DEL MAPA MULTIMEDIA

