

Marisol Esperanza Cipagauta Moyano y José Daniel Quiroga Escobar -
De la multimedia a la transmedia: una experiencia significativa -
Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO – Sede Virtual y a Distancia
mcipagauta@uniminuto.edu, dquiroga@uniminuto.edu

Resumen: el presente documento presenta un análisis del uso del material audiovisual empleado como apoyo a la metodología a distancia y sus programas que oferta la sede Virtual y a Distancia de la Corporación Universitaria Minuto de Dios UNIMINUTO de Colombia. Se analiza cómo se puede llegar a gestionar el conocimiento con el apoyo de las TIC, a través del canal que se tiene en Youtube y partiendo de la filosofía social de la institución, donde el acceso a este es compartido de manera libre a toda la comunidad académica. El canal se soporta en la infraestructura de Google – Youtube – con más 5 millones de minutos puestos al aire desde su creación.

Palabras clave: multimedia, transmedia, conocimiento, enseñanza, aprendizaje.

1. Las Tecnologías de la información y comunicación en la educación.

La implementación de las tecnologías de la información y la comunicación en el contexto académico propende por nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje y la generación de conocimientos con el apoyo de redes de comunicación, así mismo, ofrecen un entorno mucho amplio para el aprendizaje y una experiencia tutorial más dinámica. Es por ello, que la utilización de contenidos digitales (múltiples medios), fortalece el aprendizaje aprovechando los avances tecnológicos como: simulaciones y animaciones, herramientas gráficas, video y audio digital, infografías, ilustración de conceptos y principios que contribuyen a la comprensión de los materiales.

La integración de las TIC en los escenarios académicos de educación se convierten en una herramienta más al servicio de sus objetivos, no el fin mismo, lo que a su vez, puede significar fortalezas de comunicación, creatividad y colaboración para el proceso de enseñanza-aprendizaje, entre los estudiantes y profesores. En ese sentido, Cabero (2007, p.12) propone “los nuevos entornos estimulados por la incorporación de la TIC tienen unas nuevas repercusiones para el profesorado; modifican y amplían su rol tradicional, como: consultor de información, facilitador de información, diseñadores, evaluadores continuos, tutores virtuales y proveedores de contenidos”.

En consecuencia, las instituciones educativas pueden aprovechar las ventajas y el potencial de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, elementos que permiten en general: innovación, liderazgo, optimización del proceso enseñanza aprendizaje, competitividad y un proceso dinámico, continuo y acumulativo que modifica y reelabora las competencias.

Por tal motivo, es importante identificar la concepción de las TIC desde la legislación Colombiana, con esto, en los próximos apartados se hará referencia al significado de TIC desde la Constitución Política de Colombia, los referentes legales y nacionales y, como estos dan un sentido de la importancia de la comunicación en un marco histórico, el uso de los múltiples medios (multimedia), el avance de lo que se conoce como: Transmedia, para finalizar se identifican las implicaciones del Canal educativo de videos en el entorno educativo.

1.1. Referentes Constitucionales de las TIC en Colombia.

Como lo manifiesta el Congreso de la República colombiana, con la firme convicción de convivencia, paz y bienestar, la Constitución Política de Colombia establece unas normas, garantías, derechos y deberes que tienen los ciudadanos colombianos para la construcción de un país y sociedad igualitaria, regida por principios de libertad, orden y justicia para todos, estableciendo y promoviendo el uso activo de las TIC como estrategia fundamental para disminuir las brechas económicas, sociales y digitales, materializadas en soluciones informáticas y en general tecnológicas, que se evidencien en la proclamación de principios de justicia, equidad, educación, salud, cultura y transparencia.

En este marco, es donde la Constitución Política de Colombia, establece en su Artículo 79 el siguiente apartado: “la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, *tecnológico* y para la protección del ambiente”.

Es por esto, que la Constitución Política de Colombia orienta el acceso al conocimiento, a la ciencia y a la técnica, fortaleciendo la educación en Colombia y los derechos humanos, fomentando una sociedad del conocimiento basada en información, progresando en el uso y apropiación de la TIC en casi cualquier contexto (Ortiz, 2009).

1.2. Referentes Legales de las TIC en Colombia.

De acuerdo con Ortiz (2009) y López (2004) la permanente inclusión de TIC en las labores cotidianas de las organizaciones e instituciones de educación superior, están transformando constantemente las prácticas educativas, el quehacer pedagógico y las funciones administrativas, cumpliendo con requerimientos de los mercados nacional e intencional.

Es por esto que diferentes leyes colombianas, con el propósito general de brindar al estudiante un espectro suficientemente amplio en los fines educativos, establece un conglomerado de leyes que fungen en el uso y apropiación de las TIC en sus prácticas educativas y en general en los procesos de enseñanza-aprendizaje, sin embargo, para el propósito del siguiente documento se tomaron:

La Ley General de Educación, más conocida como ley 115 del 1994, que establece los fines de la educación, allí el numeral 13, artículo 5, demarca lo siguiente: “La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo”

Otro aspecto importante es el propuesto por la Ley 715 de 2001 que ha brindado la oportunidad de transformar un sector “con baja cantidad y calidad de información a un sector con un conjunto completo de información pertinente, oportuna y de calidad en diferentes aspectos relevantes para la gestión de cada nivel en el sector”.

No obstante la ley que evidencia esfuerzos e importantes adelantos por parte del gobierno colombiano en brindar un marco contextual y normativo para el uso y

apropiación de las TIC es la Ley 1341 del 30 de julio de 2009. “Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –TIC–, se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones”

En este apartado se resaltan algunos artículos que, de manera representativa, generan un mayor impacto en el sector educativo:

“Artículo 2.- Principios Orientadores. La investigación, el fomento, la promoción y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones son una política de Estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad, para contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los derechos humanos inherentes y la inclusión social. Las TIC deben servir al interés general y es deber del Estado promover su acceso eficiente y en igualdad de oportunidades, a todos los habitantes del territorio nacional.

Son principios orientadores de esta Ley: Artículo 7. - El Derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC: En desarrollo de los artículos 20 y 67 de la Constitución Nacional el Estado propiciará a todo colombiano el derecho al acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas, que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos: La libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. Adicionalmente el Estado establecerá programas para que la población de los estratos menos favorecidos y la población rural tengan acceso y uso a las plataformas de comunicación, en especial de Internet y contenidos informáticos y de educación integral.

Artículo 6.- Definición de TIC: Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, vídeo e imágenes.

