



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Escuela de Posgrado

**Proyecto piloto de creación de ejercicios de lectura crítica de cine para niñas y niños
de 9 a 11 años**

“Mi cine mi mundo”

Previo la obtención del Título de:

Máster en Políticas Culturales y Gestión de las Artes

Autor/a:
Altaira Rojas Landacay

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2021

Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación del trabajo de titulación

Yo, Altaira María Rojas Landacay, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en “Políticas culturales y gestión de las artes”. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.

Firma del estudiante

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

Miembros del tribunal de defensa

Alejandro Cevallos N.,
docente invitado U Artes para métodos de investigación cualitativa.
Tutor del Proyecto Interdisciplinario

María Jose Icaza,
docente U Artes,
responsable de vinculación con la comunidad

Lennyn Armando Santacruz Vega,
docente Universidad Central del Ecuador,
responsable de la cátedra de investigación y educación artística.

Agradecimientos:

A toda la paciencia y el afecto y la comprensión de la Tati, por ese cariño para escuchar y para implicarse cuando se lo pido.

A mis, padres, hermanos, amigos, por existir, por estar en mi camino.

A Wilson Faican y sus 25 estudiantes, por confiar en mi propuesta, por entusiasmarse con el proyecto y por darme su valioso tiempo.

A mi tutor, por su apoyo y por el ánimo que siempre me dio.

Dedicatoria:

A Ismael.

Esa capacidad que tienes para soñar tan
lindo, me hace entender que no estamos
tan equivocados.

Resumen

El presente proyecto de desarrollo, es un proyecto piloto que pone a prueba la posibilidad de crear una herramienta de enseñanza-aprendizaje sobre lenguaje cinematográfico, tanto para estudiantes como docentes, de educación primaria. El componente principal, es el uso de las herramientas digitales y el trabajo en entornos virtuales, donde se busca generar, entornos colaborativos, aprendizaje autónomo y un desarrollo del espíritu crítico en estudiantes.

Se trabajó con 25 niñas y niños y su educador de la materia de, Educación Cultural y Artística ECA, pertinente al Currículo Educativo de Ecuador, en un centro educativo público, durante un periodo de 4 meses, ejecutando varios ejercicios, que sirvieron como el punto de partida para la creación de esta herramienta, la cual se puede usar de forma gratuita, a través de su plataforma virtual llamada: www.micinemimundo.com, en la red de la internet.

Palabras clave: lenguaje cinematográfico, entornos colaborativos, herramientas educativas digitales, narrativas infantiles.

Abstract

This Development project, is a pilot that tests the possibility of creating a teaching-learning tool on cinematographic language, for both students and teachers of primary education. The main component is the use of digital tools and the work in virtual environments, that seeks to generate, collaborative environments, autonomous learning and a development of the critical thought in students.

The population was 25 children and their educator of the subject, Cultural and Artistic Education ECA, part of the Educational Curriculum of Ecuador, in a public educational center, during 4 months, executing various exercises that served as the starting point for the creation of this tool, which can be used for free, through its virtual platform called: www.micinemimundo.com, in the internet.

Keywords: cinematographic language, collaborative environments, digital educational tools, children's narratives.

Índice General

1. Introducción.....	1
1.1 <i>Presentación del proyecto.</i>	1
1.2 <i>Antecedentes.</i>	2
1.3 <i>Justificación del proyecto.</i>	7
1.4 <i>Objetivo general.</i>	11
1.5 <i>Objetivos específicos.</i>	11
1.6 <i>Investigación Bibliográfica.</i>	11
1.6.1 <i>Sociedades hiperconectadas, datos que nos acercan a la realidad de la infancia en Latinoamérica.</i>	11
1.6.2 <i>Nuevas formas de comunicarnos.</i>	15
1.6.3 <i>El surgimiento de los nuevos medios y su impacto en nuestras vidas.</i>	18
1.6.4 <i>La presencia de la tecnología, cambia las perspectivas de nuestra sociedad.</i> ..	23
1.6.5 <i>La pedagogía y los procesos colaborativos en la tecnología.</i>	26
1.6.7 <i>Sociedades del conocimiento en Ecuador.</i>	35
1.6.8 <i>Cómo construyen sus relatos los niños</i>	38
2. Planificación.....	41
2.1 <i>Metodología.</i>	41
2.2 <i>Mapeo de actores.</i>	42
2.3 <i>Observación de campo.</i>	46
2.4 <i>Planificación de la clase.</i>	49
3. Realización	50
3.1 <i>Creación de ejercicios.</i>	51
3.1.1 <i>El Montaje.</i>	51
3.1.2 <i>El Sonido.</i>	52
3.1.3 <i>El Plano.</i>	53
3.2 <i>Creación de sitio web.</i>	53
3.2.1 <i>Menús y submenús</i>	55
3.3 <i>Ejecución de ejercicios.</i>	56
3.3.1 <i>Primer ejercicio.</i>	56
3.3.2 <i>Segundo ejercicio.</i>	57
3.3.3 <i>Tercer ejercicio.</i>	58
3.4 <i>Evaluación</i>	59
4. Conclusiones y recomendaciones.	67
5. Bibliografía.....	67

Índice de imágenes

Figura 2.1 Encuesta hecha a través de la plataforma zoom, sala de reuniones del 7mo. "B", acerca de el uso de dispositivos.....	47
Figura 2.1 Encuesta de la plataforma zoom, sala de reuniones del 7mo "B", acerca de el tiempo dedicado a navegar por internet.....	48
Figura 2.2 Estructura del sitio web "mi cine mi mundo"	54
Figura 2.3 Portada del sitio web mi cine mi mundo.	54
Figura 2.4 Ejercicio uno, donde se plantean contenidos sobre el experimento K.	57
Figura 2.5 Ejercicio dos, donde se plantean contenidos sobre el foley.	58
Figura 2.6 Ejercicio tres, donde se plantean contenidos sobre el plano.	59
Figura 3.1 Instrucciones para ejercicio 1.....	60
Figura 3.4 Respuesta a ejercicio 1 por un estudiante de 11 años de edad.	62
Figura 3.5 Respuestas a ejercicio 2 por estudiantes de 8 años de edad.	62
Figura 3.6 Respuestas a ejercicio 1 por estudiante de 11 años de edad.	63
Figura 3.7 Representación de un Plano Medio PM, por una niña de 11 años.....	64
Figura 3.8 Representación de un Primer Plano PP, por un niño de 11 años.	64
Figura 3.9 Captura de un video hecho por una niña de 11 años donde hace una representación de un Plano Medio Corto PMC.	65
Figura 3.10 Captura de una videoconferencia realizada con varios educadores interesados en el proyecto.....	66

1. Introducción.

1.1 Presentación del proyecto.

“Mi cine, mi mundo” nace como un proyecto piloto de creación de ejercicios de lectura crítica de cine para niños en un rango de edad, de 9 a 11 años¹, que en sus entornos cotidianos están expuestos a medios digitales y que no necesitan tener grandes conocimientos de tecnología. Los ejercicios propuestos, tienen que propiciar principalmente, entornos colaborativos, que promuevan una participación democrática, autónoma y acorde a sus necesidades.

Este proyecto está pensado para ejecutarse en entornos educativos y que sirva como una herramienta de apoyo para la comunidad educativa. Una de sus principales características es, que, al estar ubicado en un espacio virtual, permite un aprendizaje autónomo y mediante un entorno social, promueve la interacción y el aprendizaje colectivo y colaborativo.

El mundo en el que vivimos actualmente nos empuja cada vez más a utilizar los medios digitales y la virtualidad se ha convertido en una realidad. La gestión cultural, la educación, la niñez, no están exentas de estas dinámicas, por lo tanto, es imperativo buscar

¹ “El nivel de Educación General Básica se divide en cuatro (4) subniveles:

- Preparatoria, que corresponde a 1.º grado de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de cinco (5) años de edad;
- Básica Elemental, que corresponde a 2.º, 3.º y 4.º grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 6 a 8 años de edad;
- Básica Media, que corresponde a 5.º, 6.º y 7.º grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 9 a 11 años de edad; y,
- Básica Superior, que corresponde a 8.º, 9.º y 10.º grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 12 a 14 años de edad”.

Página web: *Ministerio de educación*, acceso 20 de agosto de 2020.

https://educacion.gob.ec/educacion_general_basica/#:~:text=B%C3%A1sica%20Media%2C%20que%20corresponde%20a,a%2014%20a%C3%B1os%20de%20edad.

las maneras de aprovechar las herramientas y todo el conocimiento que se pueda encontrar en estos entornos para generar una cultura de aprendizaje, que promueva la creatividad y el acceso al conocimiento mediante herramientas presentes en la web 2.0.

1.2 Antecedentes.

Cuando hablamos sobre proyectos de educación cinematográfica para la niñez, en Hispanoamérica, encontramos diversidad de propuestas que se han logrado sostener en el tiempo, aunque gran parte, provienen de países como España y Argentina. He centrado mi barrido sobre todo en proyectos que están dirigidos a la niñez dentro de la educación formal y que han sido publicadas en internet, puesto que mi proyecto busca asociar estas dos prácticas.

La linterna mágica.

Este es un proyecto multidisciplinar, además de la pantalla de cine y de las películas, se apoyan de las artes escénicas, logrando crear toda una experiencia para sus asistentes, si queremos relacionarlo con las políticas culturales, se ubicaría dentro de la rama de formación de nuevos públicos. Es interesante la forma en la que han expandido su línea de acción, pues está presente en varios países y la experiencia que reproducen para los niños permite generar impacto en sus vidas. Ellos se describen de la siguiente manera:

“Club internacional de cine para niños² de 6 a 12 años de edad. El club propone cada mes una nueva película para descubrir el cine divirtiéndose. Con una media

² *Incine Cineclub Infantil La linterna mágica*, acceso el 20 de agosto de 2020
<http://ccemx.org/evento/linterna-magica/>

de más de 100 clubes en varios países (España, Alemania, Polonia, México³ y Suiza), la Linterna Mágica invita a los niños a descubrir 9 películas al año, a un precio que permite a todos y a todas formar parte de este club, con un planteamiento único en su género. Unos días antes de cada sesión, los socios reciben una revista ilustrada que les presenta la película. Antes de la proyección, un espectáculo único e interactivo, realizado por actores, los prepara más todavía para descubrir los secretos del cine”⁴. El club busca despertar en sus socios un sentido crítico y sobre todo el placer de disfrutar del cine como espectadores⁵”.

Aunque este proyecto evidencia su objetivo principal, el cual busca formar una niñez espectadora con un gusto especial por el cine y su mundo, no explora prácticas donde los niños se convierten en entes creadores, como es lo que yo busco a través de mi proyecto, me interesa mucho la forma lúdica en la que plantean sus actividades. Jean Piaget y Lev Vygotsky, reconocidos investigadores de la infancia y sus etapas del desarrollo, recomiendan fehacientemente al juego como una herramienta de enseñanza y aprendizaje en la edad escolar, ya que contribuye al desarrollo del pensamiento, el lenguaje y las habilidades sociales⁶.

³Entrevista a: Jesús Pons "Titín" (Coordinador La Linterna Mágica en habla hispana), IMCINE Cine club para niños: La Linterna Mágica, video en YouTube, 9:26, acceso el 20 de agosto de 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=1X8z4UmJxJ4>

⁴Fundación cultural oficina media España, acceso el 20 de agosto de 2020, <https://www.oficinamediaespana.eu/noticias/item/323-convocatorias-desarrollo-de-proyectos-de-educacion-cinematografica-la-linterna-magica>

⁵ La linterna mágica, acceso el 20 de agosto de 2020, <https://www.pai.com.es/linternamagica/>

⁶ En la revista educativa Hekademos, 24, Año XI, junio 2018, José Alberto Gallardo Lopez y Pedro Gallardo Vázquez, hacen publicar un trabajo titulado “*Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*”.

Para profundizar un poco más, sobre el pensamiento de los teóricos mencionados, se recomienda específicamente, revisar los libros, Piaget, J. e Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Madrid: Morata. Y Vygotski, L. S. (2008). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica (Orig. 1932).

Cine en curso y el mate, taller de cine.

Estos proyectos me parecen más cercanos a lo que me interesa para mi investigación, porque se concentran en propiciar en el alumnado un espíritu creador, convirtiéndolos en realizadores de sus propias propuestas.

“Cine en curso, es un programa estructural de pedagogía del cine en escuelas e institutos. Iniciado en 2005 en Cataluña, actualmente también se desarrolla en Galicia, Madrid, Euskadi, Argentina, Chile y Alemania. Tiene dos grandes objetivos:

- Propiciar el descubrimiento por parte de niños y jóvenes del cine entendido como arte, creación y cultura.
- Desarrollar las potencias pedagógicas de la creación cinematográfica en el contexto educativo.

El programa se articula a partir de cuatro ejes principales:

- La presencia regular y continuada de cineastas en los centros educativos impartiendo talleres junto a los maestros y profesores, dentro del horario lectivo.
- La articulación del descubrimiento del arte cinematográfico a partir de una metodología que vincula estrechamente la práctica creativa con el visionado de películas.
- La formación de los maestros y profesores.
- La construcción del proyecto como laboratorio de investigación aplicada: espacio de experimentación y reflexión. A partir del análisis de las experiencias de los talleres, el equipo de cineastas y docentes genera

propuestas, materiales y metodologías extensibles a contextos educativos diversos⁷”.

“El mate taller de cine, es un espacio de creación audiovisual gratuito para niños y adolescentes en la provincia de Buenos Aires, Argentina. En actividad ininterrumpida desde 1987, se ha constituido en modelo de trabajo y método para la formación en arte y comunicación. La tarea está planteada con el modelo de escuela abierta de modo que los chicos puedan asistir, si lo desean, varios días a la semana. Esta dinámica favorece que los participantes recorran distintas especialidades experimentando lenguajes y procedimientos con libertad. Además de los talleres en la sede, se interactúa también con establecimientos educativos de diferentes niveles sumando la inclusión de todos en proyectos colectivos⁸”.

Estos proyectos requieren de una gran inversión de recursos económicos, realidad que, para los centros educativos de Ecuador, es muy compleja. Puesto que, en varios centros educativos fiscales, ni siquiera les es posible adquirir una plataforma virtual adecuada, para poder realizar sus clases y en los planes de trabajo en el área de cultura de las municipalidades o del ministerio de cultura, no existen líneas de fomento específicas para proyectos artísticos que se puedan vincular con centros educativos o procesos pedagógicos infantiles en artes.

Chulpicine

En Ecuador tenemos un proyecto llamado “Chulpicine”, en su página web, podemos deducir que tienen varias líneas de acción, desde un festival que se desarrolla de forma anual, hasta talleres de capacitación, y elaboración y ejecución de proyectos. Su público no son

⁷ Cine en curso, acceso el 20 de agosto de 2020, <https://cinemaencurs.org/es/el-programa>

⁸ El mate taller de cine, acceso el 20 de agosto de 2020, <http://www.tallerelmate.com.ar/#!/-escuela-de-cine/>

solamente niños, aunque son su principal objetivo, su alcance también tiene a público joven, y de índole comunitario⁹. Este proyecto se centra en enseñar sobre aspectos teóricos y tecnológicos, como herramientas de intervención social comunitaria, en aspectos como realización, proyección y gestión cinematográfica. Este proyecto si bien ha desarrollado un trabajo permanente y se ha consolidado como un referente a nivel nacional, carece de una propuesta que permita liberar sus contenidos en un sitio web, no es posible visualizar los procesos de trabajo o los productos finales de sus talleres.

Cero en conducta.

Es un proyecto que se realiza desde España¹⁰ y me ha llamado la atención, porque cumple con varios de los componentes principales de mi proyecto. Pone en relación la enseñanza cinematográfica en el ámbito infantil y educativo y el uso de las herramientas que surgen desde la web 2.0, como uso de chats, foros y publicaciones web, donde existe una experiencia de trabajo colaborativo y en la que se pone a discusión y acceso de los usuarios varios planteamientos y reflexiones en torno a la enseñanza cinematográfica, creando una especie de red de apoyo para los participantes. Sin embargo, está dirigida a docentes, es decir, quienes interactúan son adultos que dirigen o están trabajando en proyectos de esa naturaleza. Se acerca bastante a la propuesta que pretendo levantar desde mi proyecto, a diferencia de que los usuarios que propongo en este caso serán principalmente niños y niñas.

Stop motion en Vilcabamba.

