



Espacio de
Formación
Multimodal

Las Competencias Mediáticas para el Siglo XXI según Henry Jenkins

María Luisa Zorrilla Abascal

Espacio de Formación Multimodal
de la Universidad Autónoma de Morelos
México, 2012

En 2009 se publicaron los resultados de un trabajo de investigación liderado por Henry Jenkins, Director del Programa de Estudios Comparativos de Medios en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), proyecto que fue financiado por la Fundación MacArthur y cuyo principal objetivo era identificar los desafíos de la educación mediática en el siglo 21. El principal resultado de este trabajo fue una lista de once competencias mediáticas clave para el siglo 21.

A continuación se presenta una explicación sintética de cada una de estas competencias:

Juego

Jenkins piensa en jugar como una competencia en sí misma... y no jugar para aprender contenidos educativos.

El giro que da Jenkins al entendimiento del juego, es destacar la fuerza que ejerce el juego en despertar nuestro "compromiso"... puesto en palabras vulgares, el juego tiene en sí la capacidad de cautivarnos a tal grado que "nos clavemos"... esa concentración profunda y comprometida que un juego nos despierta por resolver un problema, es la virtud que identifica Jenkins en el juego y nos dice que la clave se trata de una actividad en la que hay un ingrediente de profunda motivación (o sea, que es algo que nos apasiona). Por tanto, el juego a veces puede hasta ser "sufrido" (en contraposición a lo divertido), pero lo disfrutamos porque el resolver el problema es la gratificación que esperamos a cambio de nuestros "sacrificios".

Nos dice que hay un creciente acuerdo en reconocer al juego *per se* como un medio de explorar y procesar conocimiento y para resolver problemas.

El juego, desde esta perspectiva, es una forma de involucramiento activo, invita a experimentar y tomar riesgos, ofrece metas claras y permite una identificación emocional profunda.

Representación

Representación es la habilidad para adoptar identidades alternativas con el propósito de la improvisación y el descubrimiento.

Jenkins comenta que el juego de roles es muy popular en la juventud contemporánea y se refiere a las convenciones de fans de un tema en donde todos llegan disfrazados de sus personajes favoritos (Guerra de las Galaxias, Harry Potter, Anime, etc.). Los avatares en ambientes virtuales, como Second Life son otra forma de asumir una identidad alternativa diferente a la propia... lo que también ocurre en muchos juegos.

Todas estas experiencias se entienden como formas de probar identidades, de explorar seres alternativos al yo y de conocer diferentes espacios sociales.

Un ejemplo que pone Jenkins de la utilidad de esta habilidad es el ejercicio que hace un arquitecto o diseñador para imaginar que es un usuario de su edificio y explorarlo con otros ojos que no son los suyos. El juego de roles permite improvisar y representa una habilidad importante para resolver problemas. Nos invita a reimaginarnos a nosotros mismos y al mundo y permite a los participantes examinar un problema desde perspectivas múltiples.

Estos roles puedes asumirse en el mundo físico o virtual.

Simulación

Esta competencia se refiere al uso de sistemas de simulación o simuladores.

Jenkins comenta que los educadores siempre han sabido que los alumnos aprenden mejor a través de la observación directa y de la experimentación que de la lectura de libros o de escuchar cátedras. Con los simuladores, la ventaja es que se tiene acceso a un rango más amplio de experiencias de lo que tendríamos en el mundo real. Con un simulador, por ejemplo, un estudiante de ingeniería puede probar cómo se comporta su edificio en un terremoto y hacer pruebas con diferentes combinaciones de materiales en el edificio y diferentes intensidades de temblor. Un experimento así no sería posible en la vida real, pero con modernos simuladores como los que ahora existen, se puede. También existen simuladores de negocios, por ejemplo, en donde podemos ver qué pasa en una empresa si adoptamos cierta política de precios o de comercialización. Asimismo, los simuladores de pacientes en prácticas de Medicina y Enfermería tienden a generalizarse.

Los simuladores digitales son programas que diseñan expertos en donde ingresan un número de variables que interactúan entre sí y que permiten al usuario manipularlas y ver cómo inciden en un proceso dado.

Hay simuladores tan sencillos como los que muestran a un niño qué pasa con su plantita digital si la riega a menudo y le da el sol, y qué pasa si no la riega... todo ello sin tener que "matar" ninguna plantita real.

En la webquest que tendremos en este curso, podrán explorar algunos simuladores sencillos.

Sin embargo, a pesar de todas las bondades de los simuladores como herramientas de aprendizaje, Jenkins dice que la competencia mediática no es sólo saber usarlos, sino entender la lógica bajo la cual funcionan: un simulador es tan bueno como los modelos que subyacen en él. Como usuarios de un simulador tenemos que entender cuál es su lógica y apreciar críticamente la información que éste nos arroje.