Artículo 39.- Articulación del Plan de TIC: El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones coordinará la articulación del Plan de TIC, con el Plan de Educación y los demás planes sectoriales, para facilitar la concatenación de las acciones, eficiencia en la utilización de los recursos y avanzar hacia los mismos objetivos. Apoyará al Ministerio de Educación Nacional para:

1. Fomentar el emprendimiento en TIC, desde los establecimientos educativos, con alto contenido en innovación.
2. Poner en marcha un Sistema Nacional de alfabetización digital.
3. Capacitar en TIC a docentes de todos los niveles.
4. Incluir la cátedra de TIC en todo el sistema educativo, desde la infancia.
5. Ejercer mayor control en los cafés Internet para seguridad de los niños”.

1.3. Referentes Nacionales de las TIC en el contexto Colombiano.

Con el fin de favorecer la inclusión social y la capacidad del país a través del uso adecuado y apropiación en diferentes contextos de las TIC, tanto en la cotidianidad del ser humano, como en el ámbito productivo y educacional, y en general en diferentes instancias, el Plan Nacional de TIC 2008- 2019 (PNTIC) en concordancia

con lo establecido por gobierno nacional propone que: para el 2019 “no haya ningún ciudadano en Colombia que no tenga la posibilidad de utilizar las TIC para lograr su inclusión social y mejorar su competitividad”.

El Plan Nacional de TIC está estructurado alrededor de seis grandes ejes o líneas de acción, sin embargo para propósitos y desarrollo de las políticas se tomaron como base:

1. “Comunidad, para dar acceso masificado a las TIC, haciendo énfasis en la población vulnerable y en los discapacitados, y crear una cultura nacional de uso y apropiación de TIC;
2. Educación, para incorporar las TIC en el proceso educativo y de formación, para apalancar la ampliación de la cobertura y la calidad;
3. Justicia, con el despliegue recursos de TIC y acciones que impulsen la eficiencia y la eficacia en la prestación de justicia”.

La renovación pedagógica desde el uso de las TIC, es otro aspecto fundamental y preponderante marcado por el Plan Decenal de Educación, 2006-2016, en su documento Lineamientos en TIC, donde se generan iniciativas sociales por la educación e innovación pedagógica, “Fortaleciendo los procesos pedagógicos que reconozcan la transversalidad curricular del uso de las TIC”, apoyándose de la investigación educativa permanente.

Por último, es conveniente resaltar otro aspecto, la Visión Colombia Segundo Centenario: 2019 - Departamento de Planeación Nacional, como manifiesta la página Web oficial del Ministerio de Educación Nacional, que propone “unas metas ambiciosas en paz, justicia social, infraestructura, calidad de vida, productividad, competitividad, consolidación de la democracia pluralista y democracia de libertades” fundamentando el crecimiento en el desarrollo científico y tecnológico.

1.4. Necesidades comunicacionales desde la perspectiva de las TIC.

El ser humano desde tiempos remotos ha utilizado la función del cerebro llamada memoria para codificar y almacenar una serie de sucesos, acontecimientos, anécdotas y en general experiencias de la vida cotidiana, que son transmitidos de generación en generación utilizando diferentes mecanismos como símbolos, signos, escritos, señales, entre otros, con el firme propósito de mantener a las futuras generaciones comunicadas, informadas, lo cual contribuye a una mejor calidad de vida (Gallardo, 2013).

El cúmulo informativo es de suma importancia para el fortalecimiento de una ciudad, país o región se hizo cada vez más significativo comunicarlo, debido a que no tiene impacto o importancia albergar información en la memoria de un ser humano si ésta no es difundida a otros contemporáneos y generaciones postreras que logren ser beneficiados por sinnúmero de experiencias o conocimientos. No obstante, los medios de comunicación o masificación de la información que existen en las primeras décadas de la humanidad, no permiten la difusión rápida de información.

A partir de estas necesidades y con el firme propósito de un mejoramiento continuo, en el siglo XI se crea la imprenta, un artefacto mecánico que permite la reproducción de impresiones con uso de papel o materiales similares, que funciona mediante un sistema de inyección de tinta sobre la superficie, que contribuye de manera significativa en la difusión de la información además permite, que ahora la información pueda ser almacenada por un tiempo mayor de la que permite la memoria del ser humano y evita que se pierda en la oralidad y en el discurso (Nieto, 2002).

Ya en la edad media, los almacenes y cajas de información más conocidas como bibliotecas, son espacios físicos que albergan gran cantidad de libros, manuscritos, relatos, experiencias, investigaciones, hallazgos y en general las visiones del mundo, son muy reconocidos como centros de conocimiento y sabiduría, custodiados por una seguridad voluble, a la cual una clase exclusiva de la sociedad tiene acceso, convirtiendo el saber; este conocimiento escrito y lo que esto genera, en algo distintivo, que caracteriza al visitante de la época como intelectual (Romero, 1974).

Esto no tardó mucho en cambiar, ya en la edad moderna las bibliotecas se convierten en lugares de fácil acceso, donde los usuarios de las grandes ciudades y países desarrollados, las organizaciones gubernamentales y sin ánimo de lucro, entes públicos e instituciones de educación, invierten recursos por almacenar grandes cantidades de información en bibliotecas, que demuestre la veracidad de la historia, genere conocimiento y contribuya al futuro cercano.

Lo mismo ocurre con los medios masivos de comunicación, la fuerte influencia de la radio y la televisión, en esa necesidad implacable del hombre por comunicar sonora, visual o simbólicamente el sentir del alma. Alimentar al otro desde su propia experiencia con incontables ambientes vivos desde la distancia.

Ya en la edad contemporánea, la premisa es llegar con el apoyo de múltiples medios a lugares cada vez más apartados, que por las dificultades geográficas, (grandes distancias) y ambientales, (climas agrestes) la información de carácter científico y académico no logra ser consultada; dicha información debe llegar de manera oportuna y veraz, que permita construir sociedad, generar avances científicos, tecnológicos y hasta conflictos bélicos (García, 2006).

Estos cambios vertiginosos dan lugar a la primera red conocida como ARPANET, un acrónimo de su significado en inglés: *Advanced Research Projects Agency Network* que es el precursor de un fenómeno que revoluciona la forma de entender el mundo y las comunicaciones más conocido como Internet. Un proyecto simple, pensado para el desarrollo y facilidad de las comunicaciones, que para entonces y hasta nuestros días, genera un cambio sustancial en la forma de concebir y entender la comunicación (UPF, s/f).

Otro apartado importante son las redes de comunicaciones que logran conectar varios equipos de cómputo los cuales se encuentran físicamente en diferentes lugares del mundo, dando fuerza a Internet. Un protocolo de comunicación que interconecta múltiples redes descentralizadas, convirtiéndose así, en una forma novedosa de comunicar de manera instantánea, eficaz y eficiente, donde los modelos de negocio, la empresa, la educación y en general la sociedad se transforma con el uso de las TIC (UPF, s/f).