Finalmente me gustaría agregar mi experiencia personal, en un taller de stop motion dirigido para niñas y niños de Vilcabamba, Loja-Ecuador. En el año 2019, desde donde

⁹ Festival Chulpicine, acceso el 20 de agosto de 2020, <https://chulpicine.org/>

¹⁰Cero en conducta, acceso el 20 de agosto de 2020, <https://ceroenconducta.ning.com/video/a-gali-a-azul-de-carlos-casares>

trabajamos con la narrativa oral como ejercicio de creación de historias, que luego se contaban a través de la técnica de stop motion, donde buscábamos a través del lenguaje cinematográfico acercar a la niñez las narrativas tradicionales en diálogo con las herramientas cinematográficas, que les otorgaran voz propia.

A partir de esta experiencia, empecé a pensar en una forma de acercarla a más niñas y niños, en entornos educativos en los cuales no existen este tipo de dinámicas, como una manera de ampliar el campo de estas prácticas y democratizar estos saberes, de forma que se conviertan en herramientas para generar un espíritu más crítico en la población infantil.

1.3 Justificación del proyecto.

El lenguaje cinematográfico desde su aparición a finales del siglo XIX, nos proporcionó una nueva forma de expresión y a la vez se convirtió en una de las prácticas artísticas favoritas de las masas, tanto así, que quienes manejan el monopolio de las súper producciones han convertido este oficio en una industria, y aquello que se produce y se vende más, se convierte en un referente cultural para el mundo entero.

“El cine, con su capacidad de dar cuenta de procesos sociopolíticos y culturales diversos, dinamiza el diálogo entre culturas y, consecuentemente, la adopción y apropiación de prácticas culturales propias de unas, en otras”¹¹.

“El cine sigue en la actualidad viviendo y evolucionando, como una industria, al mismo tiempo precaria y poderosísima, que mueve millones de euros y es uno de

¹¹ María Teresa, Galarza Neira, *Cine migratorio ecuatoriano archivo y memoria de la migración en dos películas ecuatorianas*. Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación. Núm. 138, (agosto-noviembre 2018).

los principales embajadores de la nueva colonización cultural y de la sociedad global”¹².

El cine con sus propios códigos, con esa capacidad de provocar ensoñación en el espectador gracias a un lenguaje altamente rico en expresiones artísticas y culturales, también es utilizado como una herramienta de propaganda. Su lenguaje, se ha venido explotando en el transcurso del tiempo y actualmente es utilizado no solo en la gran pantalla, prácticamente toda campaña de publicidad, hace uso de varios de sus códigos para producir mensajes que se integran en la sociedad de formas tan sutiles, que ni siquiera logramos reconocer que estamos formando parte de un sofisticado juego de seducción, donde el mensaje llega para quedarse instalado en nuestro subconsciente haciéndolo parte de nuestra realidad.

En estas últimas décadas, se ha empezado a implementar al lenguaje cinematográfico como un recurso educativo, sobre todo mediante la proyección de cine a el estudiantado, se habla de alfabetización audiovisual y de buscar integrar estos nuevos lenguajes en el léxico educativo. En Ecuador, las disciplinas que comprenden el aprendizaje dentro del Currículo Educativo de Educación Cultural y Artística (ECA), son: artes visuales, música, teatro, expresión corporal, danza, fotografía y cine¹³.

Sin embargo, también es importante tener en cuenta la realidad en la que nos encontramos inmersos actualmente, con el uso de las nuevas tecnologías y la virtualidad, que ha sido impulsada debido a la crisis sanitaria mundial. El cine, es un recurso artístico y cultural, que hace uso de las nuevas tecnologías a las cuales, los niños y los jóvenes cada vez tienen más acceso, por lo tanto, es importante empezar a imaginar nuevas maneras de integrar

¹² Victor Amar, *La gran pantalla como recurso educativo*, reseña de José Ignacio Aguaded Gómez, España-Huelva, Comunicar, 2004.

¹³ Ministerio De Educación de Ecuador, *Currículo de Educación Cultural y Artística*, Subnivel Preparatoria. Fundamentos epistemológicos y pedagógicos, 2017, 113

esta disciplina artística en el aprendizaje haciendo uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (Tics) buscando las maneras de sacar provecho de todas las herramientas que nos ofrece la internet.

“La preocupación por hacer sentido en torno a las transformaciones asociadas al uso extensivo de las tecnologías de la información y la comunicación configura un área potente para la confluencia de ambos campos disciplinares. Las denominadas ciberculturas o culturas digitales contemporáneas, y las prácticas culturales emergentes que las configuran, no sólo han removido algunas de las certezas fundantes de ambos campos disciplinares, sino que, en su complejidad, riqueza e implicaciones, convocan a análisis complejos, capaces de transgredir las fronteras disciplinares¹⁴”.

Este planteamiento que nace a partir de la reflexión del “Segundo Encuentro Nacional de Gestión Cultural” en el año 2015, en México, da cuenta de la necesidad de aportar nuevas miradas a la gestión cultural, en las cuales tengamos en cuenta que nuestros públicos objetivos, están cambiando sus dinámicas para comunicarse, aprender, socializar. Con la aparición de una cultura digital que está fuertemente ligada a las Tics, y actualmente mucho más marcada por el aislamiento social debido a la crisis sanitaria por la COVID-19, es necesario que empecemos a pensar en prácticas que nos acerquen a entender este tipo de relación, en la que el usuario, ha establecido una interconexión, que cada vez está más presente y que probablemente se quede por mucho tiempo.

¹⁴ Janny Amaya Trujillo, Rodrigo González Reyes, “*Diversidad, tradición e innovación en la gestión cultural. Comunicación y gestión cultural: horizontes y perspectivas para pensar las prácticas culturales emergentes en el contexto de la sociedad red*, Universidad de Guadalajara, 2016,127-128

“Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han tenido un desarrollo explosivo en la última parte del siglo XX y el comienzo del siglo XXI, al punto de que han dado forma a lo que se denomina “Sociedad del Conocimiento” o “de la Información”. Prácticamente no hay un solo ámbito de la vida humana que no se haya visto impactada por este desarrollo: la salud, las finanzas, los mercados laborales, las comunicaciones, el gobierno, la productividad industrial, etc. El conocimiento se multiplica más rápido que nunca antes y se distribuye de manera prácticamente instantánea. El mundo se ha vuelto un lugar más pequeño e interconectado. Para bien y para mal, las buenas y las malas noticias llegan antes: los hallazgos de la ciencia, nuevos remedios y soluciones, descubrimientos e innovaciones, pero también las crisis económicas, las infecciones, nuevas armas y formas de control¹⁵”.

Mis intereses dentro de la investigación y ejecución del presente proyecto, se justifican, porque soy madre de un niño que ha nacido en un mundo que es muy distinto al que yo conocí en mi infancia, donde la tecnología es parte de su vida y además debe enfrentarse a un entorno, que, debido a la crisis sanitaria mundial, de la noche a la mañana lo ha obligado a educarse en la virtualidad. Yo me pregunto, ¿qué estamos haciendo como investigadores, como gestores, como artistas, como docentes, para aportar a descomplejizar esas crisis educativas?, sabemos que algo está mal, vemos como nuestros hijos no logran adaptarse y si quizá lo lograrán, ¿cual será el costo en su salud emocional?

Como gestora cultural, me urge establecer conceptos que me permitan acercarme al campo de la educación formal y el uso de las nuevas tecnologías, suponiendo que quizá, esa

¹⁵ UNESCO, “*Enfoques Estratégicos sobre las tic en educación en América latina y el Caribe*”, (Santiago de Chile: UNESCO, 2014), 11.

sea una manera de otorgar cierta autonomía al estudiantado y una herramienta de apoyo para la labor de la docencia, en el campo de la enseñanza de las artes y la cultura.

Quizá con mi proyecto no logre salvar el mundo, como me ha recalado varias veces mi tutor de tesis, pero definitivamente, algo más saldré aprendiendo y, además, estoy segura que después de esto, la forma de ver el mundo que comparto con mi hijo, ya nunca más será igual. Espero que al culminar con esta etapa, pueda obtener más herramientas que aporten a mi vida, no solo en lo profesional sino sobre todo en mi dimensión humana.

1.4 Objetivo general.

- Ofrecer una herramienta educativa que acerque a niñas y niños a las narrativas audiovisuales de manera crítica.

1.5 Objetivos específicos.

- Establecer un marco teórico que me permita sustentar el recurso educativo.
- Diseñar ejercicios sobre lectura crítica de cine para niñas y niños.
- Crear un recurso educativo que promueva la colaboración entre niñas y niños, basado en el uso de las nuevas tecnologías.

1.6 Investigación Bibliográfica.

1.6.1 Sociedades hiperconectadas, datos que nos acercan a la realidad de la infancia en Latinoamérica.

Los medios, al modificar el ambiente, suscitan en nosotros percepciones sensoriales de proporciones únicas. La prolongación de cualquier sentido modifica nuestra manera de pensar y de actuar, nuestra manera de percibir el mundo. Cuando esas proporciones cambian, los hombres cambian¹⁶”.

La hiperconexión¹⁷ a la que nos enfrentamos hoy en día, como individuos frente a la virtualidad, en la cual nuestra forma de conectarnos con el mundo digital termina convirtiéndose, más que en una interacción, en una compulsión, es una realidad latente en nuestras formas de vida. Utilizamos gran parte de nuestro tiempo conectados a nuestros aparatos electrónicos, navegando en las redes sociales e internet. Y este tipo de relación no solo sucede en la vida adulta, también se está acercando cada vez más y en mayor medida a la población infantil.

En 2017 se publicó un estudio sobre el estado mundial de la infancia, realizado por UNICEF, titulado “Niños en un mundo digital”, que dice lo siguiente:

- “Los jóvenes (de 15 a 24 años) es el grupo de edad más conectado. En todo el mundo, el 71% están en línea, en comparación con el 48% de la población total.
- Los niños y adolescentes menores de 18 años representan aproximadamente uno de cada tres usuarios de internet en todo el mundo.

¹⁶ Marshal Mc Luhan, Quentin Fiore y Jerome Agel. *El medio es el mensaje, un inventario de efectos*. (Buenos Aires: Paidós, 1969). 41.

¹⁷ QUAN-HAASE, A.; WELLMAN, B. (2006). Hyperconnected Net Work: Computer-Mediated Community in a High-Tech Organization. En: *The Firm as a Collaborative Community: Reconstructing Trust in the Knowledge Economy*, edited by Charles Heckscher and Paul Adler. New York: Oxford University Press, 281–333.

- Un número mayor de pruebas empíricas revelan que los niños están accediendo a internet a edades cada vez más tempranas. En algunos países, los niños menores de 15 años tienen la misma probabilidad de usar internet que los adultos mayores de 25 años¹⁸”.

En otro estudio realizado para conocer la influencia de las tics en América Latina, incluso se llega a proponer que este tipo de interacción está proporcionando cambios en las destrezas cognitivas de las nuevas generaciones.

“Las nuevas generaciones viven intensamente la omnipresencia de las tecnologías digitales, al punto que esto podría estar incluso modificando sus destrezas cognitivas. En efecto, se trata de jóvenes que no han conocido el mundo sin Internet, y para los cuales las tecnologías digitales son mediadoras de gran parte de sus experiencias. Están desarrollando algunas destrezas distintivas; por ejemplo: adquieren gran cantidad de información fuera de la escuela, toman decisiones rápidamente y están acostumbrados a obtener respuestas casi instantáneas frente a sus acciones, tienen una sorprendente capacidad de procesamiento paralelo, son altamente multimediales y al parecer, aprenden de manera diferente (OECD-CERI, 2006). Las escuelas se enfrentan a la necesidad de innovar en los métodos pedagógicos si desean convocar y ser inspiradoras para las nuevas generaciones de jóvenes¹⁹”.

¹⁸ UNICEF, *El Estado Mundial de la Infancia 2017 – Niños en un Mundo Digital. Unicef para cada niño* (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF, 2017), 3.

¹⁹ UNESCO, “Enfoques Estratégicos sobre las tic...”, 16

Todo esto también acarrea peligros que se derivan de la hiperconexión, como el ciberacoso o el contacto con ciberdelincuentes.

“Nunca ha sido más fácil para los acosadores, los delincuentes sexuales, los tratantes de seres humanos y aquellos que hacen daño a los niños ponerse en contacto con posibles víctimas en todo el mundo, compartir imágenes de sus abusos y alentarse unos a otros a cometer más crímenes. La conectividad digital ha hecho que los niños sean más accesibles a través de perfiles de redes sociales sin protección y foros de juegos en línea. También permite a los delincuentes mantenerse anónimos reduciendo el riesgo de ser identificados y enjuiciados, ampliar sus redes, aumentar sus ganancias y perseguir a muchas víctimas a la vez²⁰”.

Teresa Ayala, en torno a los problemas psicológicos que se generan de este tipo de hiperconexión. Hace referencia al termino FoMO, “fear of missing out, también conocido como FoMO, es decir, «miedo a perderse lo que está pasando». «Se define como un temor generalizado de que otros podrían estar teniendo experiencias gratificantes de las que uno está ausente; FoMO se caracteriza por el deseo de permanecer continuamente conectados con lo que hacen los demás²¹”.

Pero, ¿Cómo es que hemos llegado hasta aquí? Cómo es que la comunicación ha evolucionado, a tal punto de llegar a encontrarnos con este tipo de experiencias, que nos ponen a reflexionar, en torno a la necesidad de buscar nuevos horizontes para esta sociedad hiperconectada.

²⁰ UNICEF, *El Estado Mundial de la Infancia*, 71.

²¹ Ayala Pérez, Teresa Cecilia. “*Redes sociales e hiperconectividad en futuros profesores de la generación digital*”. *Ciencia, docencia y tecnología* (nov. 2015) Vol. 26. N 51. Przybylski et al. (2013).

1.6.2 Nuevas formas de comunicarnos.

En nuestra historia como civilización, existen dos momentos que han configurado significativamente la forma en cómo nos comunicamos. El alfabeto y la imprenta y el nacimiento del mundo digital. Con la aparición de la palabra escrita, nuestra forma de comunicarnos cambió, pues hasta ese momento éramos sociedades que se relacionaban a través de la oralidad. Con la invención de la imprenta, el conocimiento se puede materializar en un libro, se crean instituciones donde se almacena, se cataloga y se distribuye el conocimiento, la biblioteca es por antonomasia uno de los principales ejemplos, nuestra relación con el acceso al conocimiento cambia y con el nuestro pensamiento²².

La cultura, de la palabra escrita, tiene sus propias dinámicas, incluida la forma en la que nuestros cerebros procesan la información que reciben. Marshall McLuhan, lo describe de la siguiente manera:

“El obstáculo principal para comprender con claridad los efectos de los nuevos medios es nuestro hábito, profundamente arraigado, de observar todos los fenómenos desde un punto de vista. Hablamos por ejemplo de “tener perspectiva”. Este proceso psicológico deriva inconscientemente de la tecnología de la imprenta.

La tecnología de la imprenta creó el público. La tecnología eléctrica creó la masa. El público consiste en individuos aislados que van de un lado a otro con puntos de vista separados, fijos. La nueva tecnología exige que abandonemos el lujo de esta postura, este enfoque fragmentario.

²² Walter Ong, publica un extenso estudio donde nos ilustra respecto a la manera en la que el pensamiento se transforma mediante la aparición de la imprenta y la forma en la que empezamos a concebir el pensamiento a través de la lectura.

Walter, J Ong, *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. (México: Fondo de cultura económica, 1987).

El método de nuestro tiempo consiste en usar no uno, sino múltiples modelos de exploración: la técnica del juicio diferido es el descubrimiento del siglo XX, así como la técnica de la invención fue el descubrimiento del siglo XIX²³”.

Nos transformamos en sociedades que se pueden comunicar de forma global, pero aisladamente, por ejemplo, mediante el uso de las cartas, o mediante el consumo de libros. Luego aparecen medios de comunicación como la prensa y la radio, que nos hacen partícipes de una nueva forma de interrelacionarnos. La era de la información se empieza a volver cada vez más importante en nuestras vidas a medida que avanzan los descubrimientos y la globalización.

