

Podcasting en Educación Superior. “UNÍSONO Podcast”: una expansión sonora para el desarrollo de competencias y habilidades transmedia en ambientes enriquecidos con tecnología.

Carrasana, Laura.

Cita:

Carrasana, Laura (2024). *Podcasting en Educación Superior. “UNÍSONO Podcast”: una expansión sonora para el desarrollo de competencias y habilidades transmedia en ambientes enriquecidos con tecnología.* III Congreso Internacional de Ciencias Humanas. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/3.congreso.eh.unsam/490>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/esz9/w2u>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

Podcasting en Educación Superior. “UNÍSONO Podcast”: una expansión sonora para el desarrollo de competencias y habilidades transmedia en ambientes enriquecidos con tecnología.¹

Laura Carrasana

UNLaM

lcarrasana@unalm.edu.ar

Resumen

Esta ponencia pretende identificar y describir la integración de prácticas de enseñanza transmedia que ponen en acción los docentes del Taller de Producción y Administración en Medios de la Licenciatura en Comunicación Social, UNLaM, para la producción, realización y publicación de los ciclos de podcast creados en el aula.

Los actuales escenarios educativos enriquecidos con tecnologías, en los que se combinan diversos campos disciplinares, suponen nuevas formas de abordaje y diseño de experiencias que involucren e interpelen a los actores del proceso de manera situada, ubicua y significativa. Este estudio hace foco en “UNÍSONO”, un “ecosistema de medios” creado por la cátedra en el que los contornos entre los lenguajes mediáticos se resignifican para dar lugar a la convergencia entre comunicación, tecnología y educación superior que trasciende el espacio áulico.

Del estudio de caso se desprende, además, una breve descripción del proceso por el cual cada ciclo de podcast se convierte en una herramienta poderosa de aprendizaje no sólo de los contenidos curriculares sino también para la incorporación de competencias digitales que forman parte de la “alfabetización transmedia”.

PALABRAS CLAVE: ENSEÑANZA TRANSMEDIA; PODCAST; ECOSISTEMA DE MEDIOS; ENTORNOS DIGITALES; NARRATIVA.

¹ Esta ponencia se desprende del proyecto de tesis para optar por el título de Magister en Educación en Entornos Virtuales de la Universidad Nacional de la Patagonia Austral y del trabajo como investigadora en el proyecto “Prácticas docentes en el ecosistema digital: análisis de estrategias y recursos aplicados en la Educación Superior en el área Comunicación y Periodismo” de la Universidad Nacional de La Matanza, dirigido por la Mg. María Cristina Lago.

1. Introducción

La incorporación genuina de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en todos los ámbitos de la vida cotidiana, produjo modificaciones sustanciales en los modos de producción y consumo de contenidos, incluso para aprender. Las formas en las que los individuos se apropian del conocimiento cambiaron, y con ello el rol del docente que migró del centro de la escena para ubicarse como guía, curador de contenidos y orientador del aprendizaje.

En este contexto, en el que los medios de comunicación asumen un papel preponderante en la circulación de contenidos, el aprendizaje ya no se produce en compartimentos estancos, sino que se encuentra atravesado por una multiplicidad de estímulos. En palabras de Martín-Barbero (2003, pp. 17-34) los procesos, que antes se reconocían como propios de las instituciones educativas y los libros, hoy están descentralizados y diseminados. Por lo tanto, conocer las formas en las que los estudiantes se relacionan con esos contenidos resulta fundamental para que los docentes diseñen experiencias de aprendizaje significativas.

Esta ponencia describe y explora las formas en las que la narrativa transmedia se embebe en las experiencias diseñadas por los docentes de la cátedra de Lenguaje Sonoro y Entornos Digitales. El recorrido por la secuencia didáctica que transita la producción de un ciclo de podcast permite visibilizar modalidades de enseñanza que fomentan la incorporación de herramientas innovadoras para el abordaje de cada campo disciplinar.

2. Narrativa Transmedia y Educación Superior

Jenkins (2006, p. 257) definió a la “narrativa transmedia” como “el arte de crear mundos” a través de “una nueva estética surgida en respuesta a la convergencia de los medios, que plantea nuevas exigencias a los consumidores y depende de la participación activa de las comunidades de conocimientos”. Una de las características centrales de este tipo de narrativa reside en la diversificación del relato en distintas plataformas que se complementan y en la que los consumidores asumen un rol destacado en la construcción de la historia, convirtiéndose en potenciales productores de contenido. Este fenómeno, traspolado al ámbito educativo, busca trascender las limitaciones de los métodos pedagógicos tradicionales, permitiendo una mayor intervención de los estudiantes en los diversos canales de información y tecnologías. Los límites, dice Burbules (2014, p. 5), “deberán traspasarse en dos direcciones: no sólo dándole nuevas y diferentes tipos de tareas a los jóvenes, sino también incorporando al aula actividades que involucren herramientas de aprendizaje y recursos que no se relacionan normalmente con el ámbito escolar”. En la misma línea, Cabero (2017, p. 41) asegura que “las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) nos aportan verdaderas posibilidades para crear ambientes enriquecidos por ellas que se acerquen a las