Las características de Internet la hacen muy atractiva para comunicar información, sin embargo, los contenidos allí publicados, que para su mayor comprensión recibe el nombre de información "web" adoptan un carácter restrictivo y lineal, la comunicación es transmitida de uno a muchos. La peculiaridad principal - para la época - es que existen pocos expertos en la publicación de contenidos web, además de tecnología análoga, comunicación con una perspectiva secuencial y pasividad de la información reprime la masificación oportuna.

No obstante, Internet, es un canal de comunicación masivo sin restricciones (aspecto diferenciador con la radio o televisión), y esto no tardó en evolucionar a una denominación llamada *web 2.0*, la información y la manera de comunicarla se proyecta de manera social y descentralizada, al igual, se actualiza de forma dinámica y

facilita múltiples formas de vinculación a lo que Reilly, 2005 denomina la revolución de la *web*, la *web social*.

Internet cambia la forma de pensar las comunicaciones, con un apartado importante: la facilidad, interactividad, masificación, inmediatez y otras múltiples características que fortalecen los medios de comunicación masivos, pasamos de ser consumidores a prosumidores activa de todos con distintos fenómenos como: Wikipedia (2001), Youtube (2004), Facebook (2005) y más adelante Twitter, evidencian estas tendencias comunicaciones.

1.5. De la Multimedia a la Transmedia.

Como se identifica hasta este momento, la inclusión de TIC en el contexto educativo ha contribuido a cambios sustanciales en la forma de concebir las estrategias de enseñanza-aprendizaje. Además, modifica el rol del profesor, el estudiante y en general las instituciones educativas, con políticas dadas desde la legislación colombiana que propenden por la generación de espacios interactivos.

Con esto, el uso de múltiples medios permite en general, repensar la forma de comunicarnos, aprovechando los avances tecnológicos e informáticos que dan lugar a nuevas interacciones y mediaciones pedagógicas que aportan en la forma, el contenido, el aprendizaje y las relaciones, desde la multimedia y la transmedia.

Son muchos los autores que retoman el uso de múltiples medios para referir el término multimedia, que centra su concepto a partir de Galbreath, J. (1993) en la integración de dos o más medios (tangibles, hardware) de comunicación, como son altavoces, parlantes o CD. Controlados a través del ordenador, en las que se pueden utilizar vídeo, texto, gráficos, audio o animaciones, (intangibles software).

Así, los medios permiten cierta interactividad y control de contenidos que pueden ser trasladados a muchos ambientes educativos, no obstante, la limitante de interactividad y la falta de tecnología, capacitación para la creación, sustentación, almacenamiento y soporte pedagógico, generaban múltiples discusiones y reflexiones propias de los años 70, 80 y 90, donde la integración de estos elementos toman fuerza.

Sin embargo, la inclusión y avance de las TIC en la educación propició una renovación de estas herramientas, la web 2.0 y 3.0, los canales de comunicación masiva con precisión e inmediatez, brindan una mirada nueva al proceso. Además, las fuertes necesidades pedagógicas que generan una disruptiva educativa, dando un paso agigantado frente la necesidad de cambio en el orden educativo con la inmersión de las TIC, apalancan nuevos procesos.

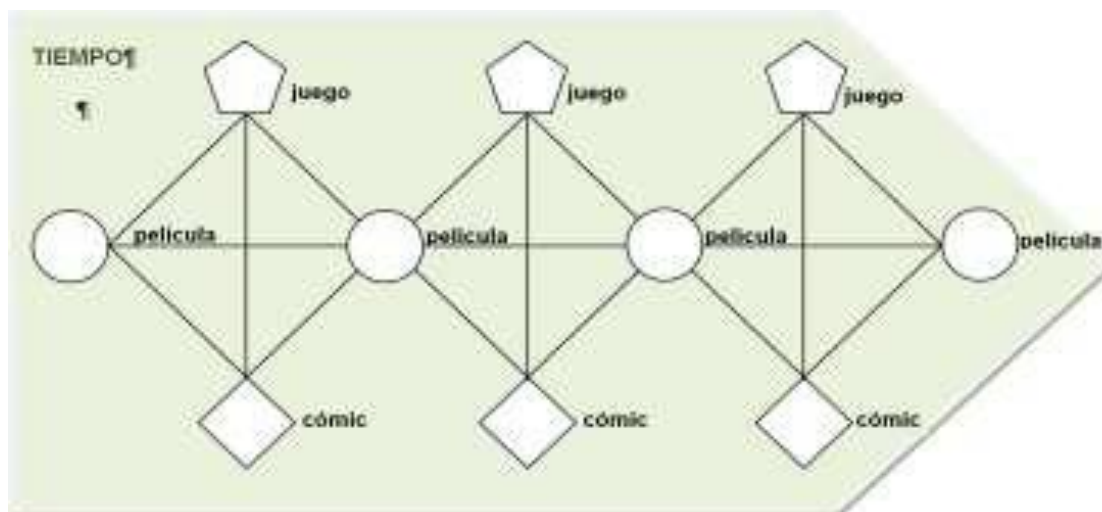
En esta medida autores como: Jenkins (2008), Scolari, (2009) y Hernández y Grandío (2011), identifican un potencial en el uso de narraciones transmedia que Jenkins, 2008 define como “el arte de crear mundos. Para experimentar plenamente cualquier mundo de ficción, los consumidores deben asumir el papel 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 aquel que invierta tiempo y esfuerzo logre una experiencia de entretenimiento más rica”.

Los relatos toman fuerza y se expresan con el apoyo de diferentes medios y plataformas, sin embargo, conservan una independencia narrativa que mantiene la esencia propia del medio, respeta la fuerza comunicativa que caracteriza cada

herramienta, que a su vez se integran en un relato organizado y con un propósito comunicativo.

En esta medida la transmedia apoyo a la multimedia desde el plano comunicativo. A continuación se observa en la figura, la estructura de las narrativas transmedia, donde el aporte desde distintos medios (multimedia) apoya a una historia respetando los fragmentos y las plataformas (transmedia).

Estructura de las narrativas transmedia (Long, 2007).



Con esto, el uso de los diferentes lenguajes, plataformas y soportes, contribuyen a una historia, así, cada medio forma parte de una narrativa que puede ser adaptada a distintos públicos y plataforma. En la siguiente tabla se identifican las características propias entre la multimedia y la transmedia.

Características de la multimedia y transmedia.

Multimedia	Transmedia
<ul style="list-style-type: none"> • Lo espacial: lo local y lo global • Lo temporal: de la inmediatez a la trascendencia • Lo material: de lo concreto a lo abstracto • El hábitat: lo natural y lo virtual • Lo corporal a lo incorpóreo • La producción individual y la reproducción masiva • Lo privado y lo público • De lo autoreferencial a lo multireferencial • De relaciones tangibles y explícitas a intangibles e implícitas. 	<ul style="list-style-type: none"> • El relato se expande a través de múltiples medios y plataformas • Los usuarios participan activamente en la expansión a través de sus propias producciones • La inteligencia colectiva • La cultura de la colaboración • Uso de medios como: radio, televisión, blogs, redes sociales, páginas web, teléfonos o dispositivos móviles • Fragmentación del discurso.