A partir del año 1969, ocurrió un hecho que cambió radicalmente nuestra manera de relacionarnos. La primera conexión entre computadoras entre 4 universidades estadounidenses, dieron el nacimiento a lo que hoy conocemos como la internet²⁴. Desde entonces, el mundo de la información y de la comunicación han sido partícipes de una revolución sin precedentes que continúa actualmente, a velocidades sin límite. Hoy, el desarrollo tecnológico ha dado camino a una revolución digital que está presente en todos los ámbitos de nuestras vidas. “La nueva interdependencia electrónica recrea el mundo a imagen de una aldea global”.²⁵ Somos sociedades en red que interactúan a nivel global.

²³ Mc Luhan, “El medio es...”, 35.

²⁴ Internet ha sido construida como un fenómeno de dos caras. Para algunos, constituye una herramienta al servicio de la homogeneización y hegemonía cultural que facilita la reproducción de las inequidades existentes. Para otros, representa la promesa del bienestar en distintos ámbitos del desarrollo, como la educación, la superación de la pobreza, el mejoramiento de la gestión pública a través del e-gobierno, la promoción del capital social, la creación de ciudadanía, la protección de los derechos humanos y el fortalecimiento de la democracia. Pablo Villatoro, Alisson Silva. “*Estrategias, programas y experiencias de superación de la brecha digital y universalización del acceso a las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC). Un panorama regional.*” Proyecto RISALC, Red en línea de Instituciones Sociales de América Latina y el Caribe (Proyecto ITA/04/002). Santiago de Chile, febrero de 2005.

https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/6094/1/S0412977_es.pdf

²⁵ Mc Luhan, “El medio es...”, 67.

“El ambiente creado por el hombre se convierte en su medio para definir su rol en él. La invención del tipo de imprenta creó el pensamiento lineal, o eslabonado, separando el pensamiento de la acción. Ahora con la TV y la interpretación de canciones folclóricas, el pensamiento y la acción están más próximos entre sí y la implicación social es mayor. Volvemos a vivir en una aldea²⁶”.

Aunque McLuhan, vivió en una época en la que la era digital apenas estaba naciendo y el hombre recién empezaba a imaginarla, este teórico, entendió que sus posibilidades nos llevarían a lo que vivimos hoy, somos sociedades que se conectan en diferentes puntos del planeta, muy lejanos físicamente, pero con la capacidad de comunicarnos en tiempo real. “*El pensamiento y la acción cada vez están más próximos entre sí*”.

Recientemente la COVID-19 se convirtió en un ejemplo de la manera en la que estamos conectados a nivel global, mientras empezó a divulgarse la noticia internacionalmente a través de los medios de comunicación, con una gran presencia de las tecnologías digitales (noticieros en línea, en vivo, videos subidos por usuarios de YouTube y demás redes sociales, noticias publicadas a través de Twitter, etc.). El mundo entero seguía el avance de la enfermedad, muchos países se empezaron a aislar activando diversos modos de cuarentena. Las fake news²⁷, se convirtieron en una de los más llamativos fenómenos que surgieron de esta conectividad global. Pudimos observar cómo creció exponencialmente la

²⁶ Mc Luhan, “El medio es...”, 67.

²⁷ El clarín. “La desinformación es mal llamada noticia falsa o fake news, y las noticias falsas y fake news se parecen, pero no siempre son lo mismo. Arugete explica: “Distinguimos noticia falsa de fake news pese a ser similares en su traducción. La noticia falsa se relaciona con si el contenido es verificado o no, la fake news tiene una intencionalidad política de expresar otra cosa; no un mero propósito informativo sino aquel otro. Ese ejercicio del poder supone que la fake es para intimidar al otro, acallarlo y así habitar solo ese espacio comunicacional”.

Artículo de prensa: Noticias falsas, fake news. Infodemia, la mentira como peste. Diario “Diario El Clarín”, 19 de marzo de 2021.”

https://www.clarin.com/revista-enie/ideas/fake-news-infodemia-mentira-pestes_0_RsrYnOKVM.html

capacidad de desinformarnos, la sociedad se polarizó y fuimos testigos de una crisis global de gobernabilidad y organización social sin precedentes.

1.6.3 El surgimiento de los nuevos medios y su impacto en nuestras vidas.

El siglo XX y los medios que surgen a partir de la invención de aparatos electrónicos, como el televisor, la radio, la pantalla de cine, cambian nuestras maneras de entretenernos e informarnos y de comunicarnos, con la llegada de internet, como sociedad empezamos a crear nuevas y diferentes dinámicas para estos procesos. Y los relatos que antes se contaban alrededor de un sabio o un narrador, ahora se empiezan a contar de otras formas, ya no es necesario estar presente de forma corporal para interactuar, los medios de comunicación clásicos empiezan a converger en una amalgama de softwares, plataformas multimediatas, aparatos electrónicos, etc.

“Si el paradigma de la revolución digital presumía que los nuevos medios desplazarán a los viejos, el emergente paradigma de la convergencia asume que los viejos y nuevos medios interaccionan de formas cada vez más complejas”.²⁸ En la actualidad, existe una infinidad de contenido que circula por varias plataformas mediáticas, y pone en discusión lo que hoy se conoce como “convergencia mediática”. A continuación, el teórico Henry Jenkins lo describe así:

“Con «convergencia» me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el

²⁸ Henry, Jenkins, *Convergence Culture La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Traducción Pablo Hermida (Barcelona: Paidós, 2008), 17.

comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento. «Convergencia» es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose. [...]La convergencia no tiene lugar mediante aparatos mediáticos, por sofisticados que estos puedan llegar a ser. La convergencia se produce en el cerebro de los consumidores individuales y mediante sus interacciones sociales con otros. Cada uno de nosotros construye su propia mitología personal a partir de fragmentos de información extraídos del flujo mediático y transformados en recursos mediante los cuales conferimos sentido a nuestra vida cotidiana²⁹».

Además, para Jenkins surge la figura del consumidor activo o también llamado “prosumidor”³⁰ el cual, habita en “la cultura de la convergencia, donde se unen los viejos y nuevos medios, los populares y los corporativos, donde toman importancia el poder del productor y del consumidor”.³¹ Somos una sociedad que transita en un mundo digital que se comunica mediante aparatos electrónicos que tienen alcance a una variedad infinita de

²⁹ Henry, Jenkins, *Convergence Culture...* 14-15

³⁰ “Las tecnologías están abriendo paso a nuevas formas de estar, de relacionarse, de movilizarse, de informarse, de participar. En este contexto de cambio facilitado por las TIC, puede afirmarse que es la relación de los individuos con los medios de comunicación e información la que ha experimentado un cambio más significativo, en concreto, con la aparición de medios como Internet. Frente al papel tradicional de la audiencia como sujeto pasivo, como receptor del mensaje representado en el esquema clásico de la comunicación, los medios digitales han permitido que el receptor ocupe con frecuencia el lugar del emisor –capaz de emitir contenidos y compartirlos– sin dejar de desempeñar su lugar como consumidor de medios. Esta situación es la que dio lugar al concepto de «prosumidor».”

Mari Carmen García Galera, Angharad Valdivia. *Prosumidores mediáticos. Cultura participativa de las audiencias y responsabilidad de los medios*. Comunicar, 43, XXII, 2014

³¹ Henry Jenkins on transmedia, subtítulo en español, video en YouTube, 9:26, acceso el 23 de octubre de 2020

contenidos, con acceso desde casi cualquier rincón del mundo. En nuestro bolsillo llevamos un dispositivo que tiene la capacidad de una computadora, con un alcance global.

Esto ha provocado por ejemplo que la industria del entretenimiento, se convierta en líder de creación de contenidos digitales, los mass media se transforman y se adaptan, creando nuevas maneras de interactuar con sus usuarios. Se crean plataformas, aparatos electrónicos y un sinnúmero de contenidos que están hechos para entretener a la población, la cual cada día está más absorta en el uso e interacción que le proporcionan este tipo de contenidos. Las nuevas generaciones, casi desde su nacimiento, empiezan a formar parte de esta dinámica, convirtiéndose en usuarios prolijos y consuetudinarios, cada vez más conectados y expertos en el uso de aparatos electrónicos y la navegación en la web.

Nick Srnicek (2018). Publicó un libro titulado “Capitalismo de Plataformas”, en el cual nos ilustra detalladamente sobre este término, que explica la manera en la que se transforma la lógica capitalista, donde los grandes monopolios son empresas dueñas de plataformas, y están decidiendo el curso de la economía³²”.

Facebook, Instagram, YouTube, Twitter, Snapchat, WhatsApp, Pinterest... son plataformas, servicios en línea, aplicaciones, a los cuales estamos conectados millones de

³² Srnicek, también explica lo siguiente: “El primer tipo es el de las plataformas publicitarias (como Google o Facebook), que extraen información de los usuarios, llevan a cabo un trabajo de análisis y luego usan los productos de ese proceso para vender espacio publicitario. El segundo tipo es el de las plataformas de la nube (como Amazon Web Services -aws- o Salesforce), que son propietarias del hardware y del software de negocios que dependen de lo digital y que los rentan de acuerdo con necesidades. El tercer tipo es el de las plataformas industriales (como GE o Siemens), que producen el hardware y el software que se necesita para transformar la manufactura tradicional en procesos conectados por Internet que bajan los costos de producción y transforman bienes en servicios. El cuarto tipo es el de las plataformas de productos (como Rolls Royce o Spotify), que generan ganancias mediante el uso de otras plataformas para transformar un bien tradicional en un servicio y cobrar por ellos un alquiler o una tasa de suscripción. Por último, el quinto tipo es el de las plataformas austeras (como Uber o Airbnb), que intentan reducir a un mínimo los activos de los que son propietarias y obtener ganancias mediante la mayor reducción de costos posible”. Nick, Srnicek. *Capitalismo de plataformas*. (Buenos Aires: Caja negra, 2018), 44.

personas alrededor del mundo. ¿Que tienen en común? El tiempo que los usuarios estamos dispuestos a otorgarles. Se supone que son tecnologías gratuitas para nuestro uso, pero, realmente les estamos pagando con nuestro tiempo y nuestros datos, los cuales, mediante la recopilación a través de sofisticados algoritmos diseñados para ello, hacen que estos puedan ser gestionados, para saber, por ejemplo, cómo nos comportamos, nuestras preferencias, nuestros hábitos, etc., y, por ende, continuar diseñando más y más tecnología que sirva para mantenernos conectados por más y más tiempo, convirtiéndonos en perfectos consumidores de la publicidad a la que nos vemos expuestos³³. Pero, ¿Qué tiene esto de peligroso?

Los ciudadanos de la República Popular China, actualmente se someten a un sistema gubernamental donde sus acciones son controladas a través de un sistema que mide mediante puntaje el “valor social”³⁴ de cada uno. Este control se realiza a través del uso de la tecnología diseñada para saber exactamente, dónde están, qué hacen, con quién interactúan, etc. Y dependiendo de su comportamiento, el cual queda registrado a través de miles de videocámaras de vigilancia, la Big Data³⁵, etc. Pueden obtener mejor o peor puntuación, la

³³ La periodista Peirano, en su libro describe con mayor profundidad esta información. Martha, Peirano, *El enemigo conoce el sistema*, (España: Debate, 2019).

³⁴ El sistema crédito social de China es posible gracias a la combinación e integración de varias tecnologías como el big data, el reconocimiento facial y la monitorización de internet en un entorno cuyas libertades no son comparables a los de una democracia occidental y ayudados por más de 600.000 cámaras de vigilancia con inteligencia artificial.

Comunismo por puntos: China activa una tecnología para medir el "valor social" de cada ciudadano. “Diario El Mundo”, 31 de octubre de 2018.

<https://www.elmundo.es/tecnologia/2018/10/31/5bd8c1bfe2704e526f8b4578.html>

³⁵ Cada vez que hacemos algo en las redes, sea publicar un mensaje, aceptar un nuevo amigo o seguidor, dar un like, realizar una búsqueda, visitar una web, se genera un metadato. Todos estos metadatos se relacionan entre sí y se conectan con los de los otros usuarios, dando origen a algo que se conoce como la Big Data Y ese inmenso conjunto de datos sobre la actividad de los usuarios en internet vale oro para las empresas, formaciones políticas o gobiernos, porque es la forma en la que pueden determinar los gustos, necesidades, opiniones sociales o políticas para millones y millones de personas.

Ahí les va, ¿WhatsApp, Signal o Telegram? Cambios en la privacidad de Facebook alborotan las “app” de mensajería. video en YouTube, 9:26, acceso el 23 de enero de 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=jmTG2KummP4&t=328s>

cual determina, a través de un puntaje, sus posibilidades para tener un mejor trato en cuanto al uso de servicios, como viajes en tren, en avión, o el acceso a la universidad, etc. Este quizá puede ser uno de los ejemplos más radicales, de cómo la tecnología podría socavar libertades en sociedades que no gozan precisamente de sistemas democráticos.

Cada día se desarrolla más tecnología persuasiva³⁶, se invierte mucho en este campo de investigación y desde ahí surgen las nuevas aplicaciones, servicios en línea, plataformas que vuelven multimillonarios a sus creadores. Esta realidad no es pasajera, vino para quedarse, y detrás de este tipo de tecnología, está la manipulación que se puede lograr, generando usos adictivos en los usuarios.

Estos son ejemplos de cómo las tecnologías podrían apoderarse de nuestras vidas, con efectos bastante desesperanzadores. Actualmente, son las grandes corporaciones que lideran el mercado mundial, quienes están monopolizando la tecnología, a su favor, con el único fin de hacer crecer sus ingresos económicos, sin importar en absoluto, la salud del consumidor.

“Cualquier persona podría pensar que las principales amenazas a las que enfrenta Netflix día tras día son HBO o Amazon. Sin embargo, la respuesta de Reed Hastings, CEO de Netflix, ha sido muy diferente. «(En Amazon) están haciendo una gran programación, y seguirán haciéndola, pero no estoy seguro de que eso nos afecte a nosotros porque el mercado es muy grande. Pensad sobre ello: cuando ves una serie

³⁶ “Esta área de investigación explora el ámbito superpuesto entre la persuasión en general (influencia, motivación, cambio de comportamiento, etc.) y la tecnología informática. Esto incluye el diseño, la investigación y el análisis de programas de productos informáticos interactivos (web, 'software' de escritorio, dispositivos especializados, etc.) creados con el propósito de cambiar las actitudes o comportamientos de las personas”.

En el escenario digital no solo se pretende modificar nuestras opiniones, sino sobre todo lograr nuestra atención. Diario “El Periodico, Catalunya”, 03 de diciembre de 2020.
<https://www.elperiodico.com/es/opinion/20201203/persuasiva-tecnologia-carmina-crusafon-10101650>

de Netflix y te enganchas, te quedas hasta tarde viéndola. Realmente, y al final, estamos compitiendo con el sueño», aseguraba tras presentar sus resultados del primer trimestre³⁷».

1.6.4 La presencia de la tecnología, cambia las perspectivas de nuestra sociedad.

Marc Prensky, es uno de los primeros teóricos en acuñar el término “nativos digitales”, para describir a la generación de personas nacidas a partir de 1980, que están expuestas al uso constante de la tecnología digital, prácticamente desde su nacimiento, en contraste a las personas nacidas en décadas anteriores, que tomarían el nombre de “migrantes digitales”. —Pero es importante tener en cuenta, que así mismo como estas generaciones están expuestas al uso marcado de la tecnología, en diferentes regiones del planeta, existe una brecha digital enorme, que no ha podido resolver del todo el término “nativos digitales” para toda una generación, porque desconoce las diferencias socioeconómicas, que han generado lo que hoy se conoce como brecha digital,³⁸ en la cual países de la región latinoamericana, aún tienen que trabajar mucho para poder superarlas.

En un informe especial, hecho por CEPAL publicado en agosto de 2020, el cual titula “Universalizar el acceso a las tecnologías digitales para enfrentar los efectos del COVID-19”, en el contexto latinoamericano podemos observar el siguiente dato:

³⁷ *El gran competidor de Netflix es el sueño*, Diario “ABC play”, 19 de abril de 2017.

https://www.abc.es/play/series/noticias/abci-gran-competidor-netflix-sueno-201704192030_noticia.html

³⁸ Uno de los aspectos más relevantes al momento de la realización de un diagnóstico de la situación de las TIC en América Latina y el Caribe es la llamada “brecha digital”, la cual ha sido definida como la línea (o la distancia) que separa al grupo de población que puede acceder a los beneficios de las TIC y el grupo que no cuenta con posibilidades de hacerlo.