Jenkins dice, además, que conforme evoluciona la tecnología para modelar simulaciones, es cada vez más común que los propios estudiantes estén en posibilidades de generar sus propios simuladores.

Apropiación

Jenkins explica que apropiación es un proceso a través del cual los estudiantes aprenden al tomar un producto cultural (película, video, canción, fotografía, etc.), desarmarlo y volverlo a armar... esto es, cuando el joven hace una creación "propia" a partir de modificar o retomar partes de creaciones de terceros.

Nos dice que muchas creaciones contemporáneas se basan en esta idea de seleccionar fragmentos y remezclarlos... es un poco el concepto de los famosos DJ's, que toman canciones famosas y las mezclan y distorsionan haciendo sus propias creaciones.

También nos dice el autor que esto se hace mucho más fácil con la digitalización, que nos permite editar contenidos y remezclarlos.

Asimismo se comenta que estas prácticas, lejos de ser "satanizadas" como piratería, deben ser analizadas a la luz de discusiones éticas y legales que permitan a los jóvenes creadores dimensionar las diferentes caras que puede tener el tomar el trabajo de otros como inspiración.

Multitarea

La multitarea (o *multitasking*) se relaciona con esta competencia (cuestionada por algunos) que tienen los jóvenes de atender varias cosas al mismo tiempo.

A diferencia de generaciones previas, en donde la capacidad de prestar atención y concentrarse era altamente apreciada, la gente joven en el s. 21 responde a un ambiente mediático muy estimulante que les incita a una actitud de alerta para mantenerse escaneando el entorno y prestar atención sólo a aquello que seleccionan atender, aunque sólo por períodos cortos de tiempo.

Jenkins explica que la multitarea no es opuesta a la atención, sino que es una habilidad complementaria que, si es usada estratégicamente por el cerebro, permite administrar las capacidades limitadas de la memoria temporal del cerebro humano.

En tanto que la atención busca evitar que la información sature nuestra memoria de corto plazo, los sujetos que hacen multitarea exitosamente buscan reducir las demandas sobre la memoria de corto plazo al mapear un entorno rico en información y seleccionar sólo lo relevante para el sujeto en cuestión.

Quien hace multitarea, necesita saber cuándo y cómo poner atención a un estímulo en particular y cuándo y cómo escanear el entorno en busca de información significativa.

Pensamiento distribuido

Esta competencia se refiere al hecho de aprender a usar formas de extender nuestro pensamiento más allá de nuestro cerebro... esto suena 'loco', pero cada vez lo hacemos más... piensen por ejemplo en la redacción... antes de las computadoras, había que pensar bien lo que se iba a escribir, estructurarlo en la mente y luego escribirlo a mano o en máquina... ahora, conforme vamos escribiendo en una pantalla vamos editando, cambiando cosas, reestructurando (paso un párrafo más arriba o más abajo...) esto ha sacado de nuestro cerebro el proceso de pre-construir el texto y lo ha llevado a la pantalla, a un artefacto fuera de nuestro cerebro que pone el proceso frente a nuestros ojos.

Estas herramientas tecnológicas nos permiten formas de procesar mucho más complejas (pues tenemos ayudas externas), lo que expande y aumenta nuestras capacidades cognitivas... hoy día los físicos hacen experimentos que requieren matemáticas complejísticas que serían imposibles si todo fuera manual... gracias a las computadoras, muchas de estas operaciones se han automatizado, permitiendo a los científicos centrarse en el diseño de los experimentos y no en las talachas de las operaciones.

Sin embargo, este pensamiento distribuido no sólo se refiere a artefactos, sino también a personas, en tanto es posible distribuir una tarea entre muchas personas y artefactos... tomemos proyectos como la primera película de *Toy Story*: fue una tarea de animación que requirió cientos de animadores en diferentes países, trabajando con computadoras, una combinación de personas y artefactos en un ejercicio de pensamiento distribuido, desarrollando un mismo proyecto.

De esta manera, Jenkins afirma que "lo experto" viene en diferentes formas y tamaños, humanos y no-humanos y que el término "inteligencia distribuida" enfatiza el rol que juegan las tecnologías en el proceso de facilitar la producción social del conocimiento.

Inteligencia colectiva

Inteligencia colectiva tiene que ver con los saberes construidos colectivamente.

Para construir esta competencia (conceptualmente hablando), Jenkins retoma a Paul Levy, quien argumenta que todos sabemos algo, nadie lo sabe todo y que lo que sabe una persona puede ser aprovechado por un grupo.

Un aspecto interesante de la reflexión del Jenkins es que la inteligencia colectiva requiere una cultura de "propiedad colectiva" del conocimiento, en tanto que nuestro sistema educativo, a pesar de manejar el discurso del aprendizaje colaborativo y del trabajo en equipo... al final del día acabando calificando individualmente a las personas.