1.6. Multiplataformas.

Youtube, Facebook, Twitter, Wikipedia, entre otros, son solo un ejemplo de plataformas del fácil acceso, que manejan un lenguaje definido, unas políticas de uso, privacidad y formas de expresión diferentes. A lo mejor no tienen nada en común, más allá de ser redes que congregan millones de usuarios enviando y recibiendo información, intentando comunicar.

Sinnúmero de inquietudes enmarcan estas tendencias, ahora, como el tema central es el apoyo desde las herramientas multimedia y transmedia, la inclusión de TIC y

aportes al ámbito educativo, y en general la comunicación, el análisis se puede centrar en las implicaciones pedagógicas que estas plataformas puedan tener en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Sin discrepar en posibles respuestas, lo que propone en esta instancia la literatura es conservar la manera única de comunicar de cada red, no obstante, el éxito está en la integración de todas la plataformas generando un relato donde todos los usuarios participen activamente utilizando múltiples medios.

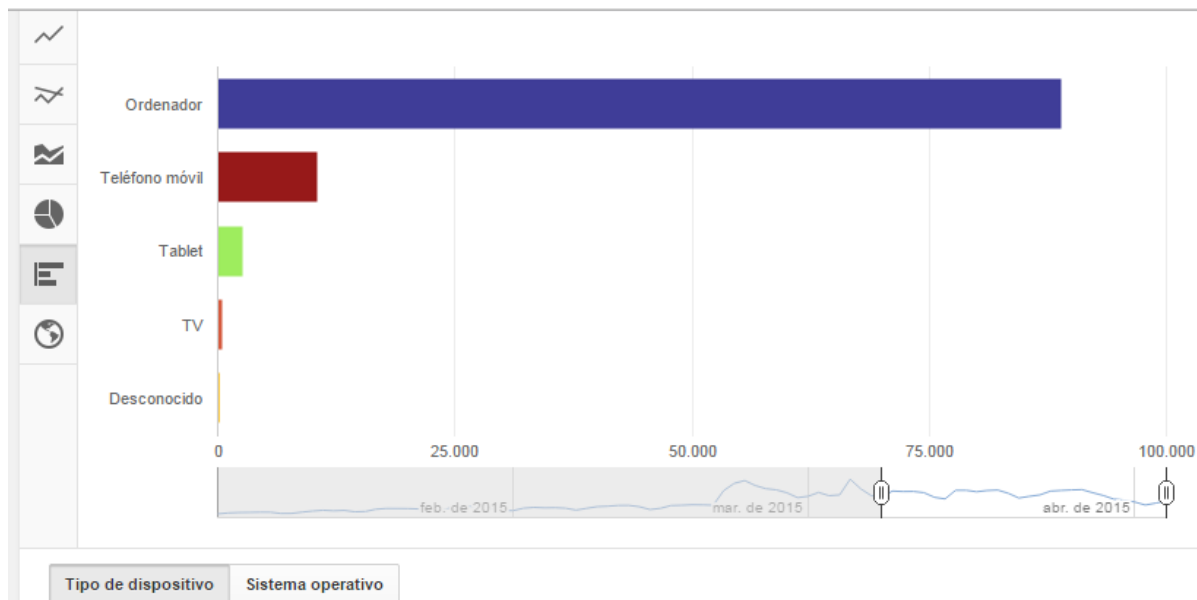
UNIMINUTO Virtual y a Distancia, ha incursionado en el uso e integración de múltiples plataformas con participación activa de los usuarios, ejemplo de esto de el canal de Facebook, Youtube y Twitter, donde los usuarios comparten información, participan, cuestionan, interactúan y generan nuevos canales de comunicación entre la institución y el estudiantado y tutores. El siguiente gráfico muestra el ecosistema de plataformas y medios usados por la sede.



2. Análisis de las estadísticas que arroja el canal.

Dispositivos

Gráfica 1. Acceso desde dispositivos.



Gráfica 2. Porcentaje de acceso desde diferentes dispositivos.

Tipo de dispositivo	Visualizaciones	Minutos de visualización estimados
Ordenador	88.879 (87%)	722.764 (87%)
Teléfono móvil	10.443 (10%)	72.124 (8,7%)
Tablet	2.672 (2,6%)	22.160 (2,7%)
TV	409 (0,4%)	7.513 (0,9%)
Desconocido	123 (0,1%)	2.048 (0,2%)
Videoconsola	25 (0,0%)	345 (0,0%)

Las gráficas 1 y 2 evidencian el acceso al canal desde diferentes dispositivos, siendo el ordenador el de mayor porcentaje. El acceso puede darse desde lugares como la casa, la oficina, sitios públicos o laboratorios de informática de la universidad. Se nota asimismo un leve incremento de acceso desde el teléfono móvil, lo cual puede ser de gran utilidad para innovar en estrategias que ayuden a fortalecer los procesos de enseñanza, o estos aparatos se utilizan para el envío de información institucional.

Sistemas operativos

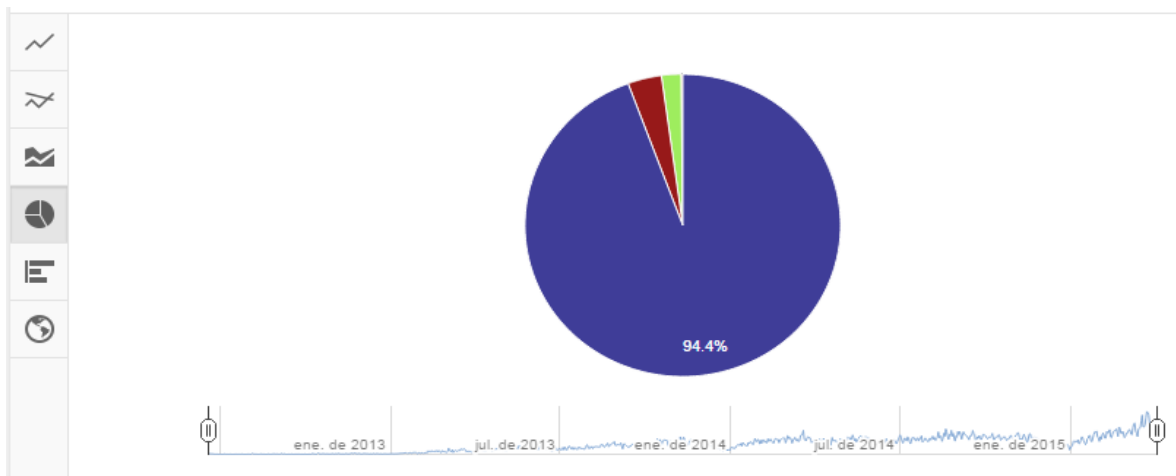
Gráfica 3. Uso de sistemas operativos.