Pablo Villatoro, Alisson Silva. *Estrategias, programas y experiencias de superación de la brecha digital y universalización del acceso a las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC). Un panorama regional*, Asociación Latinoamericana de Integración (Santiago de Chile: CEPAL, 2005).

https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/6094/1/S0412977_es.pdf

“El uso de soluciones de educación en línea sólo es posible para quienes cuentan con conexión a Internet y dispositivos de acceso. El 46% de los niños y niñas de entre 5 y 12 años de la región vive en hogares que no están conectados a Internet. En los países respecto de los que se cuenta con información, esto implica la exclusión de más de 32 millones de niños y niñas”³⁹

De acuerdo a últimos datos publicados por Internet World Stats (a 2017), “en Ecuador, en 2019, el 87% de la población usaba un teléfono celular y, el 79% del país tenía acceso a Internet. Pero en el año 2020 las cifras oficiales cambian en el contexto de la pandemia. El 55,89% del país tiene acceso a internet desde algún dispositivo, y en el caso de los hogares con acceso a Internet en Ecuador, son solo el 37,17%.58⁴⁰”.

Esto quiere decir, que si bien es cierto que son cada vez más los niños y jóvenes que usan la tecnología en sus vidas cotidianas, la brecha tecnológica presente en la región latinoamericana sigue siendo muy amplia, y son millones de niños que aún hoy siguen siendo excluidos.

Ante la actual crisis sanitaria acontecida a nivel mundial, se ha demostrado que internet es una herramienta fundamental y el acceso a este se vuelve crucial, en sectores claves de la economía de una nación, y que, sin tener acceso a las herramientas digitales, no

³⁹ Cepal, *Informe Especial, Universalizar el acceso a las tecnologías digitales para enfrentar los efectos del COVID-19*, 26 de agosto de 2020

https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45938/4/S2000550_es.pdf

⁴⁰ Artículo de prensa: *Ecuador es el segundo país de la Región donde los menores usan redes sociales*, Diario “La Hora”, 29 de octubre de 2019.

<https://www.lahora.com.ec/noticia/1102282598/ecuador-es-el-segundo-pais-de-la-region-donde-los-menores-usan-redes-sociales->

es posible trabajar, estudiar o hacer transacciones comerciales sin tener que violar las normas de confinamiento. Actualmente, recientes estudios demuestran que:

“...un 71% de la población urbana de América Latina y el Caribe cuenta con opciones de conectividad, ante menos de un 37% en la ruralidad, una brecha de 34 puntos porcentuales que mina un inmenso potencial social, económico y productivo. En total, un 32% de la población de América Latina y el Caribe, o 244 millones de personas, no accede a servicios de internet. La brecha en materia de conectividad es más acentuada si se distingue entre población urbana y rural, llegando en algunos casos a una diferencia de 40 puntos porcentuales. Del total de personas sin acceso a internet en la región, 46 millones viven en territorios rurales⁴¹”.

Esto se ha convertido en un desafío para la región, por ejemplo, actualmente sectores como el Banco Interamericano de Desarrollo BID otorga préstamos a proyectos que busquen mejorar la conexión y digitalización en los procesos económicos.

Es imposible frenar el incremento del uso de la tecnología en nuestras vidas. En algunos países ya se discute que el acceso a internet sea un derecho constitucional. Las Naciones Unidas en 2016 hicieron una declaración, y aunque no es vinculante, supone un paso adelante:

“El Consejo de Derechos Humanos de las Naciones Unidas ha aprobado una resolución para la “promoción, protección y el disfrute de los derechos humanos en

⁴¹ Artículo de prensa: *Al menos 77 millones de personas sin acceso a internet de calidad en áreas rurales*, Banco Interamericano de Desarrollo, 29 de octubre de 2020. <https://www.iadb.org/es/noticias/al-menos-77-millones-de-personas-sin-acceso-internet-de-calidad-en-areas-rurales>

Internet”. El documento establece que el acceso a Internet será considerado, de ahora en adelante, un derecho básico de todos los seres humanos. La resolución anima a todos los países a proveer a sus ciudadanos de acceso a la red y condena a las naciones que alteran esta libertad⁴²”.

Actualmente, debido a la pandemia, aumentó considerablemente el tiempo que los niños deben pasar en sus computadoras. Si tenemos en cuenta que nos estamos enfrentando a un uso mucho más marcado de la tecnología, es lógico que sumemos esfuerzos para entender y buscar soluciones que permitan que en la infancia el uso de la tecnología se convierta en aliada y no en un problema para las familias.

1.6.5 La pedagogía y los procesos colaborativos en la tecnología.

En estos últimos tiempos, se ha discutido mucho sobre la forma en la que se debe ejercer los procesos pedagógicos en los establecimientos educativos. Hemos pasado de planteamientos que ponían a la transmisión del saber de forma vertical, a una propuesta mucho más respetuosa con el estudiantado, desde aquí surge la teoría constructivista, apoyada por grandes teóricos como Jean Piaget⁴³ que nos invita a imaginar una nueva forma

⁴² Artículo de prensa: *La ONU declara el acceso al internet como un derecho humano*, Computer hoy, 29 de octubre de 2020

<https://computerhoy.com/noticias/internet/onu-declara-acceso-internet-como-derecho-humano-47674>

⁴³ “Dentro de la pedagogía contemporánea encontramos una serie de teorías que buscan explicar de manera detallada el proceso de enseñanza aprendizaje, concibiéndolo bajo nuevas formas como un proceso centrado en el alumno. Estas nuevas teorías se sustentan en investigaciones sobre el aprendizaje cognitivo y la integración de otros estudios relacionados con la naturaleza y el contexto del aprendizaje.

Una de las teorías que más expectativas ha creado en el campo de la pedagogía y de las que más repercusiones ha tenido en ese ámbito es la teoría constructivista, siendo además una de las más influyentes también en la psicología general. Dicha teoría se sustenta sobre todo en las ideas de Jean Piaget acerca del desarrollo cognoscitivo y las funciones elementales que intervienen y son una constante en este proceso”.

Pedro J. Saldarriaga-Zambrano, Guadalupe del R. Bravo-Cedeño, Marlene R. Looor- Rivadeneira. *La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea*. Revista científica, Dominio de las ciencias. Vol. 2, núm. esp., dic., 2016, 127-137

de educación, en la que el papel del educador sea más amigable, partiendo de la premisa de que ya no solo se trata de enseñar sino de aprender en conjunto, maestro y alumno.

“El constructivismo es en primer lugar una epistemología, es decir una teoría que intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano. El constructivismo asume que nada viene de nada. Es decir que conocimiento previo da nacimiento a conocimiento nuevo. Sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo, ni objetivo, por el contrario, es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias⁴⁴”.

La educación que propone Paulo Freire, para liberarnos de esta concepción verticalista, es liberadora, él dice “*nadie educa a nadie; tampoco nadie se educa solo; los hombres se educan entre sí mediatizados por el mundo*”⁴⁵. Y en este tiempo, el mundo está

⁴⁴ Ingrid del Valle, García Carreño. *Teoría de la conectividad como solución emergente a las estrategias de aprendizaje innovadoras*. Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social, Año 4, N°. 6, 2009, 18.

⁴⁵ “La concepción bancaria al no superar la contradicción, educador-educando, por el contrario, al acentuarla, no puede servir a no ser a la domesticación del hombre. De la no superación de esta contradicción resulta: a) que el educador es siempre quien educa; el educador, el que es educado; b) que el educador es quien disciplina; el educando, el disciplinado; c) que el educador es quien habla; el educando, el que escucha; d) que el educador prescribe; el educando sigue la prescripción; e) que el educador elige el contenido de los programas; el educando lo recibe en forma de depósito; f) que el educador es siempre quien sabe; el educando, el que no sabe; g) que el educador es el sujeto del proceso; el educando su objeto”.

Paulo Freire. *La educación como práctica de la libertad*. Educación y Concienciación por Julio Barreiro, (México: Siglo XXI editores, 1997), 17.

mediatizado por la cultura digital, entonces por qué no pensar en utilizar sus herramientas comunicacionales para transformar a la educación.

Estos planteamientos que proponen Piaget y Freire, están muy conectados a la realidad en la que habitamos actualmente, y además guardan relación con la virtualidad y el uso de las nuevas tecnologías, en la transmisión del conocimiento.

“¿QUÉ TRANSMITIR?! ¡El saber!

En otros tiempos, el saber tenía como soporte el cuerpo del sabio, un aeda o un griot africano. Una biblioteca viviente ...: ese es el cuerpo docente del pedagogo. Poco a poco, el saber se hizo objetivo: al principio en rollos, en vitelas o pergaminos, soporte de escritura; luego, a partir del Renacimiento, en los libros de papel, soportes de imprenta; por último, hoy en día, en la Red, soporte de mensajes y de información. La evolución histórica de la pareja soporte mensaje es una buena variable de la función de enseñanza. En consecuencia, la pedagogía cambió al menos tres veces: con la escritura, los griegos inventaron la paidei «; luego de la imprenta, pulularon los tratados de pedagogía. ¿y hoy en día?

Repito: ¿Qué transmitir? ¿El saber? Ahí está, en todas partes por la Red, disponible, objetivado.

¿Transmitirlo a todos? En este momento, todo el saber es accesible para todos. ¿Cómo transmitirlo? ¡Ya está hecho!⁴⁶”.

Si el saber se encuentra en la red, entonces, ¿Qué debería tener en cuenta el educador actual?

⁴⁶ Michel Serres, Pulgarcita, trad. Vera Waksman, (Buenos Aires: Fondo de cultura económica, 2013), 27-28.

En 2015, se realizó un proyecto en Santiago de Chile, sobre el “Uso de la Web, competencias, motivación y actitud de los estudiantes de pedagogía del área de humanidades respecto de las tic y la cultura digital”, entre sus conclusiones encontramos lo siguiente:

“El proceso educativo, entonces, guste o no, se encuentra inserto en este entorno hiperconectado y el discurso pedagógico, sin dejar de lado su tarea central de conservación y transmisión del conocimiento, debe considerar esta realidad para que las futuras generaciones, probablemente aún más hipercomunicadas que en la actualidad, tengan la posibilidad de ir más allá de un cúmulo fragmentado de información o de comunicaciones veloces, pero superficiales y transitorias, de modo que la tecnología sea una ventaja y no una deshumanización del hombre⁴⁷”.

En torno a este tipo de apreciaciones, existen varios investigadores que llevan a la práctica el uso de la tecnología digital y la virtualidad como métodos de aprendizaje en el aula, donde las prácticas colaborativas protagonizan un papel principal en el proceso de aprendizaje. Me gustaría abordar algunas ideas propuestas por Henry Jenkins, Alberto Scolar y Pierre Lévi, teóricos que han acuñado términos como “narrativas transmedia”, “cultura participativa” o “inteligencias colectivas”.

1.6.6 Narrativas transmedia e inteligencia colectiva.

Si volvemos nuestra mirada a la aldea, en la cual vivía el hombre al principio de nuestra civilización, podemos imaginarnos una fogata, donde sus miembros se reunían alrededor del líder o el sabio, que era quien narraba historias, a través de mitos y leyendas,

⁴⁷ Teresa Cecilia, Ayala Perez. “Redes sociales e hiperconectividad ...267

transmitiendo conocimiento a las siguientes generaciones, todo esto a través de la oralidad. Y aunque esta práctica de la oralidad se sigue conservando en la actualidad, en diversos contextos, sobre todo en comunidades donde prevalecen las prácticas ancestrales. En la sociedad digital están surgiendo nuevas narrativas, que ayudadas por la tecnología nos proponen otras posibilidades, para transmitir conocimiento. Que sin desmerecer o negar cualquier otro tipo de ejercicio comunicativo, buscan poner en diálogo a las personas con el uso de las nuevas tecnologías, en una práctica donde es el usuario quien tiene el control, quizá de una forma más democrática.

Conocidas como las “narrativas transmedia” se encuentran estas nuevas prácticas, que proponen un nuevo modelo para divulgar historias que se van construyendo a través del despliegue de varios canales o plataformas mediáticas, donde el usuario se convierte en parte activa en la construcción de estas historias.

“La narración transmediática se refiere a una nueva estética que ha surgido 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. La narración transmediática es el arte de crear mundos. Para experimentar plenamente cualquier mundo de ficción, los consumidores deben asumir el papel de cazadores y recolectores, persiguiendo fragmentos de la historia a través de los canales mediáticos, intercambiando impresiones con los demás, mediante grupos de discusión virtual y colaborando para garantizar que todo el que invierta tiempo y esfuerzo logre una experiencia de entretenimiento más rica. Algunos argumentarían que los hermanos Wachowski, que escribieron y dirigieron las tres películas

de Matrix, han llevado la narración transmediática más allá de lo que la mayor parte de los espectadores estaba preparados para ir.⁴⁸

En estas nuevas dinámicas, el uso de las redes sociales⁴⁹ juega un papel muy importante, porque los usuarios de estos contenidos establecen conexiones que les permiten interactuar, no solo con el contenido, sino con otros usuarios que están dispuestos a compartir información y ser parte activa de la construcción, divulgación y apropiación de información, desarrollando aprendizaje social.

“El impacto más profundo de Internet, un impacto que aún no se ha realizado por completo, es su capacidad para apoyar y expandir los diversos aspectos del aprendizaje social. ¿Qué entendemos por "aprendizaje social"? Quizás la forma más sencilla de explicar este concepto es señalar que el aprendizaje social se basa en la premisa de que nuestra comprensión del contenido se construye socialmente a través de conversaciones sobre ese contenido y a través de interacciones fundamentadas, especialmente con otros, en torno a problemas o acciones. La atención no se centra tanto en lo que estamos aprendiendo sino en cómo estamos aprendiendo”.⁵⁰

Somos una generación que utiliza lenguajes narrativos para interactuar en la “cultura de la convergencia”, donde las plataformas del entretenimiento están sirviendo para

⁴⁸ Henry Jenkins, *Convergence culture...* 31

⁴⁹ “Las Redes Sociales pueden definirse como un conjunto bien delimitado de actores individuos, grupos, organizaciones, comunidades, sociedades globales, etc., vinculados unos a otros a través de una relación o un conjunto de relaciones sociales”.

J. C. Mitchel, *Networks Analysis: Studies in Human Interactions*. (Estados Unidos: The Hague: Mouton, 1973)

⁵⁰ John Brwon y Richard Adler, *Mentes en llamas: educación abierta, la larga cola y el aprendizaje 2.0*, Educational Researcher, vol. 18, no. 1 (enero-febrero de 1989), págs. 32-42, <https://er.educause.edu/articles/2008/1/minds-on-fire-open-education-the-long-tail-and-learning-20>

desarrollar una cultura popular conectada que se estimula y alimenta mediante esfuerzos colectivos. Henry Jenkins propone que:

“Los consumidores están aprendiendo a emplear estas diferentes tecnologías mediáticas para controlar mejor el flujo de los medios y para interaccionar con otros consumidores, las promesas de este nuevo entorno mediático suscitan expectativas de un flujo más libre de ideas y contenidos. Inspirados por esos ideales, los consumidores luchan por el derecho a participar más plenamente en su cultura”.⁵¹

Este autor, investiga sobre las dinámicas de los consumidores, que están muy activos en las redes de internet, propone que el poder empiece a ejercerse desde ahí, desde el poder del consumidor, a quien él prefiere darle el nombre de “prosumidor”. Pero, además, él habla sobre una creciente “cultura participativa” en donde describe la relación que está empezando a surgir entre los usuarios de internet con los medios de comunicación, y la participación activa de estos usuarios. Y aunque sus planteamientos, otros autores lo consideran bastante generalizadores, lo que me ha llamado la atención, son los pasos que él menciona que debe seguir este tipo de participación para que se pueda llegar a un concepto de cultura participativa.

“Para Jenkins una cultura participativa debe reunir cinco características. Primero: barreras bajas para la participación y el compromiso cívico. Dos: fuerte apoyo para crear y compartir creaciones. Tres: algún tipo de mentoría informal, es decir que los usuarios más avanzados, ayudan o enseñan a los más nuevos. Cuatro: la

⁵¹ Henry Jenkins, *Convergence culture...* 17

creencia por parte de sus miembros de que su contribución es importante. Cinco: que los miembros sientan entre sí alguna clase de conexión”⁵²

Estos procesos donde la inteligencia colectiva se vuelve fundamental, nos permiten imaginar nuevas maneras de proponer procesos de enseñanza aprendizaje con entornos colaborativos que se configuran desde la interacción colectiva.