nuevas modalidades de aprendizaje que se están produciendo en la sociedad del conocimiento”. Los contenidos curriculares son, por tanto, oportunidades para fomentar otras competencias en los estudiantes, vinculadas con el mundo en el que se desarrollan.

Otro de los conceptos clave que guían este escrito está vinculado a la noción de “alfabetismo transmedia”, que se refiere al proceso por el cual “la narrativa se trabaja en el aula a través de diferentes lenguajes y soportes mediáticos” de forma tal que el aprendizaje logra “demoler las paredes del aula” (Scolari, 2020, p. 19).

En el proyecto Transmedia Literacy, Scolari (2020) manifiesta que el “alfabetismo transmedia” se centra en las “prácticas con los medios, siempre cambiantes, que desarrollan los jóvenes fuera de las instituciones formales de aprendizaje”. Desde este punto de partida, se entiende que los estudiantes están habituados a consumir y producir contenidos en espacios informales y conocen las herramientas tecnológicas que les permiten distribuir contenido a través de diversos canales. Son productores, consumidores y potenciales prosumidores en los ámbitos no académicos.

3. La experiencia “UNÍSONO”

UNÍSONO es un ecosistema de medios creado por la Especialización en Lenguaje Sonoro y Entornos Digitales del Taller de Producción y Administración en Medios de la Licenciatura en Comunicación Social (Universidad Nacional de La Matanza).

Todos los productos que resultan de las prácticas profesionales que se realizan en la cátedra se encuentran centralizados en [UNÍSONO Web](#), una plataforma digital abierta a la experimentación de los diversos formatos y lenguajes sonoros, audiovisuales y gráficos que ofrecen las nuevas tecnologías. El ecosistema está compuesto por Unísono vivo (Streaming - canal de YouTube), Unísono Podcast (Podcast- canal de Spotify), El Último Tren (Radio tradicional - FM 89.1), Redes Sociales (IG) y ExtraData (Blog).

La tendencia a diseñar proyectos educativos de aprendizaje transmedia, pone de manifiesto la importancia de la inclusión de las TIC en el aula, en clave pedagógica.

Si bien el podcasting tuvo su origen hace más de 20 años, las aplicaciones educativas de esta forma de distribución de contenido se encuentran en constante cambio y experimentación. Para la descripción y análisis del caso, se proponen dos instancias. La primera refiere a las prácticas de enseñanza² transmedia que implementan los docentes (métodos pedagógicos, objetivos de aprendizaje, herramientas de comunicación y materiales didácticos), mientras que la segunda, que será parte de la investigación de la que se

² Se entiende como práctica de enseñanza aquella “actividad intencional (del docente), caracterizada por su complejidad, multiplicidad, inmediatez, simultaneidad e impredecibilidad y que sólo cobra sentido en función del contexto en que se desenvuelve” (Aiello, 2005).

desprende esta ponencia, hace hincapié en describir las competencias de la alfabetización transmedia (Scolari, 2020) que se ponen en acción con cada tarea realizada por los estudiantes. Esta exploración suscribe, además, a la definición de “ambiente enriquecido con tecnología” que desarrolla Maggio (2012, p. 26) como “aquel donde la inclusión de nuevas tecnologías a la enseñanza se produce en formas complejas, que requieren un compromiso enorme, habilidades tecnológicas específicas y una clara comprensión del sentido de esas incorporaciones en relación con la enseñanza y lo que se busca promover en términos de conocimiento”.

La secuencia didáctica UNÍSONO Podcast se inicia con la promoción de las *competencias de gestión individual* de los estudiantes, mediante la escucha *asincrónica* de un *Recurso Educativo Abierto* (REA), diseñado y realizado por el equipo docente, disponible en Spotify. “[MetaPocast](#)” es un ciclo de podcast compuesto por 4 episodios, que recorre las características del formato, su historia, y se describen especificidades técnicas de la combinación de los elementos del lenguaje y la identidad sonora y gráfica. El recurso didáctico, distribuido de este modo, promueve la aplicación de *competencias tecnológicas* del aprendizaje informal, aplicadas a la resolución de la actividad. Aborda la *fase instruccional* por lo que cada una de las piezas finaliza con una invitación a reflexionar sobre el contenido y con *preguntas guía* que motivan al estudiante a pensar en sus propios productos. Esta tarea inicial permite a los estudiantes, además, realizar una *autoevaluación* de los conocimientos que ya ha incorporado a lo largo del proceso formativo y descubrir aquellos en los que aún necesita ser orientado.