Tipo de dispositivo		Sistema operativo	
<input type="checkbox"/> Sistema operativo ?	Visualizaciones ?	Minutos de visualización estimados ?	
<input type="checkbox"/> Windows	87.314 (85%)	710.724 (86%)	
<input type="checkbox"/> Android	10.427 (10%)	72.647 (8,8%)	
<input type="checkbox"/> iOS	1.620 (1,6%)	14.978 (1,8%)	
<input type="checkbox"/> Macintosh	1.458 (1,4%)	11.261 (1,4%)	
<input type="checkbox"/> Windows Mobile	534 (0,5%)	2.508 (0,3%)	
<input type="checkbox"/> Otros	360 (0,4%)	5.422 (0,7%)	
<input type="checkbox"/> Smart TV ?	339 (0,3%)	5.934 (0,7%)	
<input type="checkbox"/> Linux	284 (0,3%)	2.415 (0,3%)	
<input type="checkbox"/> Blackberry	153 (0,1%)	372 (0,0%)	
<input type="checkbox"/> WebOS	35 (0,0%)	450 (0,1%)	
<input type="checkbox"/> PlayStation	14 (0,0%)	209 (0,0%)	
<input type="checkbox"/> Xbox	6 (0,0%)	122 (0,0%)	
<input type="checkbox"/> Symbian	3 (0,0%)	0 (0,0%)	
<input type="checkbox"/> Wii	2 (0,0%)	2 (0,0%)	
<input type="checkbox"/> PlayStation Vita	1 (0,0%)	0 (0,0%)	
<input type="checkbox"/> Bada	1 (0,0%)	0 (0,0%)	

El uso de Windows para ingresar al canal, es el sistema que más emplean los visitantes. Le sigue el ingreso a través de Android que guarda estrecha relación con lo hallado en las gráficas 1 y 2, donde el teléfono móvil ocupa en segundo lugar entre los dispositivos preferidos para ingresar al canal.

Ubicaciones de reproducción

Gráfica 4. Porcentaje de ubicaciones de reproducción.



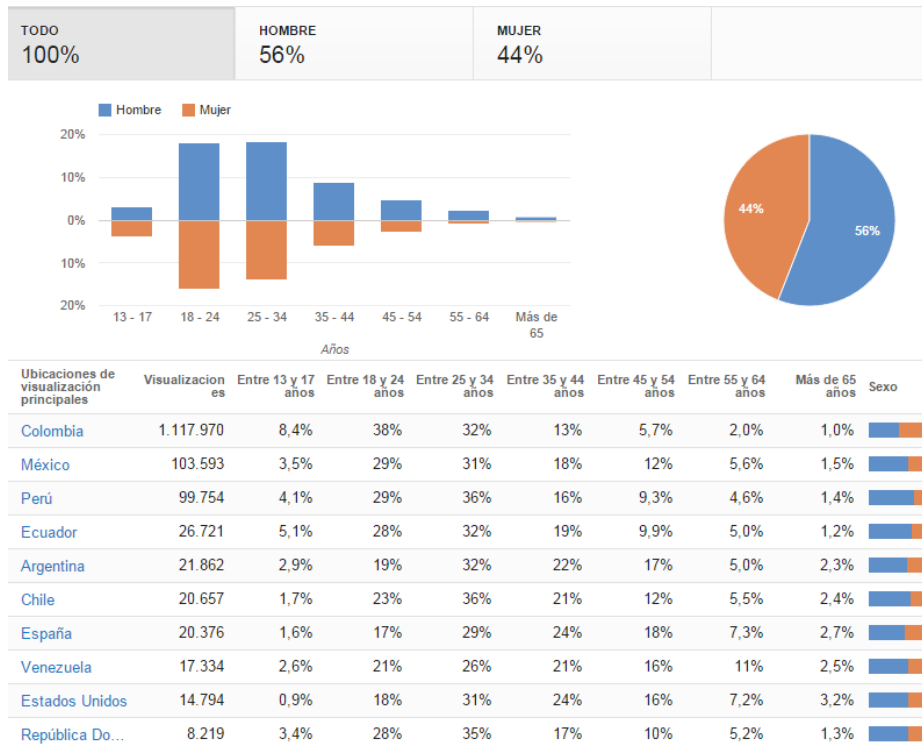
Gráfica 5. Ubicaciones de reproducción.

Ubicación de reproducción*	Visualizaciones	Minutos de visualización estimados*
Página de visualización de YouTube	114.763 (94%)	1.488.012 (94%)
Reproductor insertado en otros sitios web	4.214 (3,5%)	68.683 (4,3%)
Dispositivos móviles	2.429 (2,0%)	32.532 (2,0%)
Otras páginas de YouTube	204 (0,2%)	2.882 (0,2%)
Aplicación externa	1 (0,0%)	1 (0,0%)

En las gráficas 4 y 5 la página de visualización de Youtube presenta un porcentaje del 94 %, esto significa un acceso directo al canal. La siguiente ubicación se justifica porque algunos de los videos subidos a canal se embeben al contenido de los cursos que se imparten en los diferentes programas ofertados por la universidad, desde su sede virtual y a distancia.

Datos Demográficos

Gráfica 6. Acceso por género.



En esta gráfica se refleja un mayor acceso de hombres que de mujeres al canal. La diferencia es de 12 puntos. Es importante destacar que en población estudiantil el mayor porcentaje lo ocupa el género femenino. Asimismo las visualizaciones por género están concentradas en población de edades entre los 18 y 24 años, que corresponde a generaciones de nativos digitales.

Visualizaciones

Gráfica 7. Países desde donde se accede al canal.

VISUALIZACIONES 1.515.343		MINUTOS DE VISUALIZACIÓN ESTIMADOS 12.248.044*	
Área geográfica	Visualizaciones ?	Minutos de visualización estimados* ?	
Colombia	1.117.970 (74%)	8.648.296 (71%)	
México	103.593 (6,8%)	999.704 (8,2%)	
Perú	99.754 (6,6%)	1.020.360 (8,3%)	
Ecuador	26.721 (1,8%)	278.089 (2,3%)	
Argentina	21.862 (1,4%)	179.568 (1,5%)	
Chile	20.657 (1,4%)	174.966 (1,4%)	
España	20.376 (1,3%)	110.258 (0,9%)	
Venezuela	17.334 (1,1%)	181.587 (1,5%)	
Estados Unidos	14.794 (1,0%)	113.109 (0,9%)	
República Dominicana	8.219 (0,5%)	75.726 (0,6%)	

En esta gráfica se muestran los diez primeros países con el mayor número de visualizaciones al acceder al canal. Colombia ocupa el primer lugar, esto se entiende porque es una canal donde se suben videos para que un población de 10.000 estudiantes. Le sigue México con un número destacado de visualizaciones de 103 mil.

Gráfica 8. Otros países desde donde acceden al canal.

India	692 (0,0%)	1.556 (0,0%)
Alemania	665 (0,0%)	3.957 (0,0%)
Francia	631 (0,0%)	3.797 (0,0%)
Marruecos	626 (0,0%)	1.861 (0,0%)
Argelia	590 (0,0%)	2.286 (0,0%)
Iraq	549 (0,0%)	918 (0,0%)
Portugal	518 (0,0%)	1.906 (0,0%)
Arabia Saudí	517 (0,0%)	1.519 (0,0%)
Indonesia	423 (0,0%)	1.621 (0,0%)
Suiza	371 (0,0%)	2.350 (0,0%)
Turquía	362 (0,0%)	852 (0,0%)
Vietnam	360 (0,0%)	1.220 (0,0%)
Australia	299 (0,0%)	1.955 (0,0%)
Polonia	260 (0,0%)	1.054 (0,0%)
Rumanía	228 (0,0%)	1.021 (0,0%)
Rusia	223 (0,0%)	614 (0,0%)
Países Bajos	217 (0,0%)	1.219 (0,0%)
Japón	211 (0,0%)	1.297 (0,0%)
Camboya	200 (0,0%)	520 (0,0%)
Grecia	195 (0,0%)	572 (0,0%)
Egipto	193 (0,0%)	458 (0,0%)
Tailandia	191 (0,0%)	719 (0,0%)
Etiopía	179 (0,0%)	628 (0,0%)

En esta gráfica aparecen países de todos los continentes con un número importante de visitas, se destaca porque son países de habla diferente a la hispana.

Suscriptores

Gráfica 9. Suscriptores a videos o al canal.



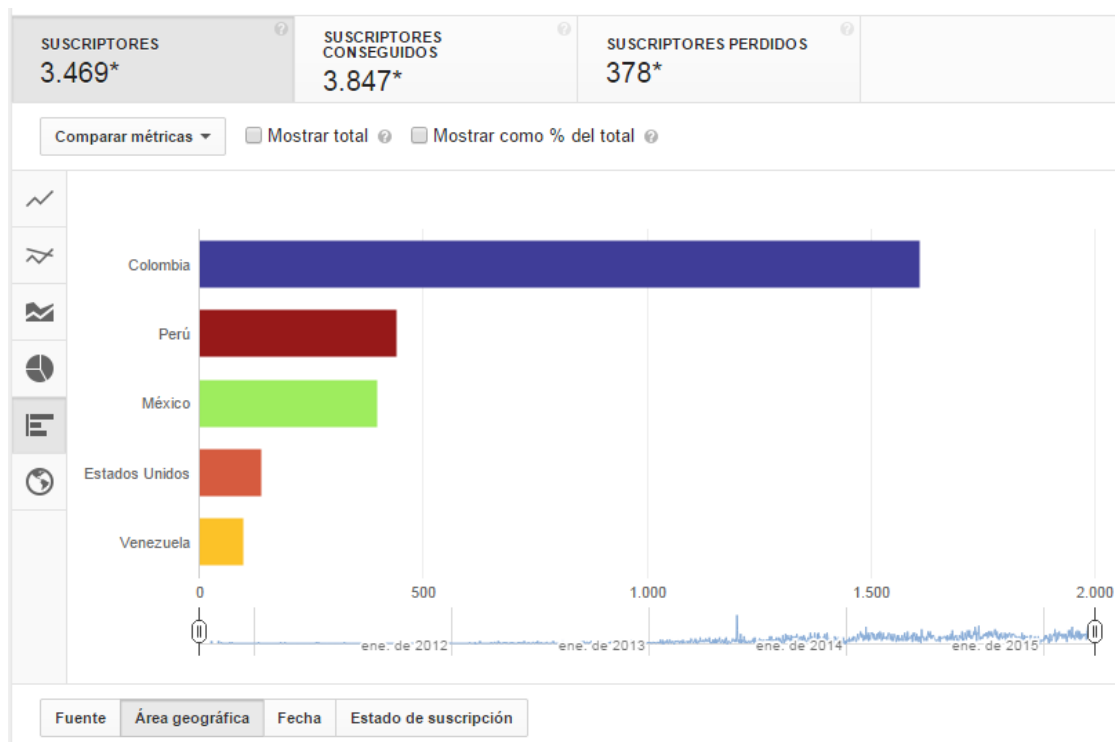
Gráfica 10. Número de suscriptores a videos o al canal.

Fuente	Suscriptores* ②	Suscriptores conseguidos* ②	Suscriptores perdidos* ②
Video	1.789	1.848	59
Canal/otros ②	1.597	1.888	291
Canal recomendado ②	108	111	3
Cuentas cerradas ②	-25	0	25

En las gráficas 8 y 9 el número de suscriptores se ha incrementado paulatinamente y hoy se cuentan con 3.469. El mayor número de personas que ingresan se suscriben a los videos subidos, pero no es una diferencia significativa en cuanto al número de suscriptores del canal.

Suscripciones (videos)

Gráfica 11. Suscriptores por países.