El consumo se ha convertido en un proceso colectivo, y a eso se refiere este libro al hablar de «inteligencia colectiva», un término acuñado por el teórico cibernético francés Pierre Lévy. Ninguno de nosotros puede saberlo todo; cada uno de nosotros sabe algo; y podemos juntar las piezas si compartimos nuestros recursos y combinamos nuestras habilidades. La inteligencia colectiva puede verse como una fuente alternativa de poder mediático. Estamos aprendiendo a usar ese poder mediante nuestras interacciones cotidianas en el seno de la cultura de la convergencia. Ahora mismo estamos empleando este poder colectivo principalmente a través de nuestra vida recreativa pero pronto desplegaremos esas habilidades para propósitos más «serios».⁵³

En una entrevista realizada por diario El Clarín a Pierre Levy, podemos encontrar una descripción más extensa sobre lo que él sostiene en torno a la inteligencia colectiva y la responsabilidad humana.⁵⁴ Aunque me gustaría abordar los puntos que él considera se deben

⁵² *Observatorio de Booktube*, Henry Jenkins y la cultura participativa | Observatorio de Booktube video en YouTube, acceso el 23 de enero de 2021

⁵³ Henry Jenkins, *Convergence culture...* 15

⁵⁴ Entrevista a Pierre Levy, *El porvenir digital será comunitario*, Diario El Clarin. 19 de mayo de 2015. https://www.clarin.com/ideas/porvenir-digital-comunitario_0_BJqdLFtvQx.html

tener en cuenta para ejecutar procesos de aprendizaje a través de entornos colaborativos, que pongan en marcha la inteligencia colectiva:

1. “Debemos enseñarles a administrar su atención: ¿Qué queremos aprender?, si no decidimos qué queremos aprender no aprenderemos nada.
2. Debemos aprender a seleccionar las fuentes de información relevantes o adecuadas. ¿Cuáles son las fuentes relevantes para nosotros? No son las plataformas (twitter no es una fuente, es una plataforma). Las fuentes son personas o instituciones.
3. Debemos interpretar estos datos, podemos utilizar métodos estadísticos. [...] pero no necesitamos sólo métodos cuantitativos, necesitamos también hipótesis, necesitamos teorías sobre la forma en que funcionan las cosas...
4. Finalmente, debemos mantener nuestra memoria, esta debería estar en la nube, porque necesitamos compartir nuestra memoria”.⁵⁵

Carlos Alberto Scolari, ha creado un proyecto llamado Transmedialiteracy⁵⁶, en el cual plantea lo siguiente “La utilización de medios digitales en el aula no garantiza que los jóvenes se involucren. Sin embargo, la creación de un entorno realmente emocional y

⁵⁵ Inteligencia Colectiva para Educadores. Conferencia de Pierre Lévy. Organización de Estados Iberoamericanos OEI, video en YouTube, 19:26, acceso el 27 de enero de 2021
<https://www.youtube.com/watch?v=OiQ6MtiHM4eM&t=29s>

⁵⁶ Teacher’s kit. Carlos Alberto Scolari, acceso el 20 de enero de 2021,
<http://transmedialiteracy.upf.edu/es>

espontáneo es el factor clave para desarrollar interacciones que sean significativas”. En este entorno virtual se pone en acción, varias de las propuestas teóricas de estos investigadores.

Es necesario construir entornos donde se utilicen las herramientas que se han gestionado hasta ahora desde el mundo del entretenimiento, para poder generar nuevas formas de acceso al arte, a la cultura y a la educación. Si estas herramientas nos ofrecen posibilidades infinitas de acceder, difundir, divulgar conocimiento, por qué no pensar en proponer una alfabetización audiovisual, que en estos momentos de nuestra historia se vuelve tan urgente, desde propuestas lúdicas, entretenidas y a la par con la sociedad en red en la que tanto nosotros y nuestros hijos, ya nos encontramos interactuando.

1.6.7 Sociedades del conocimiento en Ecuador.

Cuando hablamos de inteligencias colectivas, surgen desafíos que en la actualidad se vienen discutiendo desde diversos frentes. Como la mejora de infraestructura, superar la brecha tecnológica y digital, y el uso de Software Libre.

“En Ecuador, el modelo de Software Libre se convierte en una política tecnológica, en dónde el código abierto, las licencias de uso libre, el uso de estándares abiertos y el trabajo comunitario, facilitan la inclusión digital, la soberanía tecnológica y la innovación local, optimizando el gasto estatal, favoreciendo el desarrollo local y promoviendo la integración regional”⁵⁷.

⁵⁷ Página web: Ministerio de Telecomunicaciones y de la sociedad de la información, último acceso 31 de enero de 2021.
<https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/software-libre-y-software-publico-2/>

En las “sociedades del conocimiento”⁵⁸ el *capital cognitivo* hace referencia a los bienes intangibles que se generan mediante una economía basada en la producción de conocimiento. Acceder a este conocimiento, cada vez se vuelve más complejo, los derechos de *propiedad intelectual* se crearon para proteger económicamente a los creadores de conocimiento, pero pusieron barreras para las sociedades económicamente desfavorecidas y su acceso al mismo. Nuevamente las grandes industrias, sobre todo de entretenimiento, se hacen cargo de sostener estos derechos y bloquear su acceso mediante sistemas informáticos, a los que debemos pagar, ya sea con nuestro dinero o con nuestro tiempo y datos.

En el año 2016, en Ecuador, “El Consejo Sectorial de Conocimiento y Talento Humano aprobó la conformación de la Comisión Ocasional de Migración a Software Libre”⁵⁹ y a partir de esta declaración, se genera un conjunto de informes, acuerdos, investigaciones. Siguiendo el Plan Nacional del Buen Vivir se genera el proyecto Buen Conocer / FLOK Society “con la finalidad de construir lineamientos y recomendaciones para la definición de políticas públicas a partir de nuevos enfoques”⁶⁰, en donde se llega a discutir sobre temas como: software libre, código abierto, derechos de creación colectiva abierta en pro del bien común⁶¹.

⁵⁸ “La sociedad del conocimiento se caracteriza por la importancia que adquiere la educación y el acceso a las redes informacionales. Estos dos factores se constituyen en el principal recurso para formar ciudadanos competentes en un mundo globalizado.

Ahora bien, si bien es cierto que el conocimiento ha estado siempre presente en los procesos económicos, sólo hasta ahora se ha constituido en el centro de la producción de riqueza”.

Isabel Forero de Moreno, *La sociedad del conocimiento*, Revista científica, General José María Córdova, vol. 5, núm. 7, julio, 2009, pp. 40-44

<https://www.redalyc.org/pdf/4762/476248849007.pdf>

⁵⁹ Buen conocer, hacia una pachamama del conocimiento común y abierto, último acceso 31 de enero de 2021. <https://flocksociety.org/>

⁶⁰ David Vila-Viñas Xabier E. Barandiaran (editores), *Libro del Buen Conocer, Flock Society, Modelos sostenibles y políticas públicas para una economía social del conocimiento común y abierto en el Ecuador*. 14

⁶¹ “...instamos a las instituciones y comunidades educativas a:

. Fomentar el trabajo en colaboración entre profesores y estudiantes para producir conocimiento.

Como es obvio, el potencial innovador de estas comunidades no resuelve la cuestión, sino que al contrario la abre, acerca de cuál es el rol de la educación institucional en una época crecientemente dominada por las tecnologías y las posibilidades de colaboración que habilitan.⁶²

Si bien el uso de internet, nos beneficia mediante las redes de conocimiento y acceso a infinidad de información, también nos expone a una industria despiadada que nos utiliza, como si fuésemos un bien más de consumo. Existen muchas barreras que debemos sortear, para hablar de una participación realmente democrática. Brechas de género, raza, socioeconómicas, digitales, son muchas las preguntas y respuestas que aún se quedan en el aire, pero a medida que los filósofos, teóricos y demás inteligencias colectivas vayan indagando, debemos continuar buscando alternativas para el aprovechamiento de estas realidades que han venido para quedarse.

Cuando hablamos de trasladar todo este tipo de experiencias a los niños, como el presente proyecto, que busca acercar la experiencia de la lectura del lenguaje cinematográfico a edades tempranas, mediante el uso de herramientas digitales, es importante entender cual es el contexto del niño, sus imaginarios, sus construcciones de la realidad y de la ficción, materia prima del cine, la cual ellos deberán utilizar para poder contar sus historias.

. Estimular a los estudiantes para que se impliquen en enseñar a sus compañeros.

. Compartir las atribuciones entre los educadores y los estudiantes.

. Promover el trabajo colaborativo e interdisciplinario entre los educadores de distintos campos.”

⁶¹ David Vila-Viñas Xabier E. Barandiaran (editores), *Libro del Buen Conocer, Flock Society, Modelos sostenibles y políticas públicas para una economía social del conocimiento común y abierto en el Ecuador*. 14

⁶² David Vila-Viñas Xabier E. Barandiaran (editores), *Libro del Buen Conocer ...*99

1.6.8 Cómo construyen sus relatos los niños

El lenguaje cinematográfico sirve para contar historias, desde que se hicieron las primeras películas, aun las de carácter documental, se representaba una narración en la pantalla, en la actualidad hay una infinidad de propuestas cinematográficas que nos relatan algo. El cine, como materia artística, presente en el currículo educativo ecuatoriano, plantea que sea parte de la enseñanza y de las planificaciones en la materia. Pero, para que los niños aprendan a utilizar este lenguaje, es necesario entender, cuáles son sus mecanismos, sus narrativas, sus formas de expresar sus propios relatos.

La infancia es una etapa creativa y de experimentación, ayudados por su imaginación, los niños empiezan a darle sentido al mundo en el que habitan, y aunque,

“pueden imaginarse muchas menos cosas que los adultos, [...] confían más en los frutos de su fantasía y la controlan menos. [...] Es fácil advertir en qué medida la inventiva infantil se alimenta de impresiones originadas en la realidad, las reelabora y conduce a los niños a una más honda comprensión percibiendo esa realidad”.⁶³

Sus formas de expresarse, podrían parecer más creativas porque esa confianza en su fantasía hace que tengan la capacidad de expresarse sin las inseguridades que empezamos a desarrollar cuando crecemos.

Entre las dimensiones del desarrollo representacional Liliana Chávez Castaño, en torno al juego y la imaginación plantea lo siguiente:

“Competencias de Ficción e Imaginación: Se define por la presencia de juego de ficción, que implica la sustitución de objetos, o la atribución imaginaria de propiedades a cosas y situaciones. En un contexto más amplio, presentan desarrollo

⁶³ Lev, Vygotsky. La imaginación y el arte en la infancia. Ensayo psicológico. (Ciudad de México: Fontamara, 1996). 25

del juego simbólico, lo que permite al niño explorar la estructura argumental de las realidades humanas, dar consistencia narrativa a su representación de los acontecimientos, reflejar sus emociones más profundas correspondientes a la vivencia real, proyectarse en papeles sociales propios del mundo adulto. Los niños construyen un mundo en el que resulta posible suspender las propiedades y características de las realidades físicas presentes para imaginar mundos alternativos”⁶⁴.

Por lo tanto, podemos deducir que, la imaginación, la fantasía, el juego, son elementos clave para el desarrollo de sus capacidades narrativas y que además dependen de su etapa de desarrollo.

De acuerdo a su edad, el niño va desarrollando de mejor medida su capacidad narrativa, según estudios realizados por varios psicólogos como Piaget o Stein, se concluye que, hasta los 5 años, existen dificultades en los niños para desarrollar una historia completa, pero a medida que va creciendo, su capacidad va mejorando, a los 7 y 8 aproximadamente mejora la calidad de sus historias, completando esa capacidad entre los 10 y 12 años.⁶⁵

Todo esto, además, depende en gran medida del entorno en el cual desarrolla su lenguaje, de las historias que escucha y de las explicaciones que recibe en torno al aprendizaje de nuevas palabras.

⁶⁴ Liliana Chavez Castaño, *Juegos de ficción, juegos electrónicos y metarrepresentación infantil*. Revista Psicoespacios, Vol. 2- N 2/enero-diciembre 2007. <https://1library.co/document/y80p2m0q-ficcion-electronicos-metarrepresentacion-infantil-fiction-electronic-metarrepresentation-psicoespacios.html>

⁶⁵ Estrella Azócar Hernández. *Narrativas de niños, niñas y adolescentes desde la perspectiva Constructivista Evolutiva. U de Chile, memoria para optar al título de psicóloga*. (Santiago: U de Chile, 2015), 34 – 35.

Por otro lado, si queremos aportar a que el espíritu creador se desarrolle en los niños, deberíamos buscar ampliar sus experiencias, enriqueciéndolas, proporcionando una variedad de herramientas, ejemplos, historias, información, que posibilite enriquecer su imaginación.

“De aquí la conclusión pedagógica sobre la necesidad de ampliar la experiencia del niño si queremos proporcionarle bases suficientemente sólidas para su actividad creadora. Cuanto más vea, oiga y experimente, cuanto más aprenda y asimile, cuantos más elementos reales disponga en su experiencia el niño, tanto más considerable y productiva será, a igualdad de las restantes circunstancias, la actividad de su imaginación”.⁶⁶

Pero es muy importante, además, la postura de los padres, en esta etapa de la niñez, porque en el actual mundo hiperconectado en el que vivimos, tenemos que empezar a entender a la tecnología como una herramienta que puede ser usada en gran medida para acceder al conocimiento y no solo para nuestro entretenimiento.

“Ellos tendrían que estar al pendiente de la información que los hijos manejan y entender la realidad virtual en la que se desarrollan las nuevas generaciones. Es importante que los padres conozcan lo que está pasando por la vida de sus hijos desde el tema mediático y tecnológico, también en ese sentido, puede ser el peor o mejor momento del desarrollo de una persona. Se genera la creatividad, la inteligencia, la recompensa, la curiosidad y también puede ser un espacio de destrucción”⁶⁷.

⁶⁶ Lev, Vygotsky. La imaginación y el arte ...06

⁶⁷UNED, Programa de televisión. Fecha de emisión: 11-01-2013 Participa: Henry Jenkins, Media Scholar. video en YouTube, acceso el 28 de enero de 2021 <https://www.youtube.com/watch?v=IF0d9Gw4Myg>

2. Planificación.

Mi proyecto se basó en una investigación de corte cualitativo y bibliográfico que tuvo su origen en un análisis cualitativo, se realizó los siguientes pasos.

2.1 Metodología.

- Investigué bases teóricas en torno a conceptos como: hiperconectividad, ciberculturas, aprendizaje colaborativo, inteligencia colectiva, pedagogía, niñez.
- Elaboré un mapa de actores. Fueron de vital importancia las niñas y niños a quienes dirigí estos ejercicios, para ello, busqué educadores que trabajaran de preferencia con estudiantes que se encontraran cursando el 5to, 6to. y 7mo. grados de Educación General Básica (9 a 11 años de edad). Sus educadores y educadoras, padres y madres. Cineastas, artistas visuales, publicistas, profesionales que tuvieran experiencias cercanas en torno a la participación de la niñez, tanto en proyectos cinematográficos, audiovisuales o con lenguajes transmedia.
- Entrevisté a las fuentes escogidas, identificando entrevistas colectivas e individuales.
- Realicé una observación de campo, que me permitió establecer cánones de comportamiento, elección y participación, de mi grupo focal (niñas y niños de 9 a 11 años).
- Elaboré una plataforma web, que me permitió plasmar los ejercicios que surgieron de estos pasos dados en mi investigación.
- Finalmente, luego de toda la investigación y la ejecución de mi proyecto, pude sacar conclusiones, reflexiones y sugerencias, en torno al proceso de investigación y ejecución del proyecto.

2.2 Mapeo de actores.

Para realizar mi proyecto, intenté ponerme en contacto con varios actores que se encuentran inmersos en proyectos que tienen relación con la educación en artes, y la enseñanza del lenguaje cinematográfico. Debido a la crisis sanitaria, fue muy complejo acercarme a los espacios a los que tenía acceso en mi labor como tallerista, en anteriores proyectos. Sin embargo, tuve una favorable aceptación, contando con la participación de 13 actores, 10 de ellos docentes de educación primaria y tres artistas/gestores.

Para poner en marcha mi metodología, utilicé inicialmente la entrevista. Esta herramienta fue de gran utilidad, ya que no eran posibles otras formas de interacción debido a las restricciones en el contexto del COVID.