El momento de *sincronía* posterior, la clase presencial, está destinado al *debate* sobre el material didáctico, lo que da paso a la puesta en acción de *estrategias de colaboración, co-creación de contenido y de fortalecimiento de los vínculos* entre los estudiantes para fomentar el *trabajo en equipo*. Cada grupo de trabajo formula una propuesta temática para su propio ciclo de podcast y, de manera colaborativa, el resto de los estudiantes sugieren ideas y alternativas para su realización. Del tópico general se desprenden distintas historias, narraciones o productos que constituirán las expansiones al relato central. Por consiguiente, los estudiantes deberán aplicar especificidades propias del lenguaje de la *narrativa transmedia* (diversidad de medios y plataformas, complementos de la historia en otros medios, participación de los usuarios, autonomía de las historias) para construir el *universo* del cual el podcast será sólo la puerta de entrada. Si bien estos momentos se corresponden con los de preproducción, producción y postproducción de cualquier pieza sonora, el elemento distintivo es la manera en que se invita a los alumnos a pensar en el contenido: deberán valerse de las *competencias de producción* para lograr el objetivo.

La tercera etapa corresponde a la fase de creación y realización de los ciclos de podcast. A lo largo de las clases presenciales sucesivas en el “estudio de radio/aula” de la Universidad,

los estudiantes construyen el guion (*competencias narrativas y estéticas*) y graban las narraciones o programas conversacionales acompañados del equipo docente y de sus pares. Para lograr este objetivo, se aplican estrategias de *aprendizaje colaborativo*, *aprendizaje basado en investigación* y *aprendizaje situado*.

La secuencia didáctica se completa con la etapa de postproducción y publicación del podcast en la que se trabajan las *competencias con los medios y la tecnología* (aplicaciones, softwares y redes sociales).

4. Consideraciones finales

En términos generales, una experiencia educativa transmedia puede definirse como un recorrido por un mundo narrativo inmersivo, interactivo, y motivador diseñado por docentes para cumplir con los objetivos formativos de cada propuesta. Los proyectos deben contemplar las competencias y habilidades que los estudiantes adquieren en los ámbitos de aprendizaje informal vinculados al manejo de herramientas tecnológicas y a las formas en las que se vinculan con los conocimientos.

Los contenidos curriculares de la experiencia UNÍSONO Podcast se abordan como “una historia que debe ser contada en el aula”, en correspondencia con la noción de “storytelling”, puesto que se construye por la misma interacción de los estudiantes (la audiencia) que la resignifican y la hacen propia.

Los resultados de esta investigación visibilizan la importancia de integrar prácticas de enseñanza que promueven la puesta en acción y adquisición de competencias de alfabetización transmedia, entre las que también se encuentran aquellas vinculadas a los aspectos emocionales del proceso de aprendizaje. Si bien el análisis de la aplicación de estas competencias requiere de un estudio más exhaustivo, hay evidencias preliminares que indican el trabajo áulico de las habilidades técnicas, críticas, creativas y emocionales.

La formación de profesionales capaces de interactuar con los medios, la tecnología y los contenidos de manera crítica será la clave para pensar las propuestas pedagógicas en la era digital.

5. Referencias

- Aiello, M. (2005). Las prácticas de la enseñanza como objeto de estudio: Una propuesta de abordaje en la formación docente. *Educere*, 9(30), 329-332. URL: http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102005000300008&lng=es&tlng=es.
- Barbero, J. M. (2003). Saberes hoy: diseminaciones, competencias y transversalidades. *Revista Iberoamericana de Educación*, 32, pp. 17-34. Doi: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=798551&orden=11910&info=link>
- Burbules, N. (2014). Los significados de “aprendizaje ubicuo”. *Education Policy Analysis Archives/Archivos Analíticos de Políticas Educativas* (22). Pp. 1-10
- Cabero Almenara, J. (2017). La formación en la era digital: ambientes enriquecidos por la tecnología. *Gestión de la Innovación en Educación Superior*, II (2), 41-64. URL: <http://hdl.handle.net/11441/67192>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Maggio, M. (2012). *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Paidós.
- Scolari, C. (2020). Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula. *TRANSLITERACY H2020 Research and Innovation Actions*. URL: <https://modernclicks.wordpress.com/textos/>
- Scolari, C., Lugo Rodriguez, N., Masanet, M. (2019). Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74. PP. 116 a 132. Doi: <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1324>