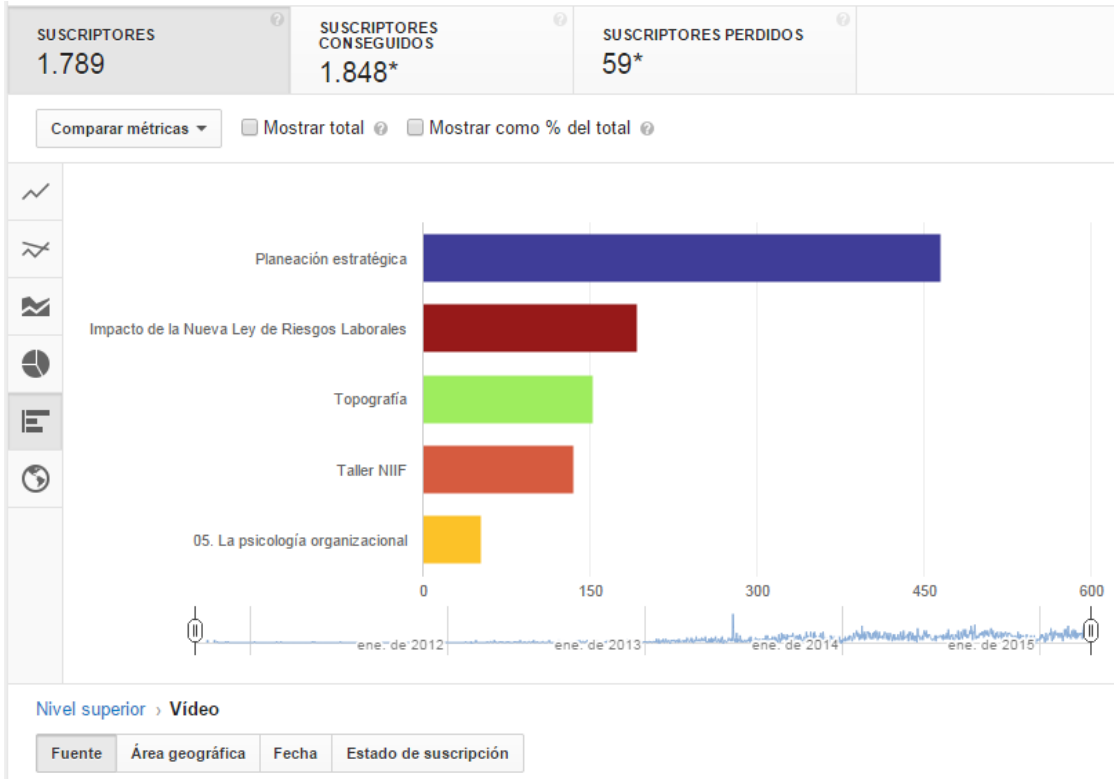
Gráfica 12. Número de suscriptores por países.

<input type="checkbox"/> Área geográfica	Suscriptores* ?	Suscriptores conseguidos* ?
<input type="checkbox"/> Colombia	1.609	1.750
<input type="checkbox"/> Perú	440	481
<input type="checkbox"/> México	397	451
<input type="checkbox"/> Estados Unidos	139	165
<input type="checkbox"/> Venezuela	98	103
<input type="checkbox"/> Ecuador	93	100
<input type="checkbox"/> Argentina	65	72
<input type="checkbox"/> Chile	62	66
<input type="checkbox"/> Brasil	57	61
<input type="checkbox"/> España	47	73

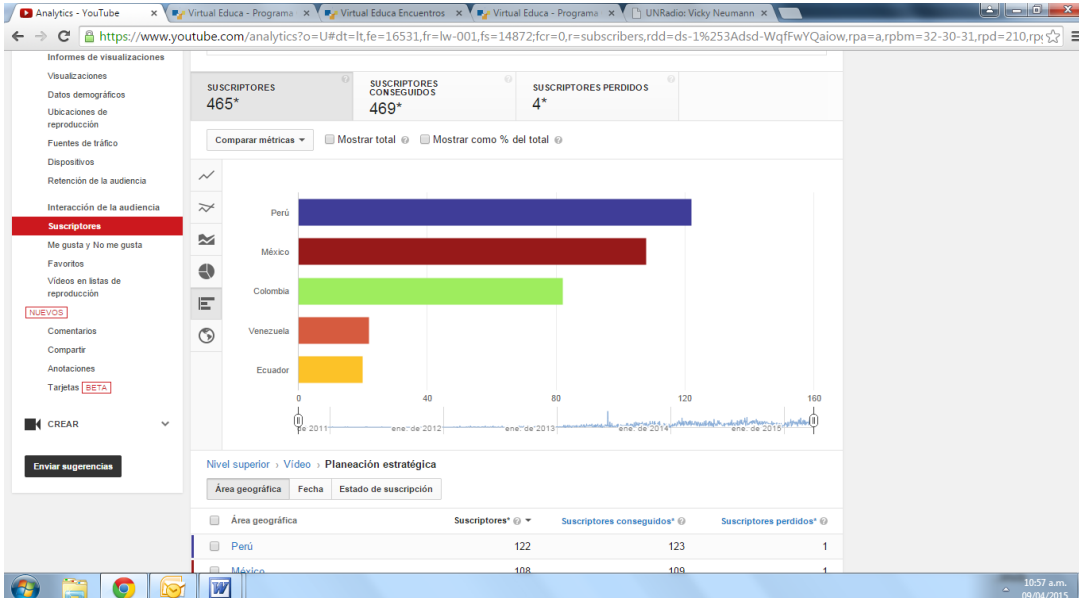
Las gráficas 11 y 12 ubican a Colombia como el país con el mayor número de suscriptores a los videos, seguido de Perú y México. Se destaca España como país de otro continente.

Videos más vistos

Gráfica 13. Video más visto.



Gráfica 14. País que más accede al video.



Las gráficas 13 y 14 evidencian que Perú es el país que accede al video más visto, seguido de México y Colombia. El tema de planeación estratégica es de gran interés para quienes acceden des este país.

Referencias.

- Cabero, J. (2007). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación, Las nuevas tecnologías en la sociedad de la información*. Madrid: Mc Graw Hill/ Interamericana de España (p. 12).
- Galbreath, J. (1993). Multimedia: Beyond the Desktop. *Educational Technology*, 33 (5), 27-32.
- Hernández Pérez, M. y Grandío, M.M. (2011). *Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de Ciencia Ficción*. Estudio de Battlestar
- Jenkins, H. (2008). *Cultura de la convergencia*. Barcelona: Paidós.
- López, A. (2004). *Los sistemas de información basados en la estrategia*. Barcelona, España: Editorial Planeta de Agostini Profesional y Formación S.L
- Ley 115 de Febrero 8 de 1994. EL CONGRESO DE LA REPÚBLICA DE COLOMBIA Recuperado el 10 de abril de 2015 de: http://www.oei.es/quipu/colombia/Ley_115_1994.pdf
- Ley 1715 de Diciembre 21 de 2001. EL CONGRESO DE LA REPÚBLICA DE COLOMBIA Recuperado el 10 de abril de 2015 de: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-86098_archivo_pdf.pdf
- Ley 1341 del 30 de julio de 2009. EL CONGRESO DE LA REPÚBLICA DE COLOMBIA Recuperado el 10 de abril de 2015 de: http://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3707_documento.pdf
- Ortiz, M. (2009). *Gestión de la información en la organización*. Recuperado el 17 de septiembre de 2012 de: http://www.acis.org.co/fileadmin/Revista_120/Dos.pdf
- Plan Nacional de TIC 2008- 2019 (PNTIC). Ministerios de las TIC. Recuperado el 10 de abril de 2015 de: <http://www.eduteka.org/pdfdir/ColombiaPlanNacionalTIC.pdf>
- PLAN NACIONAL DECENAL DE EDUCACIÓN 2006 – 2016. Recuperado el 17 de septiembre de 2014 de: http://www.plandecenal.edu.co/html/1726/articles-166057_compendio_general.pdf
- García, A. L. (2006). *La educación a distancia: De la teoría a la práctica*. Barcelona, España: Editorial Ariel Educación.
- Gallardo, K. (2013). *Evaluación educativa (eBook)*. Monterrey México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.
- Nieto, M. (2002). *Historia de la ciencia La imprenta*. Recuperado el 24 de agosto de 2012 de: http://historiadela-ciencia_mnieto.uniandes.edu.co/pdf/IMPRESA.pdf
- Romero, P. (1974). *La importancia del libro como vehículo de educación y desarrollo*. Recuperado el 15 de septiembre de 2012 de: <http://www.binal.ac.pa/pnl/descargas/importancia%20del%20libro.pdf>

Scolari, C. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding y contemporary media production. *International Journal of Communication*, 3,586-606. Recuperado el 20 de noviembre de 2011, de: <http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/article/view/477/336>

Tim O'Reilly (2005, 30 de octubre). *What's Web 2.0*, Recuperado el 23 de junio de 2005, de <http://oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=1>

PROTOCOLO PARA VIDEOCHAT

RECOMENDACIONES TÉCNICAS - Escenario
<ul style="list-style-type: none">• Escoja un espacio neutro sin elementos distractores.• Procure una iluminación adecuada, preferiblemente con una luz dirigida hacia usted.• Evite ruido que se pueda filtrar en su interacción.• Utilice Audífonos o diadema, esto le permitirá concentrarse.• Si utiliza el micrófono del ordenador acérquese a él, para que el sonido que reciban los interlocutores sea fuerte y claro.• Si utiliza micrófono de diadema o de mano, aléjelo a una distancia de 7 a 15 cm de su boca para evitar golpes.
RECOMENDACIONES DE CONTENIDO - Información
<ul style="list-style-type: none">• Presentación general del curso.• Aspectos académicos - (Criterios de evaluación, reglamento estudiantil, entrega de trabajos, fechas y tiempos).• Validación de Incapacidades médicas.• Plagio y copia (Instancias: Tutor – Bienestar UNIMINUTO – Comité Académico).• Biblioteca Rafael García Herreros. Realizar compromiso ético de aprendizaje, Normas APA.
RECOMENDACIONES DE ETIQUETA
<ul style="list-style-type: none">• Realice el videochat a una hora adecuada, en lo posible antes de las 9:00 p.m., hora en la que muchos de los participantes como usted pueden encontrarse cansados.• La duración de este encuentro debe ser de 10 a 15 minutos, con el fin de concentrar la mayor atención de los participantes sobre la información que se quiere brindar.• Revise su presentación personal y dispóngase de la mejor manera para dicho encuentro.• Disponga de 30 minutos previos para organizar la información, revisar la parte técnica: sonido, luz y video.• Tenga a la mano su protocolo de presentación y si desea, puede tener cerca un vaso de agua que no interfiera con la manipulación del mouse y el teclado.• Respire profundamente, manténgase tranquilo, disponga su mente y sentidos para el encuentro e interactúe de manera natural.
GUIÓN DE CONTENIDO
<p>Apreciados estudiantes buenos (días, tardes, noches) _____ me alegra poderme encontrar con ustedes por este medio y entablar una conversación amena y cercana, aprovechando las herramientas que nos ofrece la tecnología.</p> <p>Quiero reiterarles la bienvenida a nuestra asignatura de _____. En la primera parte de nuestro encuentro les voy a contar un poco sobre la dinámica que manejaremos y los acuerdos.</p>

Esta asignatura está dividida en cuatro módulos, en el primero titulado: **¿Por qué servir?** desarrollaremos tres actividades, en el segundo titulado: **Conciencia Social**, realizaremos dos actividades, en el tercero llamado: **Retos de la Educación** trabajaremos en tres actividades y en el cuarto y último módulo llamado: **Praxeología**, desarrollaremos dos actividades para un total de **10 actividades**.

Adicionalmente tenemos un módulo **Introductorio** con unas actividades iniciales que también son calificables: el foro de presentaciones, actualizar datos y la foto de perfil y hacer el compromiso ético y para finalizar nuestro curso tendremos un **Foro** en el compartiremos las impresiones de nuestro curso y aspectos a mejorar. Los invito de manera especial a realizar todas y cada una de las actividades porque como lo dije anteriormente: todas son calificables. (Aplicable para Cátedra Minuto de Dios)

Los trabajos se recibirán únicamente por el aula virtual debido a que es el medio que evidencia la actividad académica, por ello no se recibirán trabajos enviados por correo electrónico.

Cada trabajo tendrá una **Rubrica de evaluación** que determina la calificación obtenida, por ello en la retroalimentación de los mismos, ustedes conocerán los aspectos a mejorar.

Es importante que revisen diariamente veces por semana el aula para que se enteren de los detalles de nuestro trabajo. Recuerden que cada actividad tiene una **Fecha límite de entrega** y terminado su plazo, el sistema cerrará automáticamente la posibilidad de enviarlo por ello los invito a realizar sus trabajos con tiempo y enviarlos anticipadamente, para que no tengan contratiempos de último momento.

Trabajo no enviado tendrá una calificación de cero (0.0). La única excusa válida para la presentación de trabajos fuera de tiempo es una **incapacidad médica**, la cual se debe validar en la enfermería. Una vez haya sido verificada y colocado el sello respectivo de aprobada, el estudiante la envía escaneada adjunto a un comunicado dirigido al tutor mediante el correo electrónico institucional, para que se inicie el procedimiento de la recuperación y modificación de la nota dentro del período que cubre la incapacidad y en la respectiva facultad.

Otro tema del que quiero hablarles es del **Plagio y la copia**, actos que son sancionados severamente en nuestra institución. Los invito a que realicen sus propias reflexiones sobre los temas a tratar, sean críticos y expresen sus ideas con coherencia y claridad en sus productos académicos.

Apóyense en los documentos dados en el aula para la **elaboración de productos académicos** que los guiará en la realización de los mismos. Si desean apoyarse en la idea o pensamiento de algún autor, realicen la respectiva cita. No se pueden apropiarse las ideas de otros, porque esto sería una falta a los Derechos de Autor.

Toda comunicación se realizará por la mensajería del aula, está enviará copia a su correo institucional. La participación en Foros deberá hacerse de manera respetuosa, con el fin de discutir de manera crítica y aportar al tema propuesto. Los foros también son calificables.

Si ustedes desean ampliar información para enriquecer sus trabajos académicos, los invito a que hagan uso de la **Biblioteca Rafael García Herreros**, que cuenta con numerosos ejemplares de distintas disciplinas, material electrónico y estupendas bases

de datos.

Ahora los invito a realizar sus preguntas, si tienen dudas frente a algún tema estoy atento (a) a atenderlos. Adelante con sus preguntas...

A partir de este momento se dispone de 10 a 15 minutos para resolver dudas.