Realice dos entrevistas grupales y tres entrevistas individuales. De las entrevistas grupales pude tener un acercamiento a la actual situación por la que estaban transitando, tanto maestros como gestores que tenían experiencia de trabajo con niños. De estas entrevistas, finalmente escogí tres actores que consideré importantes para mi investigación y que podrían colaborar con mi proyecto. Puesto que sus áreas de trabajo y metodologías empleadas dentro de sus clases eran muy cercanas al interés de mi investigación. A continuación, describo sus nombres e intereses:

Jaime Paredes, es educador en artes escénicas en un establecimiento educativo particular, y trabaja con niños desde 3 años hasta 16 años. Su labor es la docencia en educación en artes, y en su establecimiento dirige un taller especializado en la enseñanza de artes escénicas. Además, dirige un proyecto de talleres extracurriculares con niños y adolescentes, y en el contexto de la pandemia, decidió modificar sus talleres a la modalidad

virtual, apoyándose por herramientas digitales y a través de la plataforma zoom, enseñando sobre procesos narrativos en la creación de historias.

Antoinette Piston, directora de una escuela particular en la cual se imparte una educación experimental, donde, los niños aprenden a través de procesos lúdicos. Actualmente, ellos están realizando clases presenciales, trabajan con niños de varias nacionalidades, puesto que la parroquia Vilcabamba, que es donde funciona la escuela, está habitada en una gran proporción de residentes extranjeros.

Wilson Faican, es docente de una escuela fiscal, y trabaja como profesor en la materia de educación artística, impartiendo clases a alrededor de 400 niños, desde los 5 años hasta jóvenes de último año de bachillerato. Su labor como educador en el área artística tiene un precedente importante, porque además lidera dos proyectos educativos, que le han permitido trabajar en procesos investigativos en arte y niñez, el primero se llama “Garabato Público”⁶⁸, en el cual desarrollan talleres artísticos extracurriculares, encuentros de arte infantil, y un festival anual que congrega a varios estudiantes y docentes de Ecuador y Perú. El segundo es un proyecto que busca desarrollar herramientas educativas que se puedan gestionar desde la virtualidad, su nombre es “monosabio”⁶⁹.

La propuesta que les hice inicialmente fue, trabajar en un proyecto conjunto que nos permitiera crear una herramienta educativa que sirva como apoyo para sus labores de docencia en la enseñanza de cine. Los tres estuvieron de acuerdo, pero, para poder desarrollar esta herramienta era importante tener acceso a sus clases y contacto con los estudiantes que estuvieran en el rango de edad de 9 a 11 años, finalmente fue posible llegar a un acuerdo con

⁶⁸ Página web: Garabato público, acceso el 20 de enero de 2021, <https://garabatopublico.com/>

⁶⁹ Página web: Monosabio, acceso el 20 de enero de 2021, <https://monosabio.org/>

Wilson Faican y uno de sus grupos de estudiantes del plantel educativo donde labora como docente de ECA.

De las entrevistas realizadas⁷⁰ en primera instancia, mis tres fuentes coincidieron en las siguientes apreciaciones:

- Debido a la crisis sanitaria, todos tuvieron que cambiarse obligatoriamente a la modalidad presencial. De las experiencias vividas con los niños, hasta el momento, los tres estuvieron de acuerdo que se podrían describir como “frustrantes” en un inicio, debido a que la interacción era muy diferente a la que tenían antes del confinamiento. A pesar de que buscaban estrategias para mantener a los niños interesados y activos durante las clases, experimentaban una gran falta de interés y participación por parte de los niños. Con el tiempo esta situación ha ido mejorando, porque ya están acostumbrándose a la dinámica de las videoconferencias, sin embargo, consideran que la experiencia jamás podría compararse a las clases presenciales y la capacidad de permitirles interactuar con los niños, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Creen que la materia de “educación cultural y artística”, debería ser transversal, o debería existir un mecanismo que la integre con el resto de materias. Esta reflexión para ellos viene desde mucho antes del confinamiento, puesto que, en la malla curricular, apenas le dedican una hora a la semana y consideran que ese tiempo es mínimo en comparación a los procesos de que deberían permitir al niño integrar los conocimientos adecuados en torno a la materia.

⁷⁰ Se realizaron un total de 13 entrevistas, 1 colectiva con la asistencia de 10 participantes y tres individuales.

- En este aspecto Antoinette directora de “La Calandria”, tiene una experiencia diferente, porque en su escuela si se busca la manera de transversalizar el arte y además el juego, en todo el proceso de enseñanza.
- Creen que el uso de dispositivos digitales aumentó en el contexto de la pandemia, pero que, además, anteriormente ya existía una gran interacción por parte de los niños, con el uso de aparatos tecnológicos.
- Uno de los principales desafíos que tienen actualmente los docentes es en torno al uso de las herramientas digitales, es la incorporación de todos los maestros al uso de las herramientas digitales, creen que hay muchos profesores que están desactualizados en el uso de la internet y los recursos que ofrece y consideran que esto retrasa una planificación global, en la que el personal docente pueda mantener una hoja de ruta conjunta, en torno al uso de herramientas digitales para la pedagogía.
- Creen que también se debe cambiar la mentalidad de las instituciones en torno a los procesos de enseñanza, se sigue trabajando con metodologías que no desarrollan la creatividad de los estudiantes.
- En cuanto al uso de herramientas digitales, la experiencia de Antoinette, es totalmente distinta. Ellos no utilizan aparatos digitales para sus clases y lo que buscan es desconectar a los estudiantes de todo lo que implica el uso de TICs. Me dice que, al inicio de la pandemia, intentaron trabajar mediante la plataforma zoom, pero que muchos niños empezaron a desertar, a tal punto que decidieron regresar a las clases presenciales bajo la responsabilidad de los tutores de los niños. En la actualidad están impartiendo clases a alrededor de 30 niñas y niños en un espacio al aire libre, bajo la modalidad de talleres (puesto que el Ministerio de Educación, aún no permite el retorno a las aulas de manera presencial).

- También consideran, que actualmente la carga laboral a veces es insostenible, porque ahora se aumentó el número de informes que deben entregar, además de el hecho, de que estar conectados durante todo el horario de clases a una pantalla, hace que sus jornadas se vuelvan agotadoras.

2.3 Observación de campo.

Mi trabajo de campo, donde realicé parte de mi investigación y donde puse en marcha el proyecto, se situó en la Unidad Educativa Lauro Guerrero, específicamente en el séptimo grado paralelo “B”, donde actualmente reciben clases 8 niñas y 17 niños, dando un total de 25 estudiantes.

Al no ser posibles las reuniones de forma presencial, la observación de campo se realizó durante todos los encuentros virtuales que pude realizar tanto con los niños como con su maestro. Los cuales se realizaron de la siguiente manera:

Dos reuniones iniciales con el profesor, en las cuales pude realizar una serie de preguntas en torno a, ¿cómo se dicta la materia?, ¿cuáles son las necesidades que tiene en el aula?, ¿cuáles son los inconvenientes en torno a la actual situación educativa?, además estas reuniones me sirvieron para poder explicar cual es mi necesidad como investigadora y llegar a un acuerdo en torno al tiempo que necesitaríamos para lograr los objetivos planteados en el proyecto.

Dentro de mi planificación consideraba que era necesario poder asistir a una clase como observadora, ante mi pedido, se me permitió asistir, pero, el profesor en vez de dictar su clase como suele hacerlo comúnmente. Al momento de iniciar me pidió que yo hiciera una presentación de mi proyecto con los niños y que les hablara sobre cine, por lo tanto, no fue posible hacer una observación respecto a como se dicta una clase virtual. Esto cambiaba

mis perspectivas sobre como planificar mis siguientes clases, el itinerario ya estaba programado, no se podía cambiar la planificación, porque en la escuela se debe hacer con mucha anticipación, así que de debía continuar.

Es importante mencionar, que los primeros acercamientos, me sirvieron para realizar un sondeo con los estudiantes sobre el uso de herramientas digitales, obteniendo los siguientes resultados:

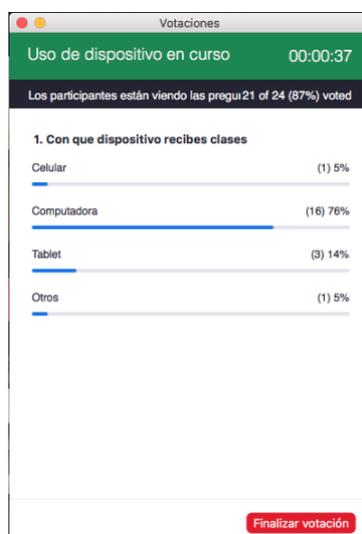


Figura 2.1 Encuesta hecha a través de la plataforma zoom, sala de reuniones del 7mo. "B", acerca de el uso de dispositivos.

Un 5% utiliza el celular frente a un 76 % que utiliza una computadora, un 14% utiliza Tablet y un 5% utiliza varios de estos dispositivos a la vez.

De esta encuesta pude deducir, que toda la clase tiene acceso a una herramienta digital, y que, la interacción de la página web, debe ser diseñada, no solo para computadora sino con un interfaz que sea amigable para teléfono celular y Tablet.

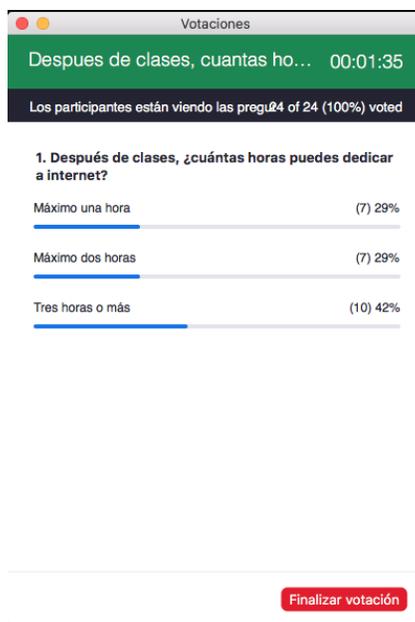


Figura 2.1 Encuesta de la plataforma zoom, sala de reuniones del 7mo "B", acerca de el tiempo dedicado a navegar por internet.

Para sus tareas extra clase: un 29 % tienen acceso máximo una hora al día, otro 29% dos horas o mas y un 42% tres horas o más. Esta información, me permite deducir que, se pueden realizar ejercicios extraclase, ya que los estudiantes luego de sus clases virtuales tienen acceso a internet, además, que este acceso tiene una medida alta.

Me gustaría apuntar algunas apreciaciones que considero importantes, para entender la manera en que se ejecutó el proyecto:

Observación primera clase.

- A los niños de este grupo, les gusta el cine de animación, y están muy interesados en aprender a hacer sus propias historias con el uso de este genero. En el aula hay un estudiante que realiza películas caseras.
- Muchos estudiantes perciben a la creación cinematográfica como una actividad lúdica.

- La clase se realiza todos los días viernes a las 7:30 am, al recibirla en sus hogares, parecería que muchos niños estén recién despertándose, pude observar, que la mayoría recibía las clases en su habitación, con pijama y un 40% parecería que tenían sueño.
- Es obligatorio que tengan sus cámaras encendidas y el profesor está constantemente pidiendo que enciendan sus cámaras porque algunos niños las apagan en el transcurso de la clase. Varias cámaras están a oscuras o a contraluz, es difícil poder observar a los interlocutores.

Observación segunda clase.

- Los niños estaban mas atentos y la participación era más alta que en mi primera intervención, quizá porque ya existía un acercamiento y me conocían mejor.

Observación tercera clase.

- He notado que a los niños les gusta cuando hago uso de herramientas como compartir salas para trabajar de forma grupal.
- Les gusta llenar las encuestas y creo que, como herramienta, resultan importantes para saber situaciones que no son fáciles de percibir, al no haber interacción presencial, como por ejemplo el nivel de satisfacción de la clase,

Observación cuarta y quinta clase.

- He notado que las respuestas de los niños en torno a preguntas sobre conceptos enseñados, tienen más léxico técnico. Usan términos como: plano, foley, publicidad.

2.4 Planificación de la clase.

La planificación en torno a la pedagogía para las clases, de acuerdo a las sugerencias del docente fueron las siguientes:

- No podemos forzar a los niños a que hagan actividades extraclase.
- Reforzar, volver siempre a lo aprendido.
- Los ejercicios no se hacen en una sola clase.
- Toda la clase debe realizarse con instrucciones claras
- Los contenidos deben irse interconectando.

De acuerdo a mi experiencia y luego de mi investigación, también me permití apuntar lo siguiente:

- Romper la monotonía con actividades lúdicas al inicio y durante la clase, ejecutar actividades que permitan al estudiante conectar con su cuerpo y con el momento, aquí y ahora.
- Acciones sencillas como por ejemplo, pedir a los niños que se acerquen a sus cámaras para hacernos una foto grupal, generan un ambiente mas amigable y hace sentir al grupo parte de algo.
- Apoyarme en varias herramientas que me permita la plataforma virtual zoom, como: realizar encuestas, trabajar en salas de reunión que me permitan agrupar a los estudiantes, hacer actividades que permitan grabarnos en la pantalla y luego editarlas para que ellos se puedan observar y escuchar. Esto hace que la clase sea mas dinamica y atractiva.

3. Realización

La realización de mi proyecto tuvo tres ejes, planteamiento de ejercicios para poder ejecutarlos con la clase, creación de sitio web que finalmente sería la herramienta para la

enseñanza de mis ejercicios, y la ejecución qué me permitiría tener indicadores para saber si funciona todo lo planteado.

3.1 Creación de ejercicios.

Los ejercicios que se planteó para la clase, se pensaron en torno al aprendizaje del lenguaje cinematográfico, como una herramienta que les permitiera a los estudiantes manejar conceptos básicos de este lenguaje, para que mas adelante ellos pudieran crear sus propias historias usando estos conceptos. El lenguaje que se utilizó fue sencillo y con ejemplos de situaciones cotidianas que viven los niños en sus entornos de crianza.

En esta primera fase, se planteó la enseñanza de los siguientes conceptos: el montaje, el sonido y los planos.

3.1.1 El Montaje.

En el lenguaje cinematográfico, el montaje es el proceso final que permite darle una estructura narrativa a la historia que queremos contar. Para adentrar a los niños en la familiarización del concepto montaje y las técnicas que este utiliza, propuse que reflexionáramos sobre un experimento conocido como el “Efecto K”, llamado así por su inventor Lev Kulechov, quien plantea que, “la simple unión de dos imágenes permite que surja un vínculo o un sentido ausente de las imágenes mentales. Y aunque las variaciones de la expresión del rostro del actor no fueran tan evidentes como se ha dicho, es probable que la unión de planos estableciera una circulación de la mirada de uno a otro, asegurando la unión entre quien mira y lo mirado”⁷¹

⁷¹ Vincent Pinel, *El montaje, el espacio y el tiempo del filme*. (Barcelona: Paidós, Los pequeños cuadernos de “Cahiers du Cinéma”, 2004) 68,69.

Para poder trabajar sobre este experimento se creo un material audiovisual⁷² en el que se jugaba con diferentes acciones que son comunes en la vida cotidiana de un niño.

3.1.2 El Sonido.

El sonido es uno de los elementos mas importantes en el lenguaje cinematográfico, porque nos permite darles sentido a las imágenes, provocar sensaciones en el espectador, ampliar la historia a través del fuera de campo.

En el cine, una de las herramientas mas utilizadas es el FOLEY⁷³, el cual se construye en el proceso de doblaje del filme. Se trata, de la construcción de efectos sonoros a partir de el uso de una serie de elementos que se encuentran en la vida cotidiana para obtener los sonidos deseados, los cuales se hacen desde una sala de grabación adaptada para ello.

Para dar un ejemplo de como se puede adaptar este conocimiento al mundo de los niños, se creó un material audiovisual, que contenía un cuento sonoro realizado por niños de una comunidad cercana a Loja, experiencia de un proyecto anterior en el que ya había trabajado.⁷⁴

⁷² Efecto k, experimento #1. video en YouTube, acceso el 18 de marzo de 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=P-sIc3EcP5A>

⁷³ Así se crean los efectos sonoros en el cine. Video en YouTube, acceso el 18 de marzo de 2021.