El autor dice que el ideal de la inteligencia colectiva es una comunidad que sabe todo e individuos que saben cómo aprovechar a la comunidad para adquirir conocimiento justo cuando lo requiere.

Juicio

Esta competencia se refiere a saber valorar la calidad, confiabilidad y veracidad de la multiplicidad de datos y recursos a los que estamos expuestos en la Era de la Información.

Jenkins dice que las fuentes confiables fuera de línea, siguen siendo las fuentes confiables en línea, es decir, si quiero información estadística confiable de México, pues me voy al INEGI, que es una fuente confiable fuera de línea y en línea.

Jenkins dice que debemos darle el "beneficio de la duda" a todas las fuentes, pero sopesar cuidadosamente que hay detrás de la información, para poder detectar sesgos, agendas ocultas, intereses comerciales... que puedan distorsionar la información.

Revisar varias fuentes, es otra forma de buscar la verdad, pues encontramos versiones diferentes o datos contradictorios y tenemos que indagar más para dilucidar qué es lo más cercano a la verdad.

Navegación transmediática

Se dice que es la habilidad para seguir el flujo de las historias y la información a través de diferentes medios.

En el mundo en que vivimos, muchas historias, especialmente las exitosas, fluyen a través de múltiples medios.

Esta competencia tiene que ver con poder seguir y reconocer una historia en diferentes medios (como quien sigue la franquicia de Matrix en cine, libros y comics) o el fan de Harry Potter que sigue la historia en libros, cine, videojuegos y hasta un parque temático... pero también tiene que ver con poder expresarse a través de diferentes sistemas de representación y significado, incluyendo palabras escritas, habladas, imágenes, sonidos, etc.

Los participantes en el nuevo escenario multimediático aprenden a navegar entre diferentes y a veces contradictorios modos de representación y a hacer elecciones significativas acerca de las mejores maneras de expresar sus ideas en cada contexto.

En este apartado se comenta que vivimos en un mundo visualmente sofisticado, por lo que tenemos que aprender a usar todas las formas de comunicación, y no sólo la palabra escrita.

En resumen, esta competencia se refiere a la habilidad de leer y escribir a través de todos los modos de expresión, hilvanando historias que puedan “brincar” de un medio a otro, sin perder el hilo.

Trabajo en redes

Esta competencia se refiere a la posibilidad de identificar grupos en la red que sean los más indicados para un determinado fin... a esos grupos de personas interconectadas en torno a un interés o afinidad, se les llama redes. Los sitios web que menciona Jenkins no fueron elegidos para ilustrar la multiplicidad de sitios web a los que podemos recurrir, sino porque ejemplifican sistemas en donde el propio sitio recupera información de los usuarios que sirve para otros usuarios. Amazon, que es uno de los ejemplos que da, tiene un “sistema inteligente” integrado que “se fija” en las elecciones que hace un cliente (de libros, películas, música)... y, cuando otro cliente elige algo igual, Amazon te dice que otro comprador que compró o que vio eso, también compró esto y lo otro, partiendo del hecho de que hay similitudes entre las personas.

Sin embargo, identificar las redes o comunidades a través de las cuales fluye la información que nos interesa es sólo parte de esta habilidad. La otra parte es aprender a usar esas redes para dispersar nuestro trabajo y nuestras ideas. Un chico que compone música pop, va a buscar insertarse en las redes que le permitan dar a conocer sus creaciones. Jenkins dice que muchos jóvenes están creando producciones mediáticas independientes (películas, videos, música, comics), pero que son pocos los que se insertan en redes de amplio alcance que les permitan llegar a grandes públicos.

También dice Jenkins, que los profesores han descubierto que los estudiantes a menudo se sienten más motivados si pueden compartir sus creaciones con comunidades más amplias... pues ello les permite, no sólo alcanzar un público, sino recibir los comentarios, preguntas o críticas de ese público, que es una forma de aprendizaje con valor agregado.

Negociación

Se refiere a la habilidad para viajar a través de comunidades diversas, percibiendo y respetando las múltiples perspectivas, y comprendiendo y siguiendo normas alternativas.

Jenkins dice que la cultura viaja con facilidad, sobre todo desde que tenemos internet... sin embargo, los individuos que producen y consumen esos productos culturales no son siempre bienvenidos en todos los círculos.

El autor habla de la necesidad crítica de ayudar a los estudiantes a adquirir habilidades para comprender diferentes perspectivas, respetarlas y aún adoptarlas, siendo capaces de reconocer una variedad de normas y de negociar visiones en conflicto.

Jenkins define negociación de dos formas: primero, como la habilidad para negociar entre perspectivas que se oponen o en desacuerdo y, segundo, como la habilidad para negociar a través de comunidades diversas.

Resumen, traducción y adaptación realizada por María Luisa Zorrilla Abascal (2012) a partir del texto original: Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century. Cambridge: The MIT Press.

 XDOC.MX