<https://www.youtube.com/watch?v=xAUSkvFgzBs>

⁷⁴ El caballo que se asustó. Video en Yotube, acceso el 18 de marzo de 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=HA67WFBjnnI>

3.1.3 El Plano.

La unidad mínima del lenguaje cinematográfico es el plano, este se construye dentro de lo que se conoce como “encuadre”, y es aquello que el espectador puede apreciar en la pantalla, todo aquello que esta dentro de un encuadre y que compone una imagen, se llama “plano”.

Para realizar este ejercicio con los niños, se realizó material audiovisual en el que se muestran diferentes ejemplos de planos⁷⁵.

3.2 Creación de sitio web.

Después de el tiempo que me tomó la investigación bibliográfica (la cual siguió en curso hasta el final de la redacción de mi tesis), el acercamiento a educadores, gestores y artistas a través de las entrevistas, decidí que finalmente la creación de un sitio web, sería lo mas idóneo para poder crear esta herramienta digital. Ya que frente a las dinámicas y la realidad que vive el gran porcentaje de el estudiantado en tiempos de pandemia, y frente a mis conocimientos y mi capacidad como profesional, un sitio web, me podría servir como la herramienta para poner en práctica, el ejercicio de conceptos como: “inteligencias colectivas”, “aprendizaje autónomo”, “democratización y acceso a la cultura”.

La estructura planteada para el sitio web fue la siguiente:

⁷⁵ El Plano. video en YouTube, acceso el 18 de marzo de 2021
https://www.youtube.com/watch?v=fU93Lgf_2vY



Figura 2.2 Estructura del sitio web "mi cine mi mundo"

La creación del sitio web se realizó en base al uso de diversas plataformas como: Wix. YouTube, Google, Gmail, con la intención de que, si alguien a futuro debe hacerse cargo de este sitio web, pueda hacerlo a través de el uso de herramientas programadas para ser usadas de manera sencilla y de fácil acceso.

El nombre del dominio finalmente quedó así: www.micinemimundo.com



Figura 2.3 Portada del sitio web mi cine mi mundo.

3.2.1 Menús y submenús

Las pestañas desplegadas en el menú, contienen información sobre:

Inicio: Información relevante sobre el proyecto.

Ejercicios: Contenido sobre ejercicios para comprender el lenguaje cinematográfico, estos ejercicios se conectan directamente a otra pestaña llamada,

Foro: en este espacio, se han creado discusiones en torno a los ejercicios planteados, con la finalidad de que sirva como un proceso de retroalimentación en el aprendizaje, donde los usuarios pueden dejar sus comentarios, preguntas o incluso plantear un nuevo tema de discusión.

Recomendaciones: En este espacio se muestra una variedad de herramientas que existen en la web, que sirven para la creación de historias y que podrían ayudar como herramientas creativas a los usuarios.

Comunidad: finalmente, se ha creado un espacio donde se encuentra otro tipo de información relevante para los usuarios, y que además incluye intereses para personal docente y tutores, este contiene los siguientes subespacios:

Películas: se presenta una selección de filmes realizados por niños en de educación primaria, ordenados de acuerdo a los géneros cinematográficos.

Blog: es un lugar donde se puede publicar todo tipo de información que se considere relevante para el aprendizaje del cine en la niñez, desde proyectos artísticos con otros tipos de experiencias, hasta recomendaciones que han surgido en la presente investigación.

Miembros: es un espacio donde se puede visualizar los miembros que interactúan con el lugar, este espacio da la posibilidad de poder subir una breve reseña de cada miembro, esto resulta interesante sobre todo a educadores o artistas y gestores, que quieran ampliar sus redes de contactos en torno al oficio.

3.3 Ejecución de ejercicios.

La ejecución de ejercicios se planteó para realizarse durante el horario de clases, en los cuales se mostraba a los estudiantes los ejercicios de la página web y además se realizaba una serie de acciones con los niños para poder demostrar si lo planteado en el sitio web estaba siendo comprendido.

3.3.1 Primer ejercicio.

Para realizar este ejercicio hicimos un montaje, sobre las imágenes que Kouleshov utilizó para su efecto K, pero con la diferencia de que el actor que tendría las reacciones, sería un niño⁷⁶. Mostramos la escena a la clase y realizamos un cuestionario para indagar si se comprendió o no la propuesta. El 80% de la clase consideraba que no se comprendía el ejercicio. Así que decidí cambiar toda la propuesta por acciones cotidianas en la vida de los niños, en la siguiente clase expuse nuevamente el trabajo⁷⁷ y en esta ocasión un 80% de los niños pudieron comprender el ejercicio.

⁷⁶ Efecto K, video publicado en YouTube, acceso el 18 de marzo de 2021.
<https://youtu.be/0YZBx1ghBG4>

⁷⁷ Efecto K, experimento #1, video publicado en YouTube, acceso el 18 de marzo de 2021.
<https://www.youtube.com/watch?v=P-sIc3EcP5A>



Figura 2.4 Ejercicio uno, donde se plantean contenidos sobre el experimento K.

3.3.2 Segundo ejercicio.

Para realizar este ejercicio, hemos presentado un video en el cual se explica detalladamente que es el “Foley”⁷⁸ y además otro video en el que mostramos la experiencia de la realización de un cuento sonoro.

Luego, se pidió a la clase crear su propio cuento sonoro. Para ello se realizó dos equipos, se proporcionó a cada estudiante un efecto o un dialogo, se les pidió que lo preparan para la siguiente clase. En la siguiente clase se grabó uno a uno, realizando el efecto o el dialogo correspondiente y se realizó una posterior edición del cuento con los elementos grabados. Para animar a los niños a participar en el foro, entre las preguntas planteadas en la discusión, se pidió que evaluaran el desempeño de cada equipo, pidiéndoles que expliquen cual cuento les pareció mejor.



Figura 2.5 Ejercicio dos, donde se plantean contenidos sobre el Foley.

3.3.3 Tercer ejercicio.

Para realizar este ejercicio, construí un video en el que el protagonista es un muñeco de spiderman, el ha servido de modelo para realizar los diferentes encuadres. Se reprodujo el video en clases y además se pidió a los niños que realizarán un encuadre con los dedos de sus manos, se explico que todo lo que estaba dentro de su cuadro, se llama “plano”, luego de observar el video, se pidió a los niños que comentaran o preguntaran sobre lo que habían visto, un estudiante dijo:

“Yo pensé, cuando vi el primer plano del muñeco, que era una persona de verdad, pero luego cuando lo volví a ver en un plano entero, me di cuenta que era un muñeco.”

Esta apreciación nos llevo a reflexionar sobre como un plano cambia lo que queremos comunicar respecto a otro, en el lenguaje cinematográfico. En este caso, el primer plano por lo general se usa para mostrar las emociones de un actor, en cambio para presentarlo se usan planos mas abiertos, como en este caso, un plano entero.

Figura 2.6 Ejercicio tres, donde se plantean contenidos sobre el plano.

3.4 Evaluación

Para poder realizar la evaluación respecto al alcance de los objetivos educativos, utilizamos al foro, como un sistema de evaluación, que nos permita conocer las respuestas de los niños y que además nos permitiera tener una relación mas cercana con el estudiante.

En el sitio web, en la pestaña “foro”, <https://www.micinemimundo.com/forum>, se puede observar toda esta serie de interacciones, a continuación, muestro algunos ejemplos, de la interacción y las respuestas por parte de los niños:

Comprensión de las instrucciones dadas.

Se construyeron preguntas sencillas, que los niños pudieran comprender y que estuvieran acordes a lo que aprendieron en los ejercicios propuestos, inicialmente lo que se buscaba era

lograr participación en los estudiantes. Al inicio fue muy poca, pero luego fue incrementando, se tuvo que pedir en el primer ejercicio que lo hicieran como parte de su calificación de la materia, en los siguientes ejercicios, participaron de forma voluntaria.

The screenshot shows a website interface for 'MI CINE MI MUNDO'. At the top, there is a navigation bar with tabs for 'Inicio', 'Ejercicios', 'Recomendaciones', 'Foro', and 'Comunidad'. Below the navigation bar, there are two video thumbnails. The first thumbnail shows a person in a white shirt with a patterned collar. The second thumbnail shows a young boy in a blue shirt sitting at a table, with a play button icon overlaid. To the right of the video thumbnails, there is a list of activities: 'ACTIVIDAD: EJERCICIO DOS - FOLEY', 'ACTIVIDAD: EJERCICIO TRES - EL PLANO', and 'ACTIVIDAD: EJERCICIO CUATRO'. Below the video thumbnails, there is a text block with instructions for the exercise.

86 vistas
3 comentarios

Inicio | Ejercicios | Recomendaciones | Foro | Comunidad

EFECTO K - EXPERIMENTO...

ACTIVIDAD: EJERCICIO DOS - FOLEY
ACTIVIDAD: EJERCICIO TRES - EL PLANO
ACTIVIDAD: EJERCICIO CUATRO

Revisa los vídeos y cuéntanos ¿Qué ejercicio te gustó más?, ¿Se te ocurren otras escenas para experimentar con el efecto K? ¿Crees que estos trucos son utilizados en la publicidad?. Puedes contestar cualquier pregunta o todas.

Figura 3.1 Instrucciones para ejercicio 1.

Grupo 2:



Qué diferencias encuentras en el grupo uno y el grupo dos?

¿Qué efectos crees que se lograron mejor?

¿Crees que los diálogos son creíbles?

Figura 3.2 Instrucciones para ejercicio 2.

[Inicio](#) | [Ejercicios](#) | [Recomendaciones](#) | [Foro](#)

 Altaira  mar. 18 · Editada: hace 4 días 

ACTIVIDAD: EJERCICIO TRES - EL PLANO



SE UTILIZA PARA ENCUADRAR UNA PERSONA. DESDE LAS RODILLAS HASTA LA CABEZA

P.A. PLANO AMERICANO

Crea tus propios planos, pueden ser dibujos, fotos o videos y súbelos al foro, junto a cada imagen escribe que tipo de plano es.

Figura 3.3 Instrucciones para ejercicio 3.

- **Capacidad de reflexión en torno a los conceptos presentados.**

Si bien las reflexiones, fueron muy diversas, es interesante el nivel de comprensión de muchas de ellas, la sinceridad y la forma en la que contestaban, en muchos casos se notaba que habían copiado de las respuestas anteriores, pero en otros, había un interés por expresar lo que realmente estaban pensando.

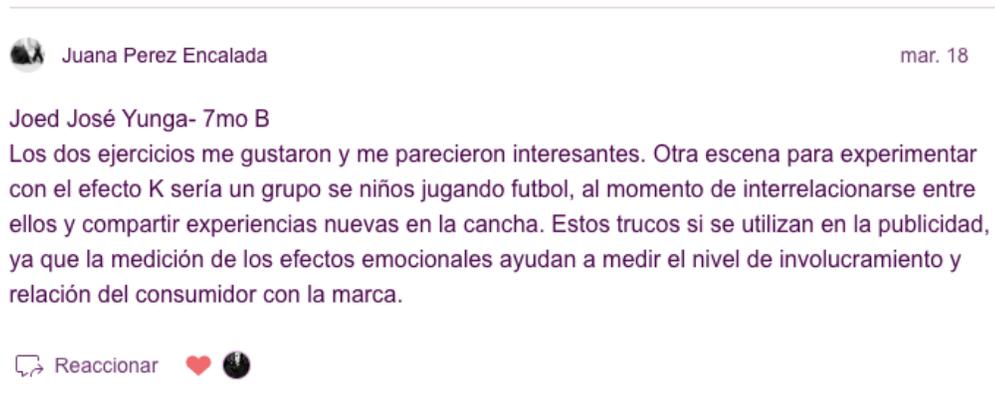


Figura 3.4 Respuesta a ejercicio 1 por un estudiante de 11 años de edad.



Figura 3.5 Respuestas a ejercicio 2 por estudiantes de 8 años de edad.

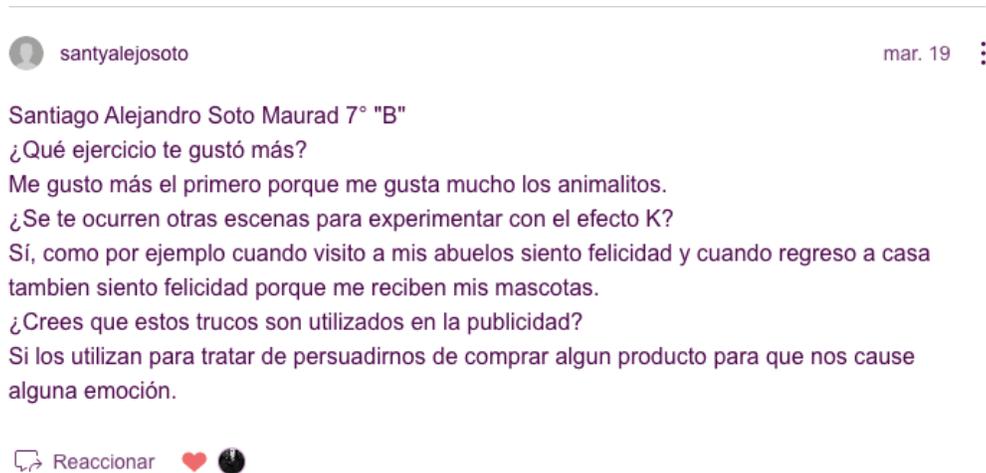


Figura 3.6 Respuestas a ejercicio 1 por estudiante de 11 años de edad.

- **Capacidad de trabajo colaborativo.**

Realizamos un cuento sonoro colectivo⁷⁹, dividimos a la clase en dos grupos y realizamos la grabación de el mismo guion para los dos grupos, en varias ocasiones los niños demostraron una gran capacidad para ayudar a sus compañeros a realizar los sonidos que sus otros compañeros no podía lograr, además, el trabajo se lo realizó dentro de los 40 min, de su hora clase, algo que solo se podría lograr de forma organizada y con la colaboración del grupo.

- **Uso de tecnología digital para aprender.**

Se pidió a los estudiantes que representaran con las herramientas digitales a su alcance los planos que habían aprendido en clases, aquí algunos ejemplos de lo que presentaron y subieron al foro de la página web.

⁷⁹ Cuentos sonoros, realizados por los niños del 7mo B:

Cuento sonoro, grupo 1, video publicado en YouTube, acceso el 18 de marzo de 2021.

<https://www.youtube.com/watch?v=n8Bd8UdykJI>

Cuento sonoro, grupo 2, video publicado en YouTube, acceso el 18 de marzo de 2021.

<https://www.youtube.com/watch?v=6f2rAD0oz30>



Figura 3.7 Representación de un Plano Medio PM, por una niña de 11 años.



Figura 3.8 Representación de un Primer Plano PP, por un niño de 11 años.



Figura 3.9 Captura de un video hecho por una niña de 11 años donde hace una representación de un Plano Medio Corto PMC.

Retroalimentación con educadores de educación primaria en la materia de ECA.

Preparé una presentación final, para varios educadores con quienes tuve un acercamiento al inicio de mi proyecto y otros que pude conocer en el trayecto del mismo.⁸⁰

En esta presentación, muchos tomaron la palabra y expresaron la gran necesidad que existe, por tener acceso a herramientas de este tipo, además, hablaron sobre lo positivo que consideran poder crear redes de comunicación donde encontrarse entre docentes, para poder mantenerse en contacto y ayudarse mutuamente en el desarrollo de sus clases. También se mostraron interesados y se apuntaron para continuar recibiendo información del sitio web y poder utilizarlo en sus clases.

⁸⁰ Participaron educadores de las siguientes instituciones educativas de la ciudad de Loja: La Calandria, Cordillera, Universidad Nacional de Loja, Lauro Guerrero, Bernardo Valdivieso, Lauro Damerval Ayora, Colegio Saraguro.



Figura 3.10 Captura de una videoconferencia realizada con varios educadores interesados en el proyecto.

4. Conclusiones y recomendaciones.

Finalmente, se logró crear una plataforma virtual, que contiene ejercicios para la comprensión del lenguaje cinematográfico y que presenta la posibilidad de que el estudiante pueda interactuar con el contenido de este sitio, además de contar con varios recursos de la internet, para avanzar en el autoaprendizaje. También se creó contenido que puede servir como apoyo para el educador, en la enseñanza de cine.

Este contenido se levantó de manera colectiva y participativa, a través de el método ensayo y error, el cual se pudo desarrollar en las horas clase, donde se podía ejecutar los ejercicios propuestos y en los cuales, tanto estudiantes como tutor, tuvieron la posibilidad de injerencia en la manera en la que se planteaban.

Realizar un proyecto que involucre la educación en artes, con la pedagogía educativa, desde la perspectiva y la experiencia de la gestión, representa un gran desafío, mucho más, en tiempos de pandemia, en donde la relación entre tutor y estudiante es muy distante.

El tiempo estimado dentro de la malla educativa, para impartir la materia, “Educación Cultural y Artística”, ECA, es ínfimo. Y complejiza la labor del educador para sostener procesos de enseñanza – aprendizaje y cumplir con los objetivos propuestos en la malla, durante el tiempo de una hora clase (que corresponde a 40 min.) a la semana.

Es muy importante la comunicación que existe entre el gestor/tallerista, y el educador, puesto que el apoyo por parte del educador con estrategias pedagógicas es fundamental para que cualquier tipo de proyecto de esta naturaleza se pueda sostener con bases sólidas, que permitan alcanzar los objetivos propuestos, optimizando el tiempo que se tiene para poder realizar una clase y su planificación correspondiente. Y, por otro lado, la riqueza que puede

aportar el gestor/tallerista desde su experiencia creativa, al docente, le aporta mucho en términos de formación en artes y cultura.

El presente proyecto, buscó desde sus inicios, proponer un entorno amigable con el usuario, que en este caso son niños, exponiendo ejemplos que fueran acordes a sus espacios de convivencia cotidianos, sin saturar de información teórica o técnica, sino buscando crear una relación mas afectiva con los contenidos, donde sus comentarios pudieran ser vistos por todos, y se pudieran retroalimentar mutuamente, entre compañeros e instructor.

Los objetivos educativos alcanzados, han sido satisfactorios. Tanto estudiantes como tutor se sienten entusiasmados durante las clases, e interesados en los contenidos impartidos, existe interacción con los estudiantes y los porcentajes de retención de contenidos son altos, además, el nivel de deserción por parte de la clase fue nulo.

Sin embargo, en cuanto a la capacidad de generar entornos colaborativos a través de herramientas virtuales como los “foros”, no ha sido del todo satisfactoria, puesto que inicialmente los estudiantes respondieron a las preguntas siempre y cuando se las planteó como una tarea, aunque, mas adelante, la participación ha ido aumentando. Hasta la fecha, existe un porcentaje de un 30% que está empezando a utilizar la plataforma de manera autónoma e interactuando con el contenido. He podido observar, como, incluso estudiantes de niveles educativos inferiores han mostrado un interés por el contenido e interactúan en los foros.

Quizá la edad, de nuestros participantes, los cuales están prontos a cursar el nivel básico superior, demuestra que a medida que van creciendo, los niños muestran menos interés en las actividades educativas, en comparación a sus pares de años inferiores.

Talvez este tipo de experiencias, se podrían experimentar con estudiantes mas jóvenes, porque son mas espontáneos en su actitud hacia la forma en la que perciben la clase,

se emocionan más con los contenidos y se implican con mayor compromiso con las tareas escolares.

Quizá, un factor que influyó en la consecución de mis objetivos, en torno a la creación de un entorno virtual colaborativo, tiene que ver con los tiempos que me planteo para la ejecución de mi proyecto, dediqué más tiempo a la investigación teórica y los tiempos de planificación que se utilizan en los entornos institucionales educativos, son mucho más burocráticos de lo que imaginaba y de difícil acceso.

Recomiendo, para proyectos artísticos que involucren a los ámbitos educativos formales, un planteamiento que se pueda iniciar desde el inicio del año lectivo, para que los contenidos se puedan ajustar a la malla curricular, y el acceso a modificar contenidos para el estudiantado, sea más sencillo.

En cuanto a las políticas culturales y gestión de las artes, todo este trayecto de creación y ejecución de mi proyecto me han llevado a las siguientes reflexiones:

Es urgente trabajar políticas culturales que permitan acercar la labor del gestor y el artista a la docencia formal, porque es en estos espacios, donde se encuentra mucha desatención, a veces una nula, en cuanto a una presencia de contenidos artísticos y culturales de calidad.

Este tipo de proyectos solo se pueden realizar entre una estrecha relación educador y gestor o artista. Puesto que cada uno maneja conocimientos que deben integrarse para un óptimo desarrollo de los contenidos y eso ocurre en el momento en el que exista una colaboración mutua.

El trabajo a nivel interinstitucional es clave, tanto Ministerio de Cultura como Ministerio de Educación, deben revisar sus agendas para incluir una hoja de ruta, que les permita desarrollar un entorno educativo que ofrezca una educación en artes de calidad para el país.

En tiempos de cultura digital, el gestor/artista/educador, deben empezar a integrar las herramientas digitales para enriquecer su trabajo, la internet no solo nos permite mejorar la experiencia creativa y educativa, sino que además puede relacionarnos a través del trabajo colectivo mediante redes virtuales de apoyo.

El fomento a la cultura y las artes, debe crear una línea que se especialice en la generación de fondos para la creación de material educativo, que sirva para el uso de instituciones educativas, donde no es posible trabajar con maestros especializados en la educación de artes y cultura.

Es necesario mas formación dedicada exclusivamente a la enseñanza de pedagogía para la educación formal en artes.

Se debe buscar las maneras adecuadas que permitan integrar la educación en artes, no como una materia del currículo educativo, sino, como una herramienta que se ponga en dialogo con la enseñanza de el resto de materias.

Este proceso concluyó con la presente entrega de esta investigación, sin embargo, luego de ejecutarlo y debido al interés que ha despertado en quienes están participando, se ha planteado una siguiente fase, la cual se ejecutará hasta el mes de mayo del presente año. Y que servirá para continuar alimentando de contenidos al sitio web, bajo la dirección y participación del 7mo “B” de la Unidad Educativa Fiscal “Lauro Guerrero”.

Este sitio web, se alojará en las plataformas educativas: “garabato público” y “monosabio”, las cuales actualmente están interactuando con mas de 600 estudiantes de diferentes centros educativos de la provincia de Loja.

5. Bibliografía.

- Amar, Víctor. *La gran pantalla como recurso educativo*, reseña de José Ignacio Aguaded Gómez, España-Huelva, Comunicar, 2004.
- Ayala Pérez, Teresa Cecilia. “*Redes sociales e hiperconectividad en futuros profesores de la generación digital*”. *Ciencia, docencia y tecnología* (nov. 2015) Vol. 26. N 51. Przybylski et al. (2013).
- Azócar Hernández, Estrella. *Narrativas de niños, niñas y adolescentes desde la perspectiva Constructivista Evolutiva. U de Chile, memoria para optar al título de psicóloga*. (Santiago: U de Chile, 2015), 34 – 35.
- Brwon, John y Adler, Richard. *Mentes en llamas: educación abierta, la larga cola y el aprendizaje 2.0*, Educational Researcher, vol. 18, no. 1 (enero-febrero de 1989), págs. 32-42,
<https://er.educause.edu/articles/2008/1/minds-on-fire-open-education-the-long-tail-and-learning-20>
- Cepal, *Informe Especial, Universalizar el acceso a las tecnologías digitales para enfrentar los efectos del COVID-19*, 26 de agosto de 2020
https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45938/4/S2000550_es.pdf
- Chavez Castaño, Liliana. *Juegos de ficción, juegos electrónicos y metarrepresentación infantil*. *Revista Psicoespacios*, Vol. 2- N 2/enero-diciembre 2007.
<https://1library.co/document/y80p2m0q-ficcion-electronicos-metarrepresentacion-infantil-fiction-electronic-metarrepresentation-psicoespacios.html>
- Forero de Moreno, Isabel. *La sociedad del conocimiento*, *Revista científica, General José María Cordova*, vol. 5, núm. 7, julio, 2009, pp. 40-44
<https://www.redalyc.org/pdf/4762/476248849007.pdf>
- Galarza Neira, Maria Teresa. *Cine migratorio ecuatoriano archivo y memoria de la migración en dos películas ecuatorianas*. Chasqui. *Revista Latinoamericana de Comunicación*. Núm. 138, (agosto-noviembre 2018).
- Garica Galera, Mari Carmen, Valdivia, Angharad. *Prosumidores mediáticos. Cultura participativa de las audiencias y responsabilidad de los medios*. *Comunicar*, 43, XXII, 2014
- García Carreño, Ingrid del Valle. *Teoría de la conectividad como solución emergente a las estrategias de aprendizaje innovadoras*. *Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, Año 4, N°. 6, 2009, 18.

- J Ong, Walter. *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. (México: Fondo de cultura económica, 1987), 130-131.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Traducción Pablo Hermida (Barcelona: Paidós, 2008), 17.
- Freire, Paulo. *La educación como práctica de la libertad. Educación y Concienciación por Julio Barreiro*, (México: Siglo XXI editores, 1997), 17.
- Gallardo Lopez, José Alberto y Gallardo Vázquez, Pedro. “*Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*”. Hekademos, 24, Año XI, junio 2018.
- Mitchel, J. C. *Networks Analysis: Studies in Human Interactions*. (Estados Unidos: The Hague: Mouton, 1973)
- Ministerio De Educación de Ecuador. *Currículo de Educación Cultural y Artística, Subnivel Preparatoria. Fundamentos epistemológicos y pedagógicos*, 2017, 113
- Piaget, J. e Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Pinel, Vincent. *El montaje, el espacio y el tiempo del filme*. (Barcelona: Paidós, Los pequeños cuadernos de “Cahiers du Cinéma”, 2004) 68,69.
- Quan-haase, a.; wellman, b. (2006). Hyperconnected Net Work: Computer-Mediated Community in a High-Tech Organization. En: *The Firm as a Collaborative Community: Reconstructing Trust in the Knowledge Economy*, edited by Charles Heckscher and Paul Adler. New York: Oxford University Press, 281–333.
- Trujillo, Amaya, González Reyes, Janny, Rodrigo. “*Diversidad, tradición e innovación en la gestión cultural. Comunicación y gestión cultural: horizontes y perspectivas para pensar las prácticas culturales emergentes en el contexto de la sociedad red*”, Universidad de Guadalajara, 2016, 127-128
- Mc Luhan, Marshal, Quentin Fiore y Jerome, Agel. *El medio es el mensaje, un inventario de efectos*. (Buenos Aires: Paidós, 1969). 41.
- Srnicek, Nick. *Capitalismo de plataformas*. (Buenos Aires: Caja negra, 2018), 44.
- Peirano, Martha. *El enemigo conoce el sistema*, (España: Debate, 2019).
- Saldarriaga-Zambrano, Pedro J, Bravo-Cedeño, Guadalupe del R. Loo- Rivadeneira, Marlene R. *La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea*. Revista científica, Dominio de las ciencias. Vol. 2, núm. esp., dic., 2016, 127-137

Serres, Michel, Pulgarcita, trad. Vera Waksman, (Buenos Aires: Fondo de cultura económica, 2013), 27-28.

Vila-Viñas, David Xabier, E. Barandiaran (editores), *Libro del Buen Conocer, Flock Society, Modelos sostenibles y políticas públicas para una economía social del conocimiento común y abierto en el Ecuador*. 14

Villatoro, Pablo, Silva, Alisson “*Estrategias, programas y experiencias de superación de la brecha digital y universalización del acceso a las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC). Un panorama regional.*” Proyecto RISALC, Red en línea de Instituciones Sociales de América Latina y el Caribe (Proyecto ITA/04/002). Santiago de Chile, febrero de 2005.
https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/6094/1/S0412977_es.pdf

Y Vygotski, L. S. (2008). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica (Orig. 1932).

UNED, Programa de televisión. Fecha de emisión: 11-01-2013 Participa: Henry Jenkins, Media Scholar. video en YouTube, acceso el 28 de enero de 2021
<https://www.youtube.com/watch?v=IF0d9Gw4Myg>

UNICEF. *El Estado Mundial de la Infancia 2017 – Niños en un Mundo Digital*. Unicef para cada niño (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF,2017), 3.

UNESCO, “Enfoques Estratégicos sobre las tic en educación en América latina y el Caribe”, (Santiago de Chile: UNESCO, 2014), 11.

Noticias falsas, fake news. Infodemia, la mentira como peste. Diario “Diario El Clarín”, 19 de marzo de 2021.
<https://www.clarin.com/revista-enie/ideas/fake-news-infodemia-mentira-pestes-0-RsrYnOKVM.html>

En el escenario digital no solo se pretende modificar nuestras opiniones, sino sobre todo lograr nuestra atención. Diario “El Periodico, Catalunya”, 03 de diciembre de 2020.
<https://www.elperiodico.com/es/opinion/20201203/persuasiva-tecnologia-carminacrusafon-10101650>

El gran competidor de Netflix es el sueño, Diario “ABC play”, 19 de abril de 2017.
https://www.abc.es/play/series/noticias/abci-gran-competidor-netflix-sueno-201704192030_noticia.html

Ecuador es el segundo país de la Región donde los menores usan redes sociales, Diario “La Hora”, 29 de octubre de 2019.

<https://www.lahora.com.ec/noticia/1102282598/ecuador-es-el-segundo-pais-de-la-region-donde-los-menores-usan-redes-sociales->

Al menos 77 millones de personas sin acceso a internet de calidad en áreas rurales, Banco Interamericano de Desarrollo, 29 de octubre de 2020.

<https://www.iadb.org/es/noticias/al-menos-77-millones-de-personas-sin-acceso-internet-de-calidad-en-areas-rurales>

La ONU declara el acceso al internet como un derecho humano, Computer hoy, 29 de octubre de 2020

<https://computerhoy.com/noticias/internet/onu-declara-acceso-internet-como-derecho-humano-47674>

Ahí les va, ¿WhatsApp, Signal o Telegram? Cambios en la privacidad de Facebook alborotan las “app” de mensajería. video en YouTube, 9:26, acceso el 23 de enero de 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=jmTG2KummP4&t=328s>

Entrevista a: Jesús Pons "Titín" (Coordinador La Linterna Mágica en habla hispana), IMCINE Cine club para niños: La Linterna Mágica, video en YouTube, 9:26, acceso el 20 de agosto de 2020,

<https://www.youtube.com/watch?v=1X8z4UmJxJ4>

Henry Jenkins on transmedia, subtulado en español, video en YouTube, 9:26, acceso el 23 de octubre de 2020

Observatorio de Booktube, Henry Jenkins y la cultura participativa | Observatorio de Booktube video en YouTube, acceso el 23 de enero de 2021

Entrevista a Pierre Levy, *El porvenir digital será comunitario*, Diario El Clarin. 19 de mayo de 2015.

Inteligencia Colectiva para Educadores. Conferencia de Pierre Lévy. Organización de Estados Iberoamericanos OEI, video en YouTube, 19:26, acceso el 27 de enero de 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=OiQ6MtHM4eM&t=29s>

<https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/software-libre-y-software-publico-2/>

Ministerio de educación, acceso 20 de agosto de 2020.

https://educacion.gob.ec/educacion_general_basica/#:~:text=B%C3%A1sica%20Media%2C%20que%20corresponde%20a,a%2014%20a%C3%B1os%20de%20edad.

Imcine, Cineclub Infantil La linterna mágica, acceso el 20 de agosto de 2020

<http://ccemx.org/evento/linterna-magica/>

Fundación cultural oficina media España, acceso el 20 de agosto de 2020,
<https://www.oficinamediaespana.eu/noticias/item/323-convocatorias-desarrollo-de-proyectos-de-educacion-cinematografica-la-linterna-magica>

La linterna mágica, acceso el 20 de agosto de 2020,
<https://www.pai.com.es/linternamagica/>

Cine en curso, acceso el 20 de agosto de 2020,

El mate taller de cine, acceso el 20 de agosto de 2020, <http://www.tallerelmate.com.ar/#!/-escuela-de-cine/>

Festival Chulpicine, acceso el 20 de agosto de 2020,
<https://chulpicine.org/>

Cero en conducta, acceso el 20 de agosto de 2020,
<https://ceroenconducta.ning.com/video/a-gali-a-azul-de-carlos-casares>

Ministerio de Telecomunicaciones y de la sociedad de la información, último acceso 31 de enero de 2021.

Garabato público, acceso el 20 de enero de 2021, <https://garabatopublico.com/>

Monosabio, acceso el 20 de enero de 2021, <https://monosabio.org/>

Buen conocer, hacia una pachamama del conocimiento común y abierto, último acceso 31 de enero de 2021.
<https://flokssociety.